

---

## *Neon Genesis Evangelion* ou la déconstruction du robot anime

Bounthavy Suvilay

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/resf/954>

DOI : 10.4000/resf.954

ISSN : 2264-6949

### Éditeur

Université de Limoges

### Référence électronique

Bounthavy Suvilay, « *Neon Genesis Evangelion* ou la déconstruction du robot anime », *ReS Futurae* [En ligne], 9 | 2017, mis en ligne le 30 juin 2017, consulté le 13 février 2020. URL : <http://journals.openedition.org/resf/954> ; DOI : 10.4000/resf.954

---

---

# Neon Genesis Evangelion ou la déconstruction du robot anime

Bounthavy Suvilay

---

- 1 Après la Seconde Guerre Mondiale, la science-fiction japonaise s'est en partie développée grâce aux médiums du dessin animé (*anime*<sup>1</sup>) et du manga. Le robot chat Doraemon<sup>2</sup> a été nommé « ambassadeur du Japon » et les licences *Gundam*<sup>3</sup>, *Macross*<sup>4</sup> ou *Ghost in the Shell*<sup>5</sup> continuent de se déployer sur différents médias. Si dans le domaine du roman, les thèmes et artefacts de science-fiction tendent à se diffuser dans des titres destinés au grand public, dans l'animation s'est développé le sous-genre spécifique du *robot anime*<sup>6</sup>. *Neon Genesis Evangelion* (*Shin Seiki Evangelion* 新世紀エヴァンゲリオン), série télévisée imaginée par Anno Hideaki 庵野 秀明, a été conçue pour subvertir cette forme de SF japonaise. Alimentées par les *otaku*<sup>7</sup>, les polémiques liées aux deux derniers épisodes de la série ont culminé sous la forme de menaces de mort à l'encontre d'Anno<sup>8</sup>. Cet *anime* a été largement étudié dans le monde anglophone sous différents aspects : analyses thématiques (Drazen, 2003 ; Vaughan, 2009), psychologiques ou psychanalytiques (Napier 2002 ; Ortega, 2007 ; Malone, 2007), féministes (Orbaugh, 2002 ; Kotani, 1997), sociologiques (Azuma 2009, Tanaka, 2014). Toutefois, les études mettent rarement en lien l'intrigue avec le contexte de production qui permet une mise en récit spécifique et qui explique le succès de la série. L'hybridation au cœur d'*Evangelion* (entre l'homme et la machine, la science et la religion) se retrouve au niveau des méthodes d'animation entre animation limitée et *full animation*, images réelles et dessins. Au niveau de la diégèse, le plan de complémentarité de l'homme sert à résoudre les problèmes liés à l'incomplétude humaine en fusionnant tous les êtres en une seule entité parfaite. Au niveau de la production, il s'agit avant tout d'une démonstration de la métamorphose du support animé pour épouser différentes formes de récit. S'interroger sur la poétique du média permet de montrer de quelle manière le support influe sur la production d'un monde imaginaire en *anime*. Nous décrivons l'écosystème médiatique japonais afin de montrer en quoi les conditions économiques ont un impact sur le style et le genre avant de montrer de quelle manière *Evangelion*<sup>9</sup> déconstruit les standards du *robot anime* et comment la série met à nu le processus de création sérielle d'un feuilleton télévisé.

## Écosystème médiatique et influence générique

- 2 Selon Robert Matthew, une science-fiction de divertissement s'est développée grâce aux médias de masse : « It is certainly possible to argue that science fiction is primarily a source of entertainment or escapism, and indeed it cannot be denied that it does perform these functions. In Japan the strength of science fiction *manga-bon* (comic books) since the 1960s and the dovetailing of television science fiction characters and creatures with toy manufacture and sales bear vivid testimony to this. » (Matthew, 1989 p. 2) Au Japon, le secteur de l'imprimé s'est développé après-guerre avec des magazines mensuels puis hebdomadaires proposant à bas prix des bandes dessinées où la SF a longtemps été un genre de prédilection. En 1963, en adaptant son manga en série télévisée, Tezuka Osamu 手塚治虫 initia une convergence des médias nommée plus tard *media mix*, dont Marc Steinberg détaille les étapes (2012). En vendant à bas prix les épisodes à une chaîne, Tezuka est contraint de faire appel à un sponsor pour compenser la perte financière. En contrepartie, le sponsor emploie les visuels de l'*anime* afin de promouvoir ses produits. Cette situation économique fragilisant les studios d'animation et les obligeant à s'aligner sur ces tarifs bas est appelée « malédiction Tezuka » par les animateurs qui ont ainsi perdu à la fois le contrôle financier et artistique sur leurs productions<sup>10</sup>. Dans bien des cas, le studio d'animation n'est qu'un prestataire de service à qui un budget est confié et il ne possède pas les droits du dessin animé qu'il réalise. Quand bien même celui-ci aurait un succès phénoménal, les bénéfices ne sont pas redistribués aux animateurs<sup>11</sup>.
- 3 Ce lien consubstantiel entre sponsor, chaîne, éditeur de manga et société de produits dérivés entraîne un faible pouvoir décisionnaire des studios d'animation face aux ayant-droits de l'œuvre originale qu'ils adaptent. Dans le cas de Gainax, le studio a été fondé en 1984 par des amateurs de SF réunis pour la création d'un court-métrage lors de la convention d'Osaka<sup>12</sup>. Ils ont fondé la société d'animation après avoir créé General Products (1982), entreprise proposant des figurines à collectionner inspirées par les héros d'*anime*. Gainax a également élaboré des jeux vidéo comme *Princess Maker* (1991) qui a permis à la société de compenser les pertes liées à l'animation pendant un certain temps<sup>13</sup>. Mais au début des années 1990, Gainax était au plus bas après l'arrêt en pleine production de l'*anime Aoki Uru*. Comme le souligne l'ancien directeur général du studio, Takeda Yasuhiro, « Gainax's anime productions consistently failed to recoup their investments, while software sales and the profits earned through Wonder Festival meant that General Products was... well, it was so-so » (Takeda, 2005, p. 138). Pis encore, le dirigeant de la partie jeu vidéo de Gainax qui devait jouer le rôle de producteur a quitté l'entreprise pour fonder son studio. Les sociétés de jouets ont refusé d'investir car elles estimaient que le design des robots les rendait impropres à une fabrication et une commercialisation en masse<sup>14</sup>. Mais grâce au sponsor King Records, *Evangelion* entre en production pour la télévision. Les épisodes sont diffusés tous les mercredis à 18h30 entre le 4 octobre 1995 et le 27 mars 1996 sur TV Tokyo avant d'être rediffusés sur d'autres chaînes. Comme pour les autres feuilletons, la production est en flux tendu, les épisodes étant achevés peu avant leur diffusion.
- 4 Outre la dépendance artistique et financière des studios face à la chaîne et aux sponsors, les studios sont obligés d'adopter une animation limitée. Si *Tetsuwan Atom* (鉄腕アトム) n'est pas la première production animée japonaise<sup>15</sup>, c'est la première série

télévisée hebdomadaire, ce qui implique un temps de production court et des moyens limités. Tezuka voulait faire concurrence aux dessins animés américains diffusés jusqu'alors sur les chaînes japonaises (Clements, 2013). C'est pourquoi il adopte à la fois la politique des coûts réduits des studios américains (Pattern, 2004) et leur technique d'animation limitée<sup>16</sup>.

