

***Fullmetal Alchemist* : quand le manga s'empare de l'alchimie**

Bounthavy SUVILAY

Des récits biographiques d'alchimistes aux romans pouvant se lire comme des noces symboliques aboutissant au Grand Œuvre, les liens tissés entre alchimie et littérature ont varié au fil des époques et des genres. Ces variations sont d'autant plus importantes que les interprètes du courant ésotérique désignés par Umberto Eco comme les « adeptes du voile » annexent des textes au corpus des œuvres alchimiques¹. À cet ensemble déjà conséquent, il serait intéressant d'ajouter certaines productions du XXI^e siècle, notamment des séries de bandes dessinées qui puisent dans l'alchimie un réservoir d'images et de séquences narratives.

Produit de divertissement sans autre prétention que de procurer le plaisir de la découverte d'un nouveau chapitre tous les mois au sein du *Gangan Comics*, le manga *Fullmetal Alchemist*² s'empare de l'imaginaire hermétique occidental pour construire un univers fictif cohérent où tous les éléments, de l'onomastique aux visuels, font référence à des œuvres alchimiques. Son succès est conséquent : les 27 volumes de la série publiée entre 2001 et 2010 se sont écoulés à plus de 80 millions d'exemplaires en 2021 et ont donné lieu à de multiples adaptations dont deux séries d'animation en 2003 et en 2009, et un long métrage en prise de vue réelles en 2017. La créatrice de la bande dessinée japonaise, Hiromu Arakawa, emprunte à l'occulte occidental pour renouveler le genre du récit d'aventure et introduire un questionnement sur l'âme et le sens de la vie. À travers l'analyse de la série en manga, nous tenterons de déterminer comment le nouveau support médiatique de la bande dessinée met en récit et en images les questionnements ésotériques. Nous verrons que l'artiste puise dans l'imaginaire et les codes visuels de l'alchimie pour tisser son récit. Nous préciserons d'abord les références employées pour produire de la vraisemblance et favoriser l'immersion dans un univers alternatif. Puis nous examinerons le système des personnages élaboré autour de jeux d'opposition et de complémentarité. Enfin, nous montrerons comment la fiction réinvestit le thème de l'alchimie en tant que pratique du secret et ascèse spirituelle.

¹ Sur ces lectures ésotériques des textes littéraires voir Frank Greiner, Sylvain Ledda et Catherine Douzou (dir.), *Littérature et occulture*, Publications numériques du CÉRÉdI, « Actes de colloques et journées d'étude », n° 29, 2023-2025, <http://publis-shs.univ-rouen.fr/ceredi/index.php?id=1524>, page consultée le 13 novembre 2025.

² Le titre original est *Hagane no Renkinjutsushi* (鋼の錬金術師) ; littéralement « alchimiste d'acier ». L'œuvre est conçue par Hiromu Arakawa.



Figure 1 : couvertures des mangas *Fullmetal Alchemist*.

Un univers alternatif

Les mangas ayant principalement une fonction de divertissement, les créateurs tendent à développer des univers dépaysants souvent influencés par des pays étrangers afin d'ajouter une pointe d'exotisme. *Fullmetal Alchemist* se déroule dans un monde alternatif dont les différentes nations s'inspirent de pays d'époques différentes. L'intrigue se déroule à Amestris (アメストリス), état évoquant une Prusse militarisée par son architecture, les vêtements des personnages et les armoiries très présentes où figure un lion à queue de dragon sur fond vert. L'alchimie ou *Renkinjutsu* (錬金術) est au cœur du système martial et les alchimistes d'État sont des soldats de haut rang. Ils sont capables de transformer des éléments en les plaçant dans des cercles de transmutations ou *Renseijin* (錬成陣) qui évoquent les sceaux magiques des manuscrits occidentaux³.

La majorité de ces *renseijin* reprennent les trois formes géométriques essentielles qui forment l'emblème de la pierre philosophale. Rappelons que celui-ci se compose d'un cercle intérieur symbolisant le chaos ou l'Ouroboros autour duquel est tracé un carré évoquant les quatre éléments. Ces deux formes sont incluses dans un triangle représentant les trois principes (soufre, mercure et sel). Le tout est fermé par un cercle extérieur symbolisant l'ordonnancement du chaos, aboutissement de la démarche alchimique⁴. Ces trois figures géométriques servent de matrice pour tous les *renseijin* de la série (figure 1).

