Les grandes récurrences de l'univers *Gundam*

Une des caractéristiques des productions japonaises, que l'on parle de dessins animés ou de manga, est sa codification, généralement issue des magazines de prépublication des mangas. Classée par catégories d'âge et de sexe, une oeuvre devra être *shonen, shojo, seinen, josei*, etc... et faire correspondre tant sa forme que le fond à divers critères relatifs à ces catégories. De plus, chaque catégorie peut être subdivisée suivant différents "genres" : *mecha*, *magical girl*, sportif, sentimental, historique, *heroic fantasy*, etc...
Si cette codification a pour avantage de faciliter la production d'oeuvres clairement "de commande", elle n'est pourtant pas limitative, et nombre d'auteurs n'hésitent pas à jouer avec ces codes, voire à les briser ou tout simplement les ignorer. En cas de succès suffisamment important, une oeuvre atypique pourra même entraîner la redéfinition des standards, voire la création d'un nouveau courant ou genre à part entière. Ainsi, les différents types ont – ils connu chacun plusieurs évolutions, dont certaines font figure de "révolution" tant est / fut profond leur impact.

Les différentes oeuvres *Gundam* sont en général classées en tant que *shonen* de genre *mecha* : s'adressant à un public adolescent masculin, ce type d'oeuvre met à l'origine en scène un héros masculin utilisant un robot géant pour lutter contre ses ennemis. L'archétype le plus connu de ce type d'oeuvre est la trilogie *Mazinger – Mazinger Z – Grendizer* (connu en France sous le nom de *Goldorak*) de Go Nagai. A première vue, *Gundam* rentre bien dans sa catégorie : un héros plutôt jeune se retrouve aux commandes d'un robot surpuissant, se découvre lui – même des pouvoirs psychiques, et lutte 39 épisodes durant contre.... et déjà la simple définition de l'"ennemi" fait sortir Gundam du rang.

En effet, *Gundam* c'est d'abord un univers construit qui, même si il prend le tour de la science – fiction, reste réaliste dans ses tenants et aboutissants : pas d'extra – terrestres, une situation politique complexe finalement semblable à celle de nos infos du soir, une technologie fondamentalement peu différente de celle d'aujourd'hui (à la physique Minovski près). Dans cet univers – là tout manichéisme est proscrit : chaque camp, chaque personnage recèle sa part d'ombre et de lumière. On est loin du héros vertueux façon Actarus défendant la Terre face à des envahisseurs extra-terrestres toujours bêtes et méchants. De la même manière, le robot, dit *mobile suit*, n'est pas un espèce de dieu invincible et indestructible à la technologie mystérieuse, mais le produit de tout un processus de recherche et développement dont la supériorité est régulièrement mise à mal tant par les erreurs de son pilote que par l'évolution constante du niveau technique ennemi. Arme comme une autre il s'intègre dans une organisation militaire classique où le *mobile suit* n'est qu'une composante parmi d'autre.

Au final, *Gundam* initia un nouveau courant dans l'anime/manga de *mechas*, courant dit "réaliste", par opposition au courant traditionnel qui avait prévalu jusque – là, dit "orthodoxe". Cependant la série originelle engendra de nombreuses suites et variations, entre lesquelles apparurent diverses similarités, au point que le spectateur un peu expérimenté aura vite fait de parler de récurrences, voire de "lois" de Gundam se répétant systématiquement d'une série à l'autre. Qu'il s'agisse de facilités de conception ou de contraintes de production, le présent article essaiera d'en lister les plus courantes (sans chercher l'exhaustivité), mais surtout de nuancer cette notion de récurrence. Si celles – ci sont bien réelles, elles ne sont cependant pas systématiquement employées (certaines ne sont même pas spécifiques à *Gundam*).

– L'homme masqué.

C'est souvent la première chose qui vient à l'esprit quand on pense Gundam, mais il faut dire qu'il s'agit d'une caractéristique venant d'un des personnages les plus charismatiques la série originale : Char Aznable. Par conséquent ce concept fut régulièrement employé dans d'autres séries :
- Quattro Bajeena dans *Zeta Gundam* ;
- Jamil Neate dans *After War Gundam X* ;
- Harry Ord dans *Turn - A* ;
- Carozzo Ronah dans *F-91*;
- Chronicle Asher dans *Victory Gundam* ;
- Schwarz Bruder dans *G Gundam*;
- Zechs Merquise dans *Gundam Wing*;
- Raww Le Klueze dans *Gundam SEED*;
- Neo Lornoke dans *Gundam SEED DESTINY*;