- 5 Rappelons qu'une pellicule défile à 24 images par seconde. La plupart du temps les animateurs dupliquent les images pour être à 12 images par seconde alors que ceux de Tezuka utilisent 8 images par seconde (Lamarre, 2009, p. 187). Selon Clements (2013), pour donner l'impression de mouvement, ils utilisent des plans fixes durant plusieurs secondes, des cadrages permettant de n'avoir à faire bouger qu'un seul élément (la bouche ou les yeux), un montage rapide d'images fixes pour donner l'illusion de mouvement. Ces techniques destinées à limiter le nombre d'intervalles (de dessins) et donc de temps et de main d'œuvre génèrent une esthétique particulière qui convient bien aux récits de SF. Pour donner l'illusion de mouvement et de profondeur, les calques du décor peuvent s'écarter comme les deux pans d'un rideau pendant que le celluloïd où figure une navette spatiale reste fixe, ce qui donne l'impression qu'elle s'enfonce vers la ligne d'horizon<sup>17</sup>. Plus encore l'apparition et la transformation du robot peuvent être animées une seule fois puis être reprises à chaque épisode. Ce recyclage de séquence est motivé au niveau du récit par l'apparition d'un nouvel ennemi à vaincre, ce qui implique un scénario quasi identique à chaque épisode. Ainsi dans *Goldorak*, les séquences de course et de transformation du pilote sont potentiellement attendues par une partie du public qui retrouve par avance le plaisir de la répétition<sup>18</sup>. Les saccades, les réutilisations et coulissages de calques passent d'autant mieux que les mouvements ne sont pas ceux d'humain mais de machines. À l'opposé de cette esthétique prônant l'efficacité graphique et l'ingéniosité, les partisans de la *full animation*<sup>19</sup> cherchent à représenter des mouvements fluides avec plus d'images par seconde. Lamarre (2006) souligne que Miyazaki insiste pour labelliser ses films comme des *manga eiga* (littéralement « manga film ») et non comme des *anime*<sup>20</sup>.
- 6 Outre ces contraintes techniques créant des codes esthétiques spécifiques, le succès de certaines séries a permis l'élaboration de sous-divisions dans la SF télévisée. En effet, si les robots apparaissent dès les années 1920 dans les romans (Matthew, 1989), leur présence dans la culture populaire japonaise est en partie liée aux séries animées diffusées à la télévision à partir des années 1960. Les critiques séparent généralement les héritiers de *Tetsuwan Atom* (androïdes et cyborgs) de ceux de *Tetsujin 28 gô* (鉄人28号), robot géant dirigé grâce à une télécommande par un jeune garçon<sup>21</sup>. Go Nagai est le premier à intégrer le pilote dans la machine avec *Mazinger Z* (マジンガー Z, 1972-1973) mais les détails techniques sont généralement assez farfelus, la fascination pour le robot et le jeune âge du public cible étant suffisant pour pallier ces défauts. Ces *anime* du genre *Super robot* et destinés à un public d'enfants s'opposent au *Real robot*, série au ton plus dramatique où le robot est une machine de guerre produite de façon industrielle (Condry, 2013, p. 126). Ce type d'*anime* destiné à un public plus âgé a été popularisé par la licence *Mobile Suit Gundam* créée par Yoshiyuki Tomino. Le récit se focalise sur la description de la guerre, le robot étant avant tout l'armure de combat géante permettant au héros de vaincre<sup>22</sup>.
- 7 Amateurs de SF, les fondateurs de Gainax ont débuté par la réalisation d'un court métrage diffusé lors de Daicon 3. Ils se définissent eux-mêmes comme des *otaku* et ont produit un documentaire parodique dans le moyen métrage *Otaku no Video* (おたくのビ

デオ, 1991). Ils ont tenté de renouveler le *robot anime* avec *Les Ailes d'Honnéamise* (*Oneamisu no Tsubasa: Ouritsu Uchuu-gun* オネアミスの翼：王立宇宙軍, 1987), mais l'échec commercial du long métrage les conduit à produire pour le marché de la vidéo domestique. *Gunbuster* (*Top wo nerae! トップをねらえ!*, 1988) mélange *hard science*, *robot anime* et récit sentimental avec des pilotes féminines aux formes généreuses afin de séduire le public masculin. Dans la série télévisée *Nadia, le secret de l'Eau Bleue* (*Fushigi no umi no Nadia* ふしぎの海のナディア, 1990), l'œuvre de Jules Verne est revisitée dans une esthétique *steampunk* avec des robots tanks transformables, cyborgs et vaisseaux spatiaux. Les fans ne sont donc pas surpris par la volonté délibérée de revisiter les poncifs du *robot anime* dans *Evangelion*. Néanmoins l'entreprise d'Anno va au-delà du détournement de stéréotype et vise à faire table rase du genre et à détourner l'adulation que lui porte son public.

## Déconstruire le *robot anime*

- 8 Comme l'a souligné Saint-Gelais (1999), la SF demande au lecteur une participation active dans la création d'une xéno-encyclopédie afin de construire un monde fictif cohérent et rationnel. Selon Langlet (2006), le déclenchement du processus heuristique est lié à l'étrangeté du *novum*, notion proposée par Darko Suvin pour désigner les termes provoquant une distanciation cognitive. Dans le cas d'*Evangelion*, Anno vise non seulement à déclencher le mécanisme interprétatif propre à la SF, il propose également de multiples références au genre des *robot anime* et à allusions plus cryptiques à la religion, augmentant ainsi le travail de décodage du téléspectateur.
- 9 Comme dans une fugue où la ligne mélodique est reprise et modifiée, Anno s'emploie à reprendre en les détournant les références des *otaku* de SF qu'il connaît d'autant mieux qu'il en est un lui-même<sup>23</sup>. Le générique d'*Evangelion* prélude à la fois au développement narratif et au traitement esthétique de la série. Beaucoup d'images fixes glissent verticalement : arbre de vie issu de la kabbale juive, peu d'animation et encore moins d'image du robot que l'on ne voit que dans des plans animés de moins de 10 secondes. Le rythme rapide du refrain concorde avec une série d'images fixes hétérogènes se succédant à une cadence rapide. Le téléspectateur de l'époque ne peut les comprendre que s'il les regarde au ralenti avec un magnétoscope. Cet excès d'informations se marque aussi au niveau des titres d'épisodes : le premier apparaît en japonais après le générique et le second en anglais après la coupure publicitaire. Si le premier épisode a le même titre dans les deux langues, dès le deuxième, ils diffèrent : le titre anglais est « The Beast » tandis que le japonais est « Plafonds inconnus ». Il s'agit de créer une surcharge d'informations pour aboutir à une surtension de la machine interprétative des *otaku* connus pour examiner image par image les séquences animées<sup>24</sup>.
- 10 Outre cette surabondance de pistes à suivre, Anno prend délibérément le contrepied des stéréotypes du *robot anime* au niveau visuel avec une machine au design élancé, à la taille et aux jambes fines. Ses robots géants (nommés EVA ou Evangelion dans la série) contrastent avec les modèles de robots plus massifs des séries précédentes. Une même volonté transgressive se perçoit au niveau du personnage principal. Au lieu d'être le jeune héros positif, Shinji Ikari est un personnage peu sûr de lui et introverti qui refuse initialement de piloter l'EVA et cherche à s'enfuir à plusieurs reprises (épisodes 4 et 19). Au niveau du *character design*, Sadamoto (1999) a expliqué qu'il avait le même visage que Nadia, héroïne de la série issue de la précédente collaboration avec Anno<sup>25</sup>.

De nombreux autres clins d'œil et situations stéréotypées renforcent cette idée de contrepoint volontaire<sup>26</sup>. Pour Azuma (Woznicki, 1998), les personnages comiques (Asuka et Toji) ne sont pas censés être blessés ou impliqués dans des situations mortelles (cas d'Asuka dans l'épisode 22, Toji dans l'épisode 18).