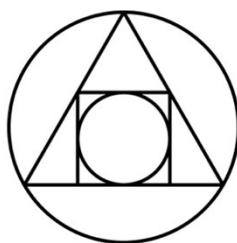


Figure 2 : symbole de la pierre philosophale.

³ Ces types de parchemins sont régulièrement reproduits et en vente sur des sites comme Christie's <https://www.christies.com/en/lot/lot-6179753>, page consultée le 13 novembre 2025.

⁴ Michael Maier, *Atalanta Fugiens*, Michel Maier, Atalanta Fugiens, Oppenheim, J. Galler pour J. Th. de Bry, 1618. Voir en ligne : <https://utpictura18.univ-amu.fr/notice/10338-geometrie-pierre-philosophale-michel-maier-atalanta-fugiens-1618>, page consultée le 13 novembre 2025.

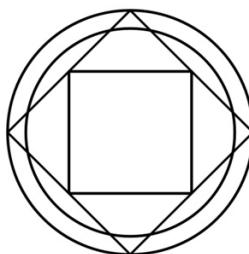


Figure 3 : exemple de cercle de transmutation apparaissant dans le manga.

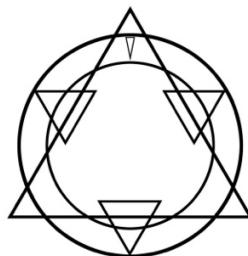


Figure 4 : autre exemple de cercle de transmutation apparaissant dans le manga.

Le principe fondamental du *Renkinjutsu* est l'échange équivalent ou *Tōka kōkan* (等価交換) qui stipule qu'il est impossible de créer quelque chose à partir de rien et qui évoque le principe de transformation de l'alchimie réelle. Le processus se déroule en trois étapes : comprendre les éléments constitutifs et les caractéristiques de cette matière, décomposer la matière, puis la reconstruire. Cette simplification des démarches ésotériques s'explique par le fait que l'alchimie est avant tout une forme de nouvel habillage pour un récit d'action et d'aventure destiné à un jeune public.

À cette alchimie occidentale, s'opposent les pratiques orientales du pays de Xing (シン国), qui correspond à la Chine. Désignée comme *Rentanjutsu* (錬丹術), nom de l'une des pratiques du taoïsme, cette forme d'alchimie vise à atteindre l'immortalité soit par la création d'une drogue (cinabre externe) soit par le développement d'une âme immortelle (cinabre interne) grâce à des exercices de renforcement, d'épuration et de concentration. Comme pour l'alchimie occidentale, Arakawa modifie les principes pour les adapter au besoin de la fiction.

En Japonais la distinction entre les deux formes d'alchimie se marque à l'écrit par un changement d'idéogramme *Renkinjutsu* (錬金術) et *Rentanjutsu* (錬丹術) dans la fiction comme dans le monde réel, mais dans la version française la proximité entre les pratiques est effacée par le terme choisi par les traducteurs : « élixirologie ». Dans le manga, les divergences sont soulignées lors de la rencontre des héros Edward et Alphonse Elric, qui pratiquent l'alchimie de l'Ouest, avec May Chang, alchimiste de l'Est. Par exemple, les premiers ont une utilisation généralement offensive tandis que la jeune fille peut s'en servir de façon curative.

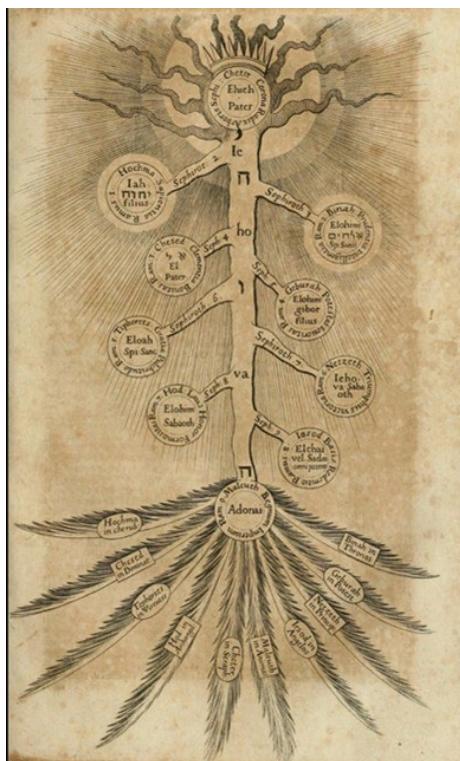
À la frontière avec Xing se trouve la région d'Ishbal (イシュヴァール) qui évoque les régions d'Asie centrale comme l'Ouzbékistan qui étaient autrefois traversées par les caravanes de la route de la soie. Arakawa invente une forme d'alchimie hybride pratiquée par cette population. Scar, l'un de ces habitants, possède des tatouages sur les avant-bras qui le dispensent de dessiner des cercles de transmutation. Le bras droit correspond à la destruction des éléments et le gauche à leur recombinaison.