- Mister Bushido dans la deuxième saison de *Gundam 00*.
Soit finalement une minorité dans un univers qui en compte une vingtaine, et encore les trois premiers ne sont – ils qu'une variante car ne portant que de "simples" grosses lunettes, mais de façon quasi – permanente. De plus, les motivations diffèrent d'une série à l'autre. S'il s'agit le plus souvent de cacher l'identité du personnage, des considérations techniques ou psychologiques entrent parfois en jeu. Le masque de Carozzo Ronah (*F91*) sert de relais psycommu pour son *Mobile Armor* personnel ; Harry Ord (*Turn A*) veut cacher ses sentiments à Diana Sorel ; Jamil Neate (*Gundam X*) n'assume pas son passé guerrier, ... Une observation attentive montre de toute façon qu'il ne s'agit que d'un trait apparent mais pas fondamental de l'univers Gundam (d'autres animes/manga utilisent cet artifice). Nombre de séries et mangas jouent sur un ou plusieurs personnages masqués, élément scénaristique à suspense facile. Malgré leur impact visuel fort, l'originalité réelle se trouve dans d'autres caractéristiques, que nous verrons dans la suite de cet article.

– Le Gundam, simple variante du robot "divin" type *Goldorak*.
Dans le monde de l'animation japonaise, *Gundam* est officiellement considéré comme une révolution en soi pour diverses raisons, la première étant que le robot (dit ici *Mobile Suit*) y est un simple outil et/ou arme, au même titre que n'importe quel char ou avion, intégré dans un univers cohérent où l'aspect science – fiction n'est que l'habillage d'une tragédie humaine porteuse d'un message pacifiste fort. *A contrario*, les animes fondateurs du genre exploitaient pour la plupart un principe de robot "divin", luttant seul contre un envahisseur souvent extra – terrestre, et jamais vraiment mis en difficulté.

Sauf que ... force est de reconnaître que dans quasiment TOUTES les séries *Gundam*, le MS nommé Gundam est systématiquement d'une telle avance technologique qu'il vainc parfois même une armée à lui tout seul (*Gundam SEED, Gundam 00*, ...), marqué visuellement par des détails de *mechadesign* récurrents (couleurs, antennes en V, allure générale,...), d'autant plus que son pilote est souvent au minimum un génie précoce du pilotage, plutôt asocial et complexé, voire carrément un Newtype ou assimilé exceptionnellement puissant.

Même si l'on peut soupçonner là un reliquat de la "Robotto Anime" dite "orthodoxe" (*Mazinger, Grendizer*,...), il ne s'agit là aussi que d'une apparence. D'une part, au – delà du fait que ses capacités psychiques fassent partie intégrante de l'univers cohérent où il évolue, le pilote n'est pas systématiquement (*0080, 08th MS team, 0083*,...) un petit génie psychologiquement fragile ou immature appelé à mûrir au cours de ses aventures comme dans n'importe quel *shonen*, et même dans ce cas, il arrive régulièrement que le pilotage du Gundam soit confié à d'autres que lui (*MS Gundam, Zeta, Victory,* ...). De plus, le Gundam lui aussi s'inscrit dans cette cohésion générale : conçu comme un prototype au sens de démonstrateur technologique avant commande ferme et production en série, il subit de nombreuses avaries au combat, voit ses avancées techniques reprises en masse puis contrées, et finit rarement en un seul morceau (*MS Gundam, AW Gundam X, Turn A Gundam, SEED,*...) quand ce n'est pas le pilote qui se retrouve gravement atteint (état végétatif pour Camille dans *Zeta*, emprisonnement de Kou Uraki dans *0083*, exil de Loran Cehak dans *Turn A*,...).
En outre, LE MS Gundam n'est pas obligatoire : dans *MS Igloo*, on suit le quotidien d'une unité technique Zeon, et dans *08th MS team,* les principaux protagonistes sont membres d'une "simple" unité de MS envoyée au front au même titre que d'autres.

Un détail de mechadesign : chaque camps développant son propre matériel, les méchas sont souvent de type "mono – senseur" pour les Spacenoïds et "bi – oculaire" pour les Terriens, à l'exception de *Zeta* où les deux types sont utilisés par tous les camps, *F91* et *Victory* où les deux camps utilisent le "bi – oculaire".

– L'opposition Terre – Colonies.
Pour le coup, il s'agit là de l'élément le plus systématique de l'univers *Gundam*, lié à son postulat basique de société futuriste où l'humanité a entamé une colonisation massive de sa proche banlieue spatiale, dans les limites d'une extension "raisonnable" de la science actuelle. Les colonies y ont pris un poids suffisant pour créer des entités politiques et forces militaires importantes au point de constituer des États spatiaux, certains intégrés à la Fédération Terrestre, les autres neutres ou en rébellion ouverte. Détail amusant : Zeon, Zanscare, Oz, Zaft,... les "opposants" à la Fédération ont d'ailleurs presque toujours un nom utilisant un Z.