- 11 D'autre part, si dans les séries de robots géants à la Go Nagai les mêmes séquences d'action sont réutilisées même si les adversaires changent constamment, dans *Evangelion* les mises à mort des ennemis (nommés « anges ») sont toujours inédites. Seule la musique annonçant l'arrivée des anges et le combat est identique, rappel contrapunctique de la sérialité du genre (Hoffer, 2012). De plus, alors que l'ensemble des animations d'un épisode relève de l'esthétique de l'animation limitée, les séquences impliquant les EVA tuant l'ennemi sont souvent en *full animation* (même si la durée est très brève en pourcentage par rapport à l'épisode). Les animations des robots sont donc attendues comme le point d'orgue technique de l'épisode<sup>27</sup>.
- 12 Cette inversion esthétique est renforcée par l'utilisation volontairement appuyée de l'animation limitée. Dans la plupart des cas, les réalisateurs cherchent à détourner l'attention des téléspectateurs des astuces liées à cette technique. Au contraire, Anno met l'accent sur ces ruses en les employant ostensiblement durant un temps suffisamment long pour que le téléspectateur puisse les trouver insolites. Dans l'épisode 20, une image fixe avec un verre de bière et un cendrier occupe l'écran durant près de deux minutes pendant qu'un dialogue hors-champ entre deux personnages dans le lit adjacent s'achève par une scène torride<sup>28</sup>. Il joue sur des cadrages singuliers soulignant la fixité de l'image. Il alterne entre de très gros plans où les visages sont en partie coupés (ne laissant voir que la bouche ou les yeux) et des plans panoramiques où seul un élément mineur bouge<sup>29</sup>. Ces décadrages volontaires et la durée inattendue de ces plans sont présents tout au long de la série. Ils forment un contraste d'autant plus fort avec la courte séquence de *full animation* des EVA au combat qui n'apparaît pas dans tous les épisodes.
- 13 Après l'épisode 16, les attaques d'anges se font plus rares et les deux derniers épisodes se déroulent dans un cadre abstrait. La ville futuriste, les installations militaires et les robots géants disparaissent. Au lieu de montrer de quelle manière les ennemis sont vaincus, les deux derniers épisodes montrent les héros soumis à une forme d'interrogatoire quant à leur motivation à combattre. La série interroge ses héros en remettant ainsi en cause la validité de leur lutte comme le souligne Murakami :
 

With the purposeless Shinji's interior drama taking center stage, *Evangelion* is the endpoint of the postwar lineage of *otaku* favorites — from *Godzilla* to the *Ultra* series to *Yamato* to *Gundam* — in which hero-figures increasingly question and agonize over their righteous to defend the earth and humanity (Murakami, 2005, p. 128)
- 14 Tout en prenant à contrepied les stéréotypes du *robot anime*, Anno veille à donner au téléspectateur des éléments pour construire une nouvelle cohérence. Comme on peut s'y attendre dans un récit de SF, de nombreuses théories et disciplines scientifiques sont évoquées : nanotechnologie (épisode 13), génétique et clonage (personnage de Rei), mer de Dirac (épisode 16). Néanmoins la plupart du temps les *novums* sont en réalité des termes et éléments occultes faisant référence au christianisme, la kabbale ou la mythologie babylonienne. Au lieu d'inventer des termes de consonance scientifique, les créateurs ont misé sur l'exotisme que représentent ces termes pour un public japonais. Ainsi les anges portent des noms hébreux apparaissant dans l'Ancien Testament et le souffle de leur explosion forme une croix. L'Arbre de Vie avec les dix sephiroth de la kabbale apparaît dans le générique et dans le bureau du père de Shinji.

Le super ordinateur est formé par trois ensembles désignant les rois mages. Outre ces éléments ostensiblement étranges car faisant référence à des croyances peu connues des téléspectateurs, la série multiplie les allusions au shinto et au bouddhisme<sup>30</sup>. Ces termes religieux ont été choisis pour leur étrangeté afin de distinguer la série des autres *robot anime* comme l'indique l'un des membres de l'équipe d'Anno dans une interview (Tsurumaki, 2001). Anno dit lui-même « Je ne connais pas beaucoup de chose en religion chrétienne, et je n'avais pas l'intention de m'en rapprocher ou de critiquer quoi que ce soit » (Anno, 1997, p. 20). L'utilisation de références mystiques comme déclencheur du processus interprétatif typique de la SF permet donc à Anno de créer une xéno-encyclopédie s'appuyant sur des termes déjà existants mais employés dans un contexte inédit.

- 15 Aux pistes ésotériques s'ajoutent les renvois aux théories de Freud et Lacan<sup>31</sup>. Plusieurs titres d'épisodes et de morceaux de la bande originale y font référence comme le titre anglais de l'épisode 20 : « Weaving a Story 2 : Oral stage »<sup>32</sup>. Dans notre perspective, l'élément le plus marquant est que contrairement au *robot anime* où la machine est souvent construite par une figure paternelle et se substitue au père<sup>33</sup>, dans *Evangelion* l'EVA est une figure maternelle dans laquelle le héros se fond comme s'il retournait littéralement dans le ventre de sa mère (Gomasca, 2002)<sup>34</sup>. De plus, l'EVA n'est pas une machine mais un humain de synthèse dont l'enveloppe métallique externe sert de cage et non de protection. Au lieu de maîtriser un objet mécanique, le pilote est absorbé par une entité organique hors de contrôle<sup>35</sup>. Selon Kasai Kiyoshi (cité par Tanaka, 2014), cet *anime* ne propose pas un récit d'éducation traditionnel où le fils tue symboliquement le père en devenant adulte mais une hypertrophie imaginaire de la relation mère-fils, Shinji retournant dans le ventre de sa mère lorsqu'il se synchronise et disparaît dans l'EVA<sup>36</sup>. Quoi qu'il en soit, l'interprétation de type psychanalytique n'est qu'une des lectures possibles. Ce qui distingue la série des *robot anime* précédents est que cette interprétation possible est très appuyée à partir de la seconde moitié de la série.
- 16 Anno superpose ainsi trois formes de construction du sens : science-fiction, ésotérisme et psychanalyse. Comme dans l'utilisation de la caméra multiplane où la profondeur est créée par la superposition de plaques de verre distantes où sont posés le premier plan, milieu et arrière-plan sans que ces images ne se touchent, les multiples couches d'informations sont interprétables de trois manières qui peuvent donner l'illusion de se rejoindre sans que cela soit le cas. Dans le scénario initial des deux derniers épisodes (repris dans les films de 1997) les trois strates restent présentes, tandis que dans la série télévisée ces épisodes sont focalisés sur les personnages et la construction de leur identité faute de moyens et de temps pour suivre le planning initial. Dans les épisodes 25 et 26 diffusés en 1996, les EVA et les installations futuristes disparaissent au profit d'un espace vide au centre duquel l'un des personnages est assis sur une chaise pliante.
- 17 Il est sans doute possible d'ajouter une dernière strate plus en lien avec la situation de l'animation japonaise. *Evangelion* n'est pas seulement une déconstruction du *robot anime*, une subversion de ses clichés et de son mode d'interprétation active par le récepteur. La série vise également à dénuder l'illusion liée au support.