Enfin, le récit évoque une ancienne civilisation disparue 400 ans auparavant, Xerxès (クセルクセス). Comme son nom le suggère, la région correspond à la Perse antique.

Pour les lecteurs perspicaces, cette onomastique suggère qu'il existe des liens étroits entre cette région et le pays d'Amestris, nom de la femme de Xerxès I^{er}. Dans le récit, ce pays est le premier où se pratique l'alchimie occidentale, ce qui coïncide avec l'existence de textes ésotériques grecs et arabes dans le monde réel.

Arakawa s'inspire ainsi de pays et des pratiques réelles pour composer un univers cohérent où l'alchimie remplace une partie la science. Elle donne ainsi l'illusion d'un monde qui se prolonge au-delà du récit par le biais de réseaux stratifiés de références et crée une connivence avec une partie du lectorat qui reconnaît les références onomastiques ou iconographiques.

Au niveau graphique, les reprises et les variations sont en effet plus évidentes. Dans certains cas, elle reprend des œuvres réelles et les utilise dans des contextes symboliques. De cette manière, elle renforce l'« effet de réel⁵ » pour faciliter l'immersion dans l'univers de fiction. Par exemple, plusieurs personnages se retrouvent dans un espace mystique face à une « porte » qui évoque la Porta Alchemica construite dans la villa Palombara, près de Rome. Le dessin figurant sur la porte diffère selon les personnages et correspond à leur caractère. Le héros qui a transgressé les règles du *Renkinjutsu* se retrouve face à l'illustration de Sephirot, l'arbre de vie tel qu'il apparaît dans le livre de Robert Fludd en 1617⁶. Dans la première version animée de la série, la porte s'inspirait de la sculpture la Porte de l'enfer de Rodin dont une version est exposée au musée national de l'Art occidental à Tokyo⁷.



⁵ Roland Barthes, « L'effet de réel », *Communications*, n° 11, 1968, p. 84-89.

⁶ Hiromu Arakawa, *Fullmetal Alchemist*, Paris, Kurokawa, tome 6, 2006, p. 76. Robert Fludd, *Utriusque cosmi maioris scilicet et minoris metaphysica, physica atque technica historia*, Oppenheimii, aere Johani Theodori de Bry, typis Hieronymi Galleri, 1617. Voir en ligne : <https://archive.org/details/utriusquecosmima02flud/page/157/mode/1up>, page consultée le 13 novembre 2025.

⁷ Il y a bien d'autres exemples où une œuvre réelle est reproduite dans un arrière-plan d'une planche ou dans l'architecture d'un bâtiment afin de renforcer les effets de réel. Voir Hiromu Arakawa, *Fullmetal Alchemist*, éd. citée, tome 4, 2006, p. 16.

Figure 5 : Sephirot tel qu'il apparaît dans le livre de Robert Fludd.

Mais dans la majorité des cas, Arakawa reprend des éléments du vocabulaire graphique existant pour créer des versions fictives. Les frères Elric portent un insigne où figure un serpent crucifié orné d'une couronne ailée qui est une variation d'une image issue du *Livre des figures hiéroglyphiques* attribué à Nicolas Flamel. Pour le colonel Roy Mustang qui manie le feu, l'artiste crée un cercle de transmutation où figure une flamme et une salamandre, animal résistant à la combustion selon les bestiaires médiévaux. Dans le cas du Major Alex Louis Armstrong, le sceau personnel comprend le terme יהוה (YHWH) et les symboles alchimiques du soufre, du mercure et du sel. L'artiste s'appuie sur un vocabulaire visuel existant pour concevoir de nouveaux éléments dans une démarche de vraisemblance accroissant l'illusion mimétique.



Figure 6 : cercle de transmutation de l'alchimiste de flammes.