Ceci posé, la thématique de l'opposition Fédération terrienne - colonies spatiale n'est pas une invention de Tomino : c'est la base de tout un courant "classique" de la SF jouant sur ces oppositions et une bonne part de la littérature a été produite sur les thématiques induites par ce concept scénaristique (USA - URSS, communisme - individualisme, centre-ville - banlieue, etc..).

Dans ce système bipolaire, la Terre est généralement, pour des raisons évidentes, le point de départ de l'expansion spatio – coloniale, et a du pour ce faire procéder à une unification globale, qui varie dans sa forme d'un univers à l'autre. Il suffit de voir les effets de ce genre de processus dans l'Histoire pour comprendre les problèmes posés par le mastodonte administratif nécessaire à la gestion d'un ensemble aussi énorme. La première conséquence de cet état est une forme de lenteur de réaction à certaines situations, parfois prise à tort pour de l'impotence, une autre est l'augmentation de la corruption dans le système. Cette lenteur de réaction a des conséquences dramatiques puisqu'elle donne un avantage *a priori* écrasant à tout ennemi, intérieur ou extérieur, suffisamment rapide pour en profiter. En outre, cet état de fait se trouve aggravé par le caractère unique et solitaire de la Fédération : représentant l'ensemble de l'Humanité, détentrice unique de toutes les forces armées et politiques, ses capacités à se remettre en cause et donc imaginer et anticiper une menace s'émoussent, laissant d'autant plus de marge de manoeuvre à ses ennemis. Quant à la corruption, elle est souvent le premier motif de mécontentement et de soulèvement des rebelles, lassés de voir grandir des inégalités de traitement entre les uns (souvent les Spacenoïds) et les autres (les Terriens et leurs alliés).

Un dernier détail attire l'attention : la faction créant et utilisant le Gundam, même si elle est souvent minoritaire, voire détachée (Ligue Militaire dans *Victory*) ou carrément rebelle (AEUG dans *Zeta*) au début du scénario, finit toujours par être la Fédération terrestre, exception faite de *After War Gundam* X, *SEED* et *SEED Destiny* où Orb devient le médiateur des camps antagonistes, Gundam 00 où les *Celestial Beings* s'opposent ouvertement à TOUS les camps.

– L'amorce scénaristique du "GundamJack".

Vu seulement dans *0083, Zeta* et *ZZ* (tentative), *SEED* et *SEED Destiny*, le schéma du vol de prototype à des fins de "reverse engineering" n'est pas lui non plus si récurrent qu'il en à l'air, mais le chaos qu'il génère donne souvent de bonnes bases de départ au scénario. Même si sa forme reste spécifique à *Gundam*, il faut se souvenir que d'autre séries l'utilisent : après tout, Goldorak aussi fut volé par Actarus.

– Le voyage initiatique Espace (Colonie, poursuite) – Terre (récupération par les alliés) – Espace (bataille finale).

Fréquent dans les séries de 50 épisodes (*First Gundam, Zeta* et *ZZ, SEED* et *Destiny)*, beaucoup plus rare pour les autres variantes où l'on a même parfois une unité de lieu. Exceptions : *AW Gundam X* et *Victory Gundam*, qui débutent sur Terre.

– La surmortalité.

Chose *a priori* normale dans des univers en guerre. En réalité, le nombre de morts seul ne suffit pas à expliquer l'impact des batailles émaillant les séries *Gundam*. Certes, il s'agit régulièrement de batailles rangées impliquant des armées entières, mais surtout une des premières innovations de Yoshiyuki Tomino est le fait que TOUS les personnages peuvent être touchés d'une manière ou d'une autre. Principaux, secondaires, figurants, tous peuvent disparaître ou être gravement blessés, ce qui tranche singulièrement avec une constante de nombre de série/manga, notamment dans les *shonens*, où tout personnage clairement rattaché au bord "gentil" doit survivre quoiqu'il arrive. La guerre est ici vue sous son aspect le plus cru et parfois réaliste, touchant tous, peu importe l'attachement des uns (et notamment le public) pour les autres, et souvent au moment où l'on s'y attend (le désire?) le moins.

Ceci posé, toutes les séries *Gundam* ne voient pas mourir le quart de l'humanité survivante. Nombre d'entre elles se contentent d'un cadre restreint, mais où l'impact des combats est souvent au moins aussi fort (*0080, 08th MS team,...*).

– La surreprésentation des "jeunes" (adolescents, enfants,...).

Certes, on retrouve souvent des personnages très jeunes dans *Gundam*, parfois inscrits dans des cadres étranges compte tenu de leur âge : Amuro Ray (17 ans) pilote d'un prototype militaire révolutionnaire et ultrasecret, Bright Noah commandant du dernier – né des vaisseaux de ligne de la Fédération quand il n'est que lieutenant, des enfants en bas âge vagabondant dans ledit vaisseau, Camille Bidan, Elpeh Puru, ...