## Déconstruire l'*anime*

- 18 Dans un texte écrit le 17 juillet 1995 et publié peu avant la diffusion télévisée, Anno présentait Shinji et Misato de cette manière :
- Tous deux sont terrifiés à l'idée d'être blessés. Tous deux sont dépourvus de ce positivisme [...] qu'affichent les héros, et je pense qu'ils sont les derniers qualifiés pour ce rôle. Et pourtant, je les ai bien choisis comme tels. On m'a dit un jour « vivre, c'est changer ». C'est en voulant faire un récit où, la fin se rapprochant, le monde comme les personnages exprimeraient ce désir de changement que j'ai commencé cette œuvre. (Sadamoto, 1998, p. 170)
- 19 Cette insistance sur la peur des relations et de la communication fait écho au texte figurant dans la « bible » de la série reproduite dans Sadamoto (1999). Dans ce document technique<sup>37</sup>, des notes d'intention assurent que la série vise à représenter les problèmes relationnels avant d'annoncer qu'elle renouvelle les séries animées de robots : « À travers les yeux du personnage principal, les téléspectateurs se mettent progressivement à réfléchir sur les modes de communication avec la famille, les amis, les personnes adultes, la société dans son ensemble. » (Sadamoto, 1999, p. 183).
- 20 Dès le premier épisode, des configurations spéculaires nous suggèrent que la fiction est un miroir tendu au spectateur. Les reflets et les écrans sont omniprésents dans la série<sup>38</sup>. D'autres plans suggèrent que nous sommes devant un simulacre comme les séquences présentant les opérateurs devant leurs écrans informatiques : nous sommes placés à la place du moniteur qu'ils observent et observons à l'envers les informations de l'écran et leur visage les lisant. Nous regardons l'écran télévisé pendant que les personnages observent le leur. Ces effets de dédoublement préparent les séquences d'introspection, représentées par l'autoscopie du personnage par ses doubles<sup>39</sup>. Si *Evangelion* débute comme un *robot anime* avec un nouvel ennemi à détruire à chaque épisode, après l'épisode 14 les scénarios insistent beaucoup plus sur la personnalité des protagonistes et leur manière d'éviter d'avoir des relations sérieuses avec autrui en se contentant de rapport superficiel faussement joyeux (Misato) ou strictement professionnel (Ritsuko)<sup>40</sup>.
- 21 Les difficultés de communication des personnages ont été interprétées différemment selon les critiques. Pour Redmond, les protagonistes de la série incarnent quatre générations en concurrence : « the conservative members of Seele as being from the 1950s postwar generation, Gendo from the technology oriented 1970s, Misato and NERV staff from the consumerist 1980s, and the information-driven Eva pilots from the 1990s. » (Redmond, 2004, p. 131). Selon Hu, la stratification générationnelle va de pair avec une critique de la stagnation socio-politique du Japon après la croissance industrielle des années 1980, laissant « the hopeless situations which the younger generations are facing, and the fears and the general lack of confidence to change the established order of things » (Hu, 2010, p. 149). L'attitude de Shinji serait symptomatique de celle d'une génération pour qui le futur n'est pas assuré. Pour Azuma (Woznicki, 1998), la série reflète l'ambiance pessimiste suite à l'attentat au sarin et au tremblement de terre de Kobe<sup>41</sup>. Dans tous les cas, la fiction futuriste est un détour pour représenter les problèmes sociaux contemporains, les doutes et difficultés relationnelles de Shinji étant perçus comme représentatifs de ceux des téléspectateurs dans une période où la psychologie et le *self-help* sont à la mode.



- 22 L'animation limitée utilisée pour tenir les délais et le budget parvient parfaitement à mettre en scène cette absence de relation en donnant une importance accrue aux décors en plan fixe sur lequel le doublage des personnages hors-champ insuffle la vie. Initialement, les images d'arrière-plan fixes servent de soupape de sécurité pour les animateurs afin de leur laisser du temps pour animer d'autres plans. Dans *Evangelion*, ces séquences servent aussi à souligner l'ambiance de fin du monde. Plus encore les plans très larges où les visages des personnages sont minuscules qui servent à éviter d'animer les bouches permettent en même temps de représenter la distance (spatiale et émotionnelle) entre les personnages, de souligner leur manque de lien affectif et leur difficulté à communiquer<sup>42</sup>. Pour Routt (2000), le visage constamment coupé de Gendo dans des images fixes représente son absence de dialogue avec son fils.
- 23 Dans les deux derniers épisodes, les personnages sont confrontés à leur peur dans une sorte d'interrogatoire où les questions sont inscrites en blanc sur fond noir ou énoncées par des doubles d'eux-mêmes. Il y a très peu de nouvelles images produites pour ces épisodes et les équipes réutilisent des animations antérieures dans un nouveau contexte, seules les paroles prononcées changent<sup>43</sup>. La série fonctionne ainsi en se servant des épisodes déjà diffusés comme banque d'images et de séquences pour les passages introspectifs, imitant la reconstitution des événements dans les rêves. Si l'on suit Azuma (1996), Anno partage avec les réalisateurs Miyazaki et Oshii la même détestation du fan, personne recluse dans son monde imaginaire, mais qui a également fait la fortune critique et commerciale de leurs *anime*. Dans cette perspective, Shinji est une représentation de cet *otaku* prostré dans son univers fictif, notamment lorsqu'il déclare dans l'épisode 26 qu'il peut choisir de vivre dans un monde sans EVA<sup>44</sup>.
- 24 D'autres images de décor suggèrent que les personnages sont dans un théâtre, prostrés sur un siège. Celles-ci se brisent à la fin de la série comme si en acceptant de s'apprécier et donc de changer, Shinji avait brisé les barrières du monde fictif dans lequel il se réfugiait. Lorsqu'il se lève de sa chaise, le décor de théâtre laisse place à un globe terrestre et une foule composée de tous les personnages de la série qui l'entourent en applaudissant à sa volonté de changer. Cette fin se dénonce également comme fiction par le caractère extrêmement joyeux et le retour de personnages présentés comme morts peu auparavant. Elle incite le téléspectateur à s'interroger sur son rapport à la série comme divertissement afin d'échapper au monde<sup>45</sup>.
- 25 Dans sa volonté de concurrencer les séries américaines et japonaises, Tezuka a établi un modèle économique dangereux où la précarité financière et artistique est indissociable du secteur, hypothéquant l'avenir des futurs studios<sup>46</sup>. Selon Miyazaki (2014, p. 197), l'animation japonaise aurait pu se développer même sans son intervention. Il ajoute même qu'en terme d'animation tout ce que Tezuka a défendu est une erreur, que l'animation limitée est un mauvais choix<sup>47</sup>. En cherchant à se distinguer des productions télévisées, Hayao Miyazaki insiste beaucoup sur le nombre d'images produites, sur la fluidité de la *full animation*, élevée au rang de production artistique en opposition aux séries réalisées par les industries culturelles. Ce type de discours régulièrement repris dans la presse pour les campagnes médiatiques des films Ghibli tend à conforter l'idée que l'animation limitée doit être décriée comme un pis-aller par rapport à la *full animation*.
- 26 Disciple du réalisateur du studio Ghibli, Anno partage en partie cette admiration pour la *full animation* et son dédain pour l'animation limitée même si dans le cadre de la production télévisée il est souvent contraint d'employer ces techniques. Dans le

processus de création de la série, il est non seulement obligé d'utiliser des astuces pour donner l'illusion du mouvement sans animer pour des contraintes de budget, mais aussi pour des questions de délai. Très en retard sur les derniers épisodes à livrer, Anno décide de proposer une esthétique différente tout en employant l'animation limitée. En un sens, le réalisateur accepte la situation du secteur de l'animation télévisée au lieu de la fuir, il décide de magnifier l'animation limitée au lieu de la mépriser. Il s'agit de donner de la valeur à ce qui semble ne pas en avoir, notamment pour les *otaku* qui aiment à regarder image après image les scènes de *full animation* afin de distinguer les mérites des animateurs.