L'alchimie n'est donc pas seulement une source où puiser de quoi créer un habillage dépayasant pour un univers fictif. Elle permet de tisser des réseaux de cohérences pour rendre la fiction plus vraisemblable et plus dense. Elle est notamment au cœur du système de personnages qui joue sur des séries de contrastes et d'éléments complémentaires.

Le système des personnages

En s'appuyant sur le thème de l'alchimie, Arakawa conçoit également une galerie de personnages aux noms évocateurs. Le procédé n'est pas nouveau et permet de produire des effets de complicité avec une partie du lectorat qui apprécie les jeux de références. Destinée à assurer un plaisir de la reconnaissance, cette pratique très courante dans le manga s'accompagne souvent d'un effet humoristique comme dans *Dragon Ball* où tous les noms correspondent à des jeux de mots. Dans *Fullmetal Alchemist*, le nom des militaires fait généralement référence à des véhicules ou des armes tandis que ceux des personnages principaux sont liés à l'alchimie.

Les héros sont les frères Edward et Alphonse Elric dont le père a pour nom Hohenheim, c'est-à-dire Paracelse, fameux alchimiste de la Renaissance connu pour avoir décrit la méthode de création d'un homoncule. Dans le manga, la première de ces créatures naît à Xersès, pays qui évoque la période de Zosime de Panopolis, autre alchimiste connu pour sa description de l'être artificiel. Cet homoncule se désigne lui-même comme « l'Être de la fiole » (*Flask no Naka no Kobito* / フラスコの中の小人⁸). Il se met à parler et à sympathiser avec l'esclave dont le sang a servi de base pour sa création et lui donne le nom de Hohenheim. Par la suite, il parvient à sortir de la fiole en s'incarnant dans un corps identique à celui de l'esclave. Arakawa inverse ainsi certaines relations entre créateur et créature : l'homoncule naît du sang humain, mais il nomme l'esclave et choisit son propre corps.

⁸ Il apparaît pour la première fois au chapitre 74 au tome 19.

Plus encore l'Être de la fiole conçoit d'autres homoncules qui s'adressent à lui comme le « père » (*Otô-sama* / お父様). Il produit notamment sept humains artificiels dont les noms correspondent aux sept péchés capitaux en anglais : *Pride* (プライド), *Wrath* (ラース), *Envy* (エンヴィー), *Greed* (グリード), *Lust* (ラスト), *Gluttony* (グラトニー), *Sloth* (スロウス). Ces derniers sont les principaux adversaires des héros, enfants de l'humain Hohenheim. L'opposition entre les deux « familles » est soulignée au niveau graphique : le serpent crucifié, emblème fièrement arboré par les frères Elric, s'oppose à l'ouroboros encerclant une étoile à six branches, insigne caché des homoncules. Les renvois à Paracelse ne sont donc pas uniquement cosmétiques : les éléments réels sont transformés pour s'intégrer dans un système de personnages inédit.



Figure 7 : serpent crucifié extrait du *Livre des figures hiéroglyphiques* attribué à Nicolas Flamel.



Figure 8 : insigne des frères Elric, fils de Hohenheim.



Figure 9 : insigne des homonculi nés de l'Être de la fiole.

À ces strates de références, il faut ajouter celles qui sont liées à deux autres catégories de personnages. La première est toujours en lien avec l'alchimie et correspond aux chimères qui représentent souvent visuellement diverses alliances d'éléments ésotériques. Dans le manga, ces chimères ou *Gōsei-jū* (合成獣, littéralement « bête synthétique⁹ »)

⁹ Arakawa n'utilise pas le terme occidental *chimère* (キマイラ).

sont le résultat d'expériences interdites pour fusionner un humain et un animal. Là encore l'onomastique permet de renforcer les relations symboliques puisque toutes les chimères produites au sein du laboratoire 5 sont liées à l'alcool. Hybride entre une femme et un serpent, Martel a pour nom une célèbre marque de cognac français, Martell. Enfin, il existe une dernière catégorie d'êtres qui n'ont plus de corps et dont l'âme est rattachée à des objets par le biais d'un sceau de sang ou *Ketsuin* (血印). C'est le cas d'Alphonse Elric dont l'âme anime une vieille armure et de certains adversaires, anciens prisonniers utilisés comme cobayes dans des opérations alchimiques. Au niveau graphique, le sigle dessiné avec du sang possède une couleur distincte des cercles de transmutations et autres insignes.