- 27 En travaillant différemment l'animation limitée, Anno génère une nouvelle forme esthétique afin d'exprimer les émotions des personnages. Dès l'épisode 16, Shinji est animé et figuré par une simple ligne blanche sur fond noir qui prend vie par le biais de la voix du doubleur. Dans l'épisode 26, à l'intérieur du cadre formé par le visage de Shinji apparaissent les autres personnages animés comme s'ils étaient contenus dans la psyché du héros. Parmi les séquences où Shinji reconfigure les limites de lui-même il est animé au crayon sur papier. Il se transforme en prenant de l'assurance : d'une paire d'yeux, il devient un garçon flottant dans le vide où une ligne est tracée et où il se met à marcher. L'animation produit un effet très proche du *line test*, animation saccadée et phase destinée à vérifier l'animation avant la production des intervalles. Cette séquence animée avec des effets de soubresauts volontaires fonctionne comme un tutoriel d'animation, la marche humaine étant, avec le rebond d'une balle, l'un des premiers exercices réalisés par les dessinateurs dans les écoles. Les quelques séquences animées et inédites de ces deux derniers épisodes montrent des formes en cours de métamorphoses. Elles rappellent le caractère fascinant et presque magique du médium qu'Eisenstein désignait comme « plasmatic » (Eisenstein, 1986), le dessin animé étant propice à toutes les variations. Cette forme de mise à nu du processus de l'animation était en quelque sorte préparée par les nombreux artifices esthétiques employés dès le début de la série afin de renforcer le travail sur la texture de l'image.
- 28 L'importance de la médiation de la réalité par le support technique était rendue perceptible par les nombreux plans simulant des effets de caméra en prise de vue réelle, créant ce que Darley nomme « second order realism » (Darley, 2002, p. 83), imitation non de la réalité mais des conventions cinématographiques de la représentation réaliste. Parmi ces formes de « remédiation » (Grusin et Bolter, 2000), Anno semble privilégier celles qui sont liées à la photographie. Dès les premiers épisodes, l'esthétique de certaines séquences semblent mettre en évidence la qualité du médium de la photographie pour obtenir des contrastes de couleurs particuliers : plan large avec personnages en ombres noires<sup>48</sup>, plan fixe similaire à une photo dont les couleurs ont été ternies par le temps, image solarisée avec couleurs en aplats et bords lumineux, déformation courbe comme avec un objectif *fisheye*<sup>49</sup>, couleurs ternies par une longue exposition ou au contraire forte saturation des teintes. Ces jeux sur le travail de l'image, signalant son caractère matériel, s'accroissent dans l'épisode 21 où apparaissent de fausses coupures de presse, de vraies photographies en noir et blanc et des remédiations de photographies comportant des dessins reprenant le *character design* de la série<sup>50</sup>. Par la suite, apparaissent aussi de manière succincte des feuilles d'animation non mises en couleur, des mots griffonnés au stylo, des morceaux de storyboard dessinés au marqueur. Dans l'épisode 26 l'imitation du papier journal est renforcée par un effet graphique imitant les points d'encre liés à l'impression. L'effet est appliqué non seulement aux fausses coupures de presse mais aussi à des

photographies en noir et blanc de prises de vue réelle. Des images dessinées récurrentes sont également transformées en noir et blanc avec ce filtre imitant le mécanisme de l'imprimerie. Ces jeux sur la texture de l'image soulignent que l'animation peut être produite en employant tout autre chose que le celluloïd majoritairement utilisé dans les productions télévisées.

- 29 Les membres de Gainax ne seraient sans doute pas allés aussi loin dans l'exploration des supports s'ils n'avaient pas été en retard et en déficit pour la fin de la série (Takeda, 2005). Dans une interview publiée dans *Newtype* après la fin de la série<sup>51</sup>, Anno explique que les celluloïds ne sont que des représentations symboliques qui ont fini par être fétichisées par les fans et les professionnels. Il s'est rendu compte de son propre attachement à cette convention et en est venu à se détester pour avoir perdu du temps sur ce support technique alors qu'il pouvait jouer avec d'autres.
- 30 Les réutilisations ostentatoires de séquences et de matériaux des épisodes antérieurs combinées aux animations inédites montrent toute la gamme d'effets possibles de l'animation limitée qui au lieu d'être une méthode par défaut (de moyen et de temps) dans la production télévisée devient un laboratoire d'exploration graphique. De même que Shinji s'affirme comme pilote face à son père au fil de la série, Anno s'affirme ainsi comme réalisateur et artiste malgré la « malédiction Tezuka ».

## Conclusion

- 31 Si Tezuka a permis l'essor d'une industrie de l'animation japonaise et la popularisation des thèmes de SF autour de la figure du robot, il est également à l'origine d'une situation économique précaire<sup>52</sup>. Les studios d'animation ont peu d'emprise sur leur création car ils sont rarement les ayants-droits et ils sont obligés d'adopter l'animation limitée faute de temps et de moyens, entraînant une dévaluation de cette forme de stylisation au profit de la *full animation*. S'éloignant de l'esthétique habituelle des robots géants, les créatures d'*Evangelion* mélangent science, religion et psychanalyse dans une intrigue qui reflète à la fois la situation de l'*otaku* passionné de SF et celle du réalisateur de la série au sein de l'animation japonaise. En bouleversant les codes génériques du *robot anime*, en inversant le système de valeurs esthétiques pour expérimenter de nouvelles formes de réalisme avec l'animation limitée, le studio Gainax parvient à renouveler à la fois le genre et le médium ce qui lui vaut à la fois une audience dépassant celle des habitués de la SF et une profonde animosité de la part des *otaku* réclamant une conclusion différente pour la série<sup>53</sup>. Le succès d'*Evangelion* génère une série d'épigones<sup>54</sup> et plusieurs fins alternatives en différents films afin de calmer les récriminations des fans. Anno a d'ailleurs quitté Gainax pour fonder son propre studio dédié à la réalisation de ces séries de longs métrages. L'étude d'un récit de ne peut ainsi se passer d'une contextualisation de celui-ci par rapport à l'évolution du genre (*robot anime*) mais aussi celle du support (technique d'animation) et des conditions de production (contraintes temporelles et financières du feuilleton télévisé).

Woznicki, Krystian. « Towards a Cartography of Japanese Anime: Anno Hideaki's Evangelion. Interview with Azuma Hiroki », in *Nettime.org* [en ligne], [consulté le 21 juin 2017], URL : <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9802/msg00101.html>