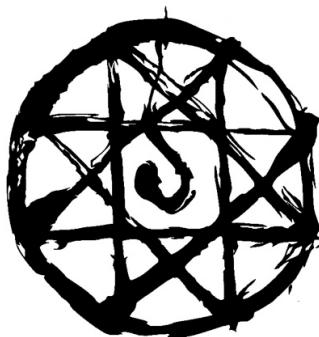


Figure 10 : sceau de sang d'Alphonse Elric

Ces différents groupes de personnages distincts par l'onomastique et des symboles graphiques permettent de mettre en récit des interrogations plus profondes sur la nature humaine. Certes, le manga étant une œuvre de divertissement, l'accent est avant tout mis sur les successions de combats contre des adversaires de plus en plus puissants ou dangereux. Mais les échanges de paroles entre deux attaques servent à mettre en perspective les différentes variantes d'humains. Par exemple au chapitre 12, intitulé « définition d'un humain¹⁰ », Alphonse se bat contre un adversaire qui sous-entend qu'il n'est peut-être que la création d'Edward car il n'a pas de preuve de son existence avant sa transformation. Pendant ce temps, Edward combat et vainc d'autres adversaires mais décide de ne pas effacer les sceaux de sang car il considère qu'ils restent des hommes et qu'il ne veut pas les tuer. Au fil des tomes, d'autres combats et alliances permettent de remettre en perspective la notion d'humanité qui semble avoir plus d'importance que celle de l'âme.

En effet, le manga débute par une expérience ratée : les frères Elric tentent de faire revivre leur mère décédée grâce à l'alchimie et rassemblent tous les matériaux constituant un corps humain dans le cercle de transmutation. Comme ils ne savent pas quoi mettre pour l'échange équivalent de l'âme, ils se contentent de gouttes de leur sang. En conséquence, Alphonse disparaît durant l'opération et Edward perd une jambe. Mais ce dernier parvient tout de même à ramener l'âme de son frère en échange de son bras. Par la suite, les membres disparus sont remplacés par des prothèses métalliques qui lui valent le surnom d'Alchimiste d'acier.

Le manque et la perte sont les deux éléments qui motivent la majorité des personnages qui ne sont plus tout à fait humains. Le héros est un homme augmenté par des prothèses, son frère n'est plus qu'une âme attachée à une armure et les adversaires sont des êtres artificiels, homoncules et chimères. Contrairement aux alchimistes réels qui cherchent à obtenir l'immortalité à travers l'obtention de la pierre philosophale, les

¹⁰ Hiromu Arakawa, *Fullmetal Alchemist*, éd. citée, tome 3, 2005, p. 129-172.

frères Elric veulent simplement retrouver leur corps et redevenir humains. De son côté, l'Être de la fiole aspire à toujours plus de pouvoir car il est jaloux des attaches émotionnelles et familiales des hommes. Incapable d'avoir une famille, il n'arrive à concevoir que des homoncules dotés des vices des mortels.

En employant des références à l'alchimie dans la création du système des personnages, Arakawa met en récit divers types d'humains et laisse le lecteur s'interroger sur les frontières entre les catégories à la fois opposées et complémentaires s'il en a le loisir.

La quête et les mystères

L'alchimie sert non seulement à structurer l'univers de fiction et le système de personnage, elle est le principal ressort narratif puisque tous les personnages veulent obtenir la pierre philosophale ou *Kenja no Ishi* (賢者の石) même s'ils veulent l'employer pour différents objectifs. La quête du Grand Œuvre est transformée au sein du manga pour devenir le prétexte à de multiples scènes de combats entre les différents groupes et les alliances inattendues de personnages. Mais l'alchimie en tant qu'art du secret exhibé et du langage ambivalent est également thématisé dans l'œuvre d'Arakawa.

Le mystère entourant les différentes étapes pour obtenir le Grand Œuvre se transcrit dans le manga à plusieurs niveaux. Le fait que l'alchimie repose sur un langage double nécessitant des clefs d'interprétation est transposé dans les scènes de déchiffrage des textes ésotériques. Par exemple, au chapitre 10, Edward récupère l'ouvrage *Mille recettes de cuisine au quotidien* qui contient la description des processus de transformations alchimiques et il explique : « Pour les gens normaux, c'est juste un livre de cuisine mais il utilise de nombreuses métaphores et autres allégories pour camoufler son sujet réel¹¹. » En décryptant l'ouvrage, il comprend que l'ingrédient clé est un sacrifice humain, mais il faut attendre le chapitre 75 pour découvrir comment la première pierre philosophale a été créée.