---

## BIBLIOGRAPHIE

- Azuma Hiroki, « Anime or something like it : *Neon Genesis Evangelion* » in *Intercommunication* 18. 1996.- [http://www.nttcc.or.jp/pub/ic\\_mag/ico18/intercity/higashi\\_E](http://www.nttcc.or.jp/pub/ic_mag/ico18/intercity/higashi_E) (1996).
- Azuma Hiroki, *Otaku : Japan's database animals*, Minneapolis : U of Minnesota Press, 2009.
- Clements Jonathan, « Tezuka's Anime Revolution in Context », in *Mechademia*, volume 8, 2013, p. 214-226.
- Condry Ian, *The Soul of Anime : Collaborative creativity and Japan's media success story*, Durham : Duke University Press, 2013.
- Darley Andrew, *Visual digital culture : Surface play and spectacle in new media genres*, London ; New York : Routledge, 2002.
- Drazen Patrick, *Anime Explosion ! The what ? why ? & wow ! of Japanese Animation*, Berkeley : Stone Bridge Press, 2003.
- Eisenstein Sergei ; Leyda Jay ; Upchurch Alan Y., *Eisenstein on Disney*, Kolkata : Seagull Books, 1986.
- Galbraith Patrick W., *The Moé Manifesto : An Insider's Look at the Worlds of Manga, Anime, and Gaming*, North Clarendon : Tuttle Publishing, 2014.
- Gilson Mark, « A Brief History of Japanese Robophilia », in *Leonardo*, vol. 31, No. 5, 1998, p. 367-369.
- Gomasca Alessandro, « Robots, exosquelettes, armures : le mecha-corps dans l'animation japonaise », in *Poupées, robots - la culture pop japonaise*, Paris : Autrement, 2002, p. 109-110.
- Grusin Richard et Bolter Jay David, *Remediation : Understanding New Media*, Cambridge, Mass. : MIT Press, 2000.
- Hoffer Heike, *Aesthetics of Destruction : Music and the Worldview of Ikari Shinji in Neon Genesis Evangelion*, Thesis, The University of Arizona, 2012.
- Howard Christopher, « The ethics of Sekai-kei : Reading Hiroki Azuma with Slavojek », in *Science Fiction Film & Television* 7.3, 2014, p. 365-386.
- Hu Tze-Yue G., *Frames of anime*, Hong Kong : Hong Kong University Press, 2010.
- Kelts Roland, *Japanamerica : How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, New York : Palgrave Macmillan, 2006.
- Lamarre Thomas, « The Multiplanar Image », in *Mechademia*, Volume 1, 2006, p. 120-143.
- Lamarre Thomas, *The Anime Machine A Media Theory of Animation*, Minneapolis : Univ. of Minnesota Press, 2009.
- Langlet Irène, *La Science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris : Armand Colin, 2006.
- Malone Paul, « My Own Private Apocalypse : Shinji Ikari as Schreberian Paranoid Superhero in Hideaki Anno's *Neon Genesis Evangelion* », in Wendy Haslem (ed.), *Super/Heroes : From Hercules to Superman*, Washington, DC : New Academia Publishing, 2007, p. 111-126.
- Kotani Mari, *Seibo Evangelion : A New Millennialist Perspective on the Daughters of Eve*, Tokyo : Magajin Hausu, 1997.

- Matthew Robert, *Japanese Science Fiction : A View of a Changing Society*, London ; New York : Routledge, 1989.
- Miyazaki Hayao, *Starting Points (1979-1996)*, San Francisco : Viz Media, 2014.
- Murakami Takashi (éd.), *Little Boy : The Arts of Japan's Exploding Subculture*, New York ; New Haven : Japan Society and Yale University Press, 2005.
- Napier Susan J., « When the Machines Stop : Fantasy, Reality, and Terminal Identity in *Neon Genesis Evangelion* and *Serial Experiments Lain* », in *Science Fiction Studies*, 2002, p. 418-435.
- Orbaugh Sharalyn, « Sex and the single cyborg : Japanese popular culture experiments in subjectivity », in *Science Fiction Studies*, 2002, p. 436-452.
- Ortega Mariana, « My Father, He Killed Me ; My Mother, She Ate Me : Self, Desire, Engendering, and the Mother in *Neon Genesis Evangelion* », in *Mechademia*, 2007, p. 216-232.
- Redmond Dennis, *The World is Watching : Video as Multinational Aesthetics, 1968-1995*, Carbondale : Southern Illinois University Press, 2004.
- Routt William D., « Stillness and Style in *Neon Genesis Evangelion* » in *Animation Journal*, 8.2 (Spring 2000), p. 28-43.
- Sadamoto Yoshiyuki, *Neon Genesis Evangelion*, tome 1, Grenoble : Glénat, 1998.
- Sadamoto Yoshiyuki, *Le Grand livre de Neon Genesis Evangelion*, Grenoble : Glénat, 1999.
- Saint-Gelais Richard, *L'Empire du pseudo : Modernités de la science-fiction*, Québec : Éditions Nota Bene, 1999.
- Steinberg Marc, *Anime's media mix : Franchising toys and characters in Japan*, Minneapolis : U of Minnesota Press, 2012.
- Takeda Yasuhiro et al., *Notenki Memoirs : Studio Gainax and the Men who Created Evangelion*, Houston, Tex. : ADV Manga, 2005.
- Tanaka Motoko, *Apocalypse in Contemporary Japanese Science Fiction*, New York : Palgrave Macmillan, 2014.
- Tsurumaki Kazuya, « Amusing Himself to Death. » Interview by O. Thomas. *Akadot*, 2001. URL : <http://www.akadot.com/article.php?a=182>.
- Vaughan Cassandra N., *The Buddhist Worldview of « Neon Genesis Evangelion » : Positioning « Neon Genesis Evangelion » in a Japanese Cultural Context*, thesis, The Ohio State University, 2009. Consultable : [https://etd.ohiolink.edu/rws\\_etd/document/get/osu1259592113/inline](https://etd.ohiolink.edu/rws_etd/document/get/osu1259592113/inline)

## NOTES

1. Les Japonais utilisent le terme *anime* (アニメ), abréviation de l'anglais animation (アニメーション) pour désigner les séries télévisées en animation.
2. Créé par Fujiko F. Fujio en 1969, Doraemon est un chat robot possédant un défaut de fabrication : il n'a pas d'oreille. Compagnon de Nobita, il l'aide à résoudre ses problèmes quotidiens avec des objets technologiques loufoques.
3. La série *Mobile Suit Gundam (Kidô senshi Gandamu)* de 1979 a engendré un univers médiatique composé d'une quarantaine d'*anime*, qui génèrent à leur tour des mangas et des jeux vidéo.
4. Licence de *space opera* créé en 1982, *Chôjikûyôsei Macross* a également engendré beaucoup de suites et variantes sous formes animées, imprimées ou vidéoludiques.

5. *Ghost in the Shell* (*Kôkaku kidôtai*, 1989) est initialement un manga de Masamune Shirow (Shirô Masamune) avant d'être adapté au cinéma, à la télévision, jeux vidéo et autres médias.
6. Condry (2013) rappelle que ces *robot anime* se sont développés parallèlement aux héros des *tokusatsu*, séries télévisées japonaises riches en effets spéciaux où les héros se transforment (Kamen Rider, Bioman, etc.)
7. Le terme *otaku* (おたく) désigne les personnes ayant un rapport obsessionnel avec certains domaines comme les expressions de la culture populaire (anime, manga, jeux vidéo). Initialement péjoratif, le terme prend actuellement un sens plus neutre désignant les fans. Azuma (2009) décrit trois générations d'*otaku*, dont les deux premières sont liées à deux séries d'animation de science-fiction : *Gundam* et *Evangelion*.
8. Elles sont reprises sous la forme de photographies dans les longs métrages proposant des fins alternatives, notamment *The End of Evangelion* (1997).
9. Nous n'analyserons que la série télévisée de 26 épisodes diffusée entre le 4 octobre 1995 et le 27 mars 1996 sur le réseau TV Tokyo et non les versions alternatives postérieures (manga, films). En effet, nous nous intéressons aux conditions de production et leur impact sur le récit. La production d'une série et de films étant distinct en terme de budget et de temps accordé, il nous semble nécessaire de concentrer l'analyse sur un seul contexte de création. Par ailleurs, les films ont en partie été réalisés en réponse à la polémique portant sur les derniers épisodes de la série et pour capitaliser sur le succès de la licence. Le manga réalisé par Sadamoto Yoshiyuki propose une version différente de la série et s'achève bien après la fin de la série. Entre temps, l'artiste a participé aux films en tant que *character designer* et a ainsi livré une variante personnelle du récit initialement conçu par le réalisateur Anno Hideaki.
10. « The loss of financial and artistic control is an unavoidable part of Tezuka's legacy » (Kelts, 2006, p. 48). Dans le cas du studio Toei Animation, les longs métrages en *full animation* sont progressivement abandonnés au profit de la production de séries télévisées en animation limitée et d'adaptation (la licence appartenant donc à des ayant-droits d'autres secteurs économiques).
11. La situation économique des studios d'animation reste critique. Dans le rapport publié par JAniCa (Association des animateurs japonais) en avril 2015, le revenu annuel moyen d'un animateur est de 1,1 millions de yens alors que celui d'un employé est de 4,1 1,1 millions de yens selon l'agence nationale des impôts. Voir « アニメーション制作者 実態調査報告書 2015 », in [janica.jp](http://www.janica.jp/survey/survey2015Report.pdf) [en ligne], [consulté le 21 juin 2017], URL : sites <http://www.janica.jp/survey/survey2015Report.pdf> et « 平成25年分民間給与実態統計調査結果について », in [nta.go.jp](https://www.nta.go.jp/kohyo/press/press/2014/minkan/index.htm) [en ligne], septembre 2014, [consulté le 21 juin 2017], URL : <https://www.nta.go.jp/kohyo/press/press/2014/minkan/index.htm>
12. Il s'agit de la convention de SF d'Osaka de 1980 (Daicon 3).
13. La production de *Fushigi no Umi no Nadia* a causé un déficit de 80 millions de yens alors que la série a été un immense succès d'audience pour la chaîne commanditaire NHK. Gainax a pu compenser ces pertes par les ventes du jeu vidéo lié à la série (qu'il a élaboré et dont il possédait les droits) (Takeda, 2005, p132).
14. « When Otsuki brought the proposal to a certain unnamed toy company, the guy there told him a robot with a design like that would never sell. He said the legs were too skinny, and then proceeded to give Otsuki a lecture on the principles of robot design. » (Takeda, 2005, p. 166-167)
15. La série est connue en France sous le titre *Astro le petit robot*.
16. Ces techniques d'animation limitée sont notamment utilisées par UPA (*Les Aventures célèbres de Monsieur Magoo*) puis Hanna-Barbera (*Scoubidou*, *Les Pierrafeu*).
17. Avec le développement de la photocopie, un même dessin de vaisseau peut être reproduit à des tailles différentes et former une armada glissant dans le ciel vers une bataille dantesque (cas dans *Gundam* ou *Macross*).

18. De même le plan où le siège du pilote passe de la navette à la tête du robot en opérant deux demi-tours inutiles sert avant tout à donner l'illusion d'une manœuvre technique et permet de gagner de précieuses minutes.
19. L'expression anglaise *full animation* désigne généralement une animation fluide avec beaucoup d'images par seconde (24 ou 12 intervalles) afin de représenter un mouvement.
20. Rappelons que les termes *manga eiga* étaient employés avant l'adoption du terme *anime* dans les années soixante, période où l'animation au cinéma laisse progressivement place aux séries télévisées (Hu, 2010).
21. Les 24 volumes du manga (1956-1966) de Yokoyama Mitsuteru ont été adaptés en 97 épisodes en octobre 1963, la même année que *Tetsuwan Atom*.
22. Le succès est tel que le studio d'animation est par la suite racheté par Bandai pour s'assurer de la production d'*anime* afin de promouvoir les jouets robots (Gilson, 1998).
23. Le titre de l'épisode 11, *The Day Tokyo-3 Stood Still*, est par exemple une référence au film de Robert Wise, *The Day the Earth Stood Still* (1951). Celui du dernier épisode (*The Beast that Shouted Ai at the Heart of the World*) reprend le titre du recueil de nouvelles de Harlan Ellison, l'emploi du katakana pour *Ai* étant un jeu de mot sur la prononciation du pronom anglais *I* et celle du mot *amour* en japonais. Pour Azuma (Woznicki, 1998), l'uniforme du père de Shinji est une parodie des costumes de *Uchû Senkan Yamato* (宇宙戦艦ヤマト, 1974).
24. Cette attention pointilleuse à l'image est liée à l'innovation technique du magnétoscope: « [...] with the advent of the VCR, anime fans of such series began to pay greater attention to the work of different animators and designers. In effect, fans began to flatten hierarchies between anime producers, watching for patterns of distributed information rather than attributing the series entirely to the director, or writer, or chief animator. » (Lamarre, 2006, p. 137).
25. Cette féminisation se perçoit également au niveau des couleurs. Alors que le rouge est généralement la couleur attribuée au personnage principal, l'uniforme de Shinji est bleu et son robot violet. La couleur rouge est l'attribut de la jeune Asuka, énergique pilote qui passe son temps à affirmer sa supériorité technique. L'inversion de couleur et de tempérament entre ces deux personnages signale à la fois qu'Anno connaît parfaitement les codes du genre et qu'il vise à les bouleverser.
26. Ces clins d'œil destinés au public *otaku* visent à satisfaire leur besoin d'exégèse par rapport à une culture commune liée à la science-fiction (Azuma, 2009 ; Galbraith, 2014) et dans le même temps à les surprendre en détournant les clichés.
27. Anno est connu pour sa prouesse technique et avoir animé le court métrage du Daicon 3. Les fans du studio Gainax attendent donc les séquences de *full animation* comme des démonstrations de leur talent.
28. Dans l'épisode 24, une image fixe montrant un EVA tenant un ange dans sa main est diffusée durant plus d'une minute durant laquelle il n'y a pas de dialogue. Seule la musique nous indique qu'il ne s'agit pas d'une erreur technique mais bien d'un effet de réalisation.
29. Par exemple un escalier mécanique bougeant verticalement dans un environnement fixe et n'occupant qu'un dixième de l'écran dans l'épisode 1. Dans le cas de Gendo, beaucoup de plans le représentent avec ses mains croisées cachant le bas de son visage. Cette itération devient selon Routt (2000), une métaphore graphique de sa position d'autorité, homme qui ne dévoile ni ses sentiments ni ses plans.
30. Pour Drazen (2003, p. 306), les trois pilotes s'apparentent aux divinités Susanoo, Amaterasu et Uzume tandis que la lance de Longin (épisode 14) évoque non seulement la relique de la passion du Christ mais également l'arme des divinités shinto Izanagi et Izanami.
31. Après *Nadia*, Anno a fait une dépression et a été traité dans une clinique lacanienne (Howard 2014). Il s'est mis à lire des textes sur la psychologie durant la production d'*Evangelion* (Takeda, 2005).