De plus, les héros découvrent l'existence d'un cercle de transmutation inversé ou *Gyakuten no Renseijin* (逆転の錬成陣¹²) grâce à l'ancien carnet de recherche du frère de Scar. Cette fois-ci, le code pour déchiffrer le bon contenu est indiqué : il faut placer les feuilles comprenant des termes redondants les unes sur les autres pour former une carte contenant un cercle de transmutation lié au *Renkinjutsu* et à l'envers de celui-ci un second cercle utilisant le *Rentanjutsu*, qui vise à annuler les effets du premier. Les différences réelles entre l'alchimie occidentale et chinoise sont ainsi réexploitées au niveau de la fiction pour créer un nouveau rebondissement dans le récit.

D'autre part, le fait que les pratiques alchimiques soient à la fois exotériques et ésotériques se reflète à travers les actions énigmatiques des homonculi dont les motivations ne sont révélées que dans les derniers volumes¹³. L'identité même de ces entités n'est établie qu'à mesure que le manga progresse et bon nombre de personnages d'apparence sympathique se révèlent être des créatures au service de l'Être de la fiole. La révélation de leur véritable nature passe par le dévoilement de l'ourobouros encerclant le sceau de Salomon qui marque ces êtres. Plus encore, les raisons poussant les homonculi à créer une institution militaire d'alchimistes au sein du pays ne sont dévoilées qu'à la fin de la série.

¹¹ *Ibid.*, tome 3, p. 74.

¹² *Ibid.*, tome 19, 2008, chapitre 77.

¹³ Barbara Greene, « Re-envisioning the Dark Valley and the decline of the peace state », dans *The Representation of Japanese Politics in Manga - The Visual Literacy of Statecraft*, éd. Roman Rosenbaum, London, Routledge, 2021, p. 27-45.

Barbara Greene souligne que ceux qui participent à un complot au début de la série sont les ennemis que les héros doivent contrecarrer en s'impliquant dans une conjuration dans les derniers tomes. Les homonculi créent des pierres et préservent certains personnages qui doivent être sacrifiés lors du « jour promis », qui correspond à un événement astronomique permettant de créer une immense pierre en sacrifiant un pays entier. Dans ce cas précis, Arakawa semble reprendre les indices visuels présents sur les manuscrits de Ripley¹⁴ et dans la deuxième illustration du *Splendor Solis*¹⁵ où le soleil rencontre la lune, mais elle les utilise au premier degré en faisant coïncider le sacrifice du pays d'Amestris avec une éclipse solaire¹⁶. Dans cet exemple, le récit reprend une interprétation littérale de l'illustration alchimique alors que, par ailleurs, il y a d'autres allusions plus subtiles à la nature ésotérique de ce pays aux contours étranges. L'emblème du lion sur fond vert des drapeaux évoque par exemple le lion vert dévorant le soleil qui est présent dans de nombreux livres d'alchimie.



Figure 11 : drapeau d'Amestris.

La quête du Grand Œuvre n'est pas seulement une expérimentation codée précédant l'avènement de la chimie moderne mais aussi une recherche spirituelle. Dès le XVII^e siècle, des parallèles entre les mystères du laboratoire et ceux de la religion se développent et ce manga s'en fait un écho lors des scènes où les personnages ayant transgressé le tabou de la transmutation humaine se retrouvent face à une porte mystique derrière laquelle se trouve l'ensemble des connaissances du monde. Elle est gardée par un être protéiforme qui se désigne comme la Vérité ou *Shinri* (眞理). Il accueille toujours les protagonistes avec le même discours : « Je suis la chose que vous nommez “monde”, ou “univers”, ou “dieu”, ou “la vérité”, ou “tout”, ou “un”, et puis, je suis “toi”¹⁷. » L'objectif ultime de l'Être de la fiole est d'ouvrir la porte du monde et d'assimiler ce « dieu » pour devenir un être parfait.