32. Le titre japonais est différent : Kokoro no katachi, hito no katachi (« forme du cœur, forme de l'humain »).
33. Atom est par exemple un enfant de substitution créé par un père Pygmalion.
34. En effet, les pilotes sont tous des enfants d'environ quatorze ans dont les mères ont fusionné avec un EVA ou travaillé sur ces créatures avant de mourir dans des circonstances dramatiques.
35. Dans l'épisode 19, la synchronisation de Shinji avec l'EVA est telle qu'il disparaît ne laissant que sa combinaison dans la cabine de pilotage.
36. Cette interprétation nous semble tout de même contestable puisque Shinji sort de son état de fusion avec l'EVA et redevient un pilote qui tue le dernier ange dans l'épisode 24, accomplissant les ordres du père.
37. Il s'agit d'un document assez court comportant des descriptions illustrées des personnages, ennemis, décors, et des résumés succincts des 26 épisodes prévus.
38. Lors de ses retrouvailles avec son père, Shinji est placé devant la tête de l'EVA et son père figure plus haut en arrière-plan sur une passerelle. L'éloignement physique souligné par le cadrage panoramique est renforcé juste après par le plan serré sur le visage paternel caché par des lunettes où se reflètent les écrans filmant le visage du fils. Le spectateur ne voit donc que l'image doublement médiatisée de Shinji, la réverbération d'une vidéo et non les personnages. Cette séquence est reprise à l'épisode 19 mais le dialogue est inversé : au lieu de refuser d'entrer dans l'EVA, Shinji s'affirme comme pilote.
39. Dans l'épisode 14, Rei monologue durant une moitié d'épisode où elle apparaît soudain comme un être démultiplié à l'infini. Dans l'épisode 16, Shinji dialogue avec un autre lui-même dans un wagon vide. Cet espace symbolisant son introspection resurgit ensuite à plusieurs reprises.
40. L'importance de la psychologie et des relations entre personnages s'amplifie dans la seconde moitié de la série durant laquelle Anno semble avoir de nouveau sombré dans la dépression face aux réactions des fans de la série.
41. Ces deux événements se déroulent en 1995 plusieurs mois avant le lancement de la série et ont pu accentuer l'impression de fin du monde que celle-ci véhicule.
42. Misato est présentée comme un personnage feignant d'être joyeuse afin de cacher. Shinji semble s'intégrer à sa classe mais reste solitaire comme le montre l'image récurrente de son baladeur audio qu'il écoute en boucle pour s'isoler.
43. Dans l'épisode 20, une Misato nue semblait sortir de l'écran pour s'adresser au spectateur placé dans la position de Shinji. La séquence courte est reprise trois fois avant que le personnage féminin change pour laisser la place à Rei et Asuka qui effectuent la même action. Cette répétition ostensible liée aux pensées perturbées de Shinji se retrouve dans l'épisode 26, mais l'animation est en partie coupée pour ne garder que le visage en gros plan dialoguant avec le héros.
44. L'idée du fan prisonnier du monde divertissant des *anime* était déjà en germe dans une interview d'Anno avec Yoshiyuki Tomino parue dans le magazine *Animage* en juillet 1994. Le créateur de *Gundam* estime qu'un monde où les adultes ne font que conforter les désirs des enfants (par le biais du marketing et de la télévision) est un univers sclérosé. Voir la traduction anglaise de l'interview ici : « Interview : Anno Hideaki vs. Tomino Yoshiyuki (*Animage*, 07/1994) », in *wavemotioncannon.com* [en ligne], [consulté le 21 juin 2017], URL : <https://wavemotioncannon.com/2016/11/08/interview-hideaki-anno-vs-yoshiyuki-tomino-animage-071994/>
45. Comme le monde alternatif mis en scène dans le même épisode (un Shinji lycéen dans un monde non dévasté et vivant heureux avec son père et son amie d'enfance Asuka), il s'agit d'une vie possible suggérant l'artificialité du dessin animé. Les fins alternatives des films sont d'autres propositions avancées par Anno.



46. Rappelons que contrairement à Disney ou Dreamworks, studios produisant des films et des séries dont ils détiennent les droits, la majorité des studios japonais sont des PME faisant office de prestataires de service pour des comités de production réunissant les ayant-droits. Voir Kelts (2006) sur le succès des productions d'*anime* qui ne profitent pas aux studios japonais.
47. Cette position est sans doute renforcée par le fait que Takahata Isao et Miyazaki Hayao ont fait partie des syndicalistes militant pour une meilleure qualité des conditions de travail chez Toei durant la période où le studio se réoriente progressivement vers la production télévisée et l'animation limitée, abandonnant en partie l'ambition d'être le Disney japonais.
48. Ces silhouettes noires donnent l'impression que l'image est prise en contre-jour avec un appareil photographique.
49. C'est le cas dans l'épisode 16, où le visage de Shinji est déformé lorsqu'il se trouve dans un wagon de train vide face à lui-même.
50. Il y avait déjà de fausses coupures de presse dans l'épisode 3 mais à partir de l'épisode 21 leur utilisation est plus fréquente.
51. Une traduction anglaise est disponible sur ce site de fan : « June 1996 Newtype Interview With Hideaki Anno », in *gwern.net* [en ligne], 14 Jun 2012, [consulté le 21 juin 2017], URL : <https://www.gwern.net/docs/eva/1996-newtype-anno-interview>
52. En 2014, Anno considérait que la situation économique du secteur allait empirer et que l'animation japonaise allait disparaître. Voir « Interview with Hideaki Anno, Creator of *Evangelion* [2/2] », in *otakumode.com* [en ligne], 8 novembre 2014, [consulté le 21 juin 2017], URL: <https://otakumode.com/news/545637e86cf77b3a4848ed89/Interview-with-Hideaki-Anno-Creator-of-Evangelion-2-2>
53. La série a été un immense succès commercial (Galbraith, 2014, p. 159 ; Tanaka, 2014, p. 112). Sur le sentiment de trahison des fans d'*Evangelion*, il est possible de lire le témoignage de Honda Toru (Galbraith, 2014, p. 119). De nombreux témoignages de téléspectateurs japonais ont été traduits dans *Le Grand livre d'Evangelion*, Glénat (Collectif, 1999).
54. Le succès d'*Evangelion* a entraîné la création de ce qui a été nommé le genre *Sekaikei* où le thème de la fin du monde est lié à celui d'une crise personnelle et à une romance lycéenne (Tanaka, 2014, p. 55).

## RÉSUMÉS

Au Japon, le développement du manga et du dessin animé est indissociable de la science-fiction et du développement du genre du *robot anime* (dessin animé avec robot géant). S'éloignant de l'esthétique des robots géants généralement imposée par les fabricants de jouets, les créatures de *Neon Genesis Evangelion* mélangent science, religion et psychanalyse dans une intrigue qui reflète à la fois la situation du spectateur passionné de SF et celle du réalisateur de la série au sein de l'animation japonaise. Au niveau de la production, il s'agit d'une démonstration de la labilité du support animé pour épouser différents genres de récit, l'enveloppe SF se dissolvant, dans les épisodes finaux, dans une exhortation à ne pas fuir les difficultés, que ce soit dans la vie des personnages ou dans la production d'une série télévisée.

In Japan, the growth of manga and cartoons adaptation on television can not be separate from science fiction and the development of the *robot anime* genre. Standing out from the traditional representation of giant robots generally imposed by toy makers, *Neon Genesis Evangelion's*

creatures blend science, religion and psychoanalysis in a plot that reflects the attitude of the SF amateurs and the position of the director of the series within the Japanese animation industry. At the level of production, it is a demonstration of the versatility of the animated medium and its capacity to adapt to different kinds of narrative. To show how the production conditions impact the aesthetics and the narratives, this paper explores the poetics of the medium and demonstrates that *Evangelion* is a metanarrative fiction that deconstructs the *robot anime*'s standards while exposing the process of its serial creation.

## INDEX

**Mots-clés** : Gainax, robot anime, animation limitée, Asie

**Keywords** : Gainax, robot anime, limited animation, Asia

## AUTEUR

### BOUNTHAVY SUVILAY

Doctorante sous la direction de Marie-Ève Thérénty (RIRRA21, Montpellier 3) et de Matthieu Letourneux (PHisTeM-CSLF, Paris-Ouest). Sa recherche porte sur de la circulation transnationale de récits transmédiatiques. Elle s'intéresse notamment à la recréation de la licence Dragon Ball (manga, anime, jeux vidéo, jouets) par les éditeurs et les fans en France.

« Évolution de la place du livre dans le circuit transmédiatique du media mix japonais : le cas Dragon Ball », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, 2016-2, <https://itineraires.revues.org/3429>

« Manfra et prépublication : équation impossible ? », *Alternative francophone*, vol 1, n°10, 2016, <https://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/af/article/view/28188>