Parallèlement à ces lectures mystiques, l'essor de la psychanalyse au XX^e siècle a contribué à la revitalisation de l'alchimie spirituelle par le biais de l'œuvre de Carl Jung¹⁸. Celle-ci est popularisée au Japon via de multiples œuvres comme *Persona*, série de jeux

¹⁴ Leonard Smethley and George Ripley. [ripley Alchemical Scroll]. [Manchester, England ?], 1624, <http://arks.princeton.edu/ark:/88435/05741w45s>, page consultée le 13 novembre 2025.

¹⁵ Kupferstichkabinett. « 78 D 3, fol. 8 verso: Splendor Solis oder Sonnenglanz – Königspaar », 2025, <https://smb.museum-digital.de/object/96803>, page consultée le 13 novembre 2025.

¹⁶ Hiromu Arakawa, *Fullmetal Alchemist*, éd. citée, tome 25, 2011, chapitre 100.

¹⁷ *Ibid.*, tome 6, 2005, p. 78-79.

¹⁸ Frank Greiner, « L'alchimie jungienne et le monde invisible de l'âme », dans *Mondes invisibles*, dir. Sylvain Ledda, Paris, L'Herne, coll. « Cahiers de l'Herne », 2023, p. 111-115. Véronique Liard, « Jung et l'alchimie. Un lien entre passé et présent au service du futur », *Cahiers jungiens de psychanalyse*, 2020/1, n° 151, 2020, p. 99-113.

de rôle vidéoludique¹⁹. Dans *Fullmetal Alchemist*, l'influence de Jung se perçoit dans la relation entre les deux « pères » (Hohenheim et l'Être de la fiole) l'un pouvant être perçu comme la part d'ombre de l'autre. De même, la relation ambivalente entre Ling Yao, prince du royaume de Xing, et l'homoncule Greed peut s'interpréter comme diverses étapes d'individuation. Dans le dernier chapitre, ce dernier est contraint de refusionner avec le premier homoncule dont il est issu mais il le trahit pour sauver Ling Yao et les humains dans un geste d'affirmation de soi.

L'alchimie en tant que cheminement spirituel se manifeste surtout au niveau du parcours du héros Edward Elric, qui à la fin de l'aventure décide de ne plus utiliser la pierre philosophale car son emploi correspond à la destruction d'âmes humaines. Ce renoncement volontaire lui permet d'obtenir le retour du corps de son frère et l'ensemble du manga peut être lu comme un récit initiatique où les protagonistes confrontés à leur part d'ombre acceptent les conséquences de leur action et prennent leur autonomie²⁰.

Conclusion

Bande dessinée à succès reposant sur le genre de l'aventure, *Fullmetal Alchemist* insiste sur le dépaysement pour un jeune public japonais et comble la perte de l'univers référentiel familier par le recours à l'alchimie en tant qu'imaginaire, réseaux de discours et de codes visuels. Dans la construction du monde de fiction, les lieux évoquant des espaces existants sont choisis pour leurs connotations ou leur valeur symbolique en lien avec le Grand Œuvre. Le système des personnages permet d'approfondir les questions sur la nature de l'homme par le biais de nombreuses catégories d'êtres de synthèse et la quête centrale correspond à l'initiation du héros. Tous ces éléments confèrent une réalité illusoire mais étonnamment convaincante à des personnages de papier et à leur monde. La créatrice du manga établit également une relation de connivence avec les lecteurs capables de comprendre les indices onomastiques et visuels.

Cette façon de puiser dans les traditions occultes pour tisser des récits divertissants n'est pas récente. Depuis 1986, la série de nouvelles et romans *Onmyōji* de Baku Yumemakura met en scène un maître de l'*onmyōdō*, version japonaise de l'alchimie chinoise. Inspiré d'un personnage réel Abe no Seimei, le héros très populaire apparaît dans de nombreuses déclinaisons en mangas, séries télévisées et films. La série animée *Neon Genesis Evangelion* (1995) mêle la science-fiction à la Kabbale et *Tenkū no Escaflowne* (1994) allie le tarot à la fantasy. Par un curieux détour, le jeune public français peut ainsi se refamiliariser avec l'imaginaire ésotérique occidental par le biais de productions populaires japonaises.

¹⁹ Le premier opus de la série est édité en 1996 et le plus récent (*Persona 5 Royal*) date de 2019.

²⁰ Pour une lecture plus psychologique et jungienne de la série, voir John Ranyard, « Japanese Anime and the Life of the Soul: *Full Metal Alchemist* », *Psychological Perspectives: A Quarterly Journal of Jungian Thought*, 49:2, 2006, p. 267-277.