Il y a là sans doute le résultat d'une contrainte de production : on s'adresse à un public jeune, donc il faut des personnages proches de lui, donc jeunes eux aussi. De plus, un personnage adolescent sera émotionnellement plus expressif qu'un adulte, plus visiblement réactif aux évènements, moins capable de mise à distance, donc au final plus à même de générer des émotions chez le spectateur. Cependant on notera que :

- 1/ la présence de ces personnages n'est JAMAIS gratuite : soit des évènements extraordinaires s'intégrant dans un cadre construit génèrent les conditions d'une sortie des conventions valables en temps ordinaire

(urgence, manque de personnel disponible et/ou qualifié, ...) et entraînent l'apparition et le maintien à leur poste (ou pas) des dits personnages, soit des facteurs spécifiques à l'univers (recherches génétiques militaires dans l'U.C., système des Coordinateurs dans la C.E.) expliquent leur jeunesse **(a)**;
- 2/ de nombreuses séries ne voient pas ou peu de personnages spécialement jeunes : *MS Igloo, 0080* (à part Alfred Izuruha, dont le rôle est cependant clairement inscrit dans le cadre limitatif de son âge)*, 0083, 08th MS team, Mobile Fighter G Gundam, Gundam SEED C.E.73 Stargazer, Gundam 00*.

– L'héroïne amoureuse qui meurt à la fin (au plus tard).

Bien qu'anecdotique, ce point se retrouve régulièrement dans les différents scénarios *Gundam*, mais pas non plus de manière systématique (*0083, Zeta, 08th MS Team, F91, Victory, AW Gundam X, Turn A, ...*). Les variantes sont nombreuses, les plus fréquentes relevant du type "Roméo et Juliette" (amants déchirés par leurs camps respectifs). De même, le jeu qui fait que si un personnage secondaire se retrouve spécialement approfondi durant un épisode, on peut s'attendre à le voir décéder dès la fin de celui – ci : il s'agit là d'un "truc" commun à toutes les productions audiovisuelles et littéraires au sens large. Tout en créant un événement majeur dans l'histoire des différents protagonistes, il permet de faire une pause dans l'exposition constante (voire pénible ou carrément "KiraYamato-esque") des personnages principaux et de fournir une bonne dose d'émotion facile au spectateur.
On notera cependant une constante dans le sens donné à ces situations dans les univers *Gundam*, à rapprocher de la "surmortalité" évoquée plus haut : la dénonciation des ravages de la guerre et de l'incompréhension. Le héros (s'il survit) ne perd pas seulement son beau mécha au design si avantageux, mais aussi ce à quoi il tient le plus, amour compris.

– L'interface de pilotage, à base de siège et de grosses manettes.

Depuis l'émergence des robots pilotés et autres exosquelettes dans la science – fiction, l'interface de pilotage de ces machines a été particulièrement explorée, depuis les gros leviers de *Goldorak*, aux commandes mentales de *Macross Plus,* en passant par le "motion capture" de *Gunbuster* et *Full Métal Panic*, la fusion psycho – physique de *Neon Genesis Evangelion* ou les exo-squelettes polymorphes et "conscients" de *Bubblegum Crisis. Mobile Suit Gundam* datant de 1979, il semble encore compréhensible d'y voir des robots pilotés avec des manettes et des pédaliers. Cependant, la définition du concept de "Newtype" y amène rapidement l'apparition d'interfaces mentaliques (psycommu, etc,...). Il reste vrai que celles – ci ne sont pas généralisées, quelque soit l'univers *Gundam* exploré (sont invoqués le coût, la compatibilité nécessaire avec le pilote,...), même si on les retrouve dans les plus récentes séries alternatives.
Malgré cela, l'interface de pilotage "basique" d'un Mobile Suit reste constituée de grosses manettes et pédaliers, gérant des mouvements assistés par ordinateur, un peu comme aujourd'hui un amateur de jeu vidéo contrôle les mouvements complexes d'un personnage avec une interface souris – clavier ou une manette. Marque de fabrique? Élément identitaire? Si quelques variations mineures sont observées dans *Char contre – attaque*, la seule exception vraiment marquante est *Kido Butoden G-Gundam*, où l'on voit une sorte d'interface type "motion capture" à la façon de *Gunbuster*. Si l'on veut les considérer comme élément identitaire récurrent, ce sera au même titre que l'homme masqué ou la "copine malchanceuse" : fréquemment utilisés mais anecdotiques.

Seuls les points les plus marquants et/ou répétitifs ont été ici abordés. Il apparaît rapidement que leur répétitivité n'est qu'apparente. Pour l'essentiel, il s'agit plus de codes du genre (jeunesse des personnages,...) ou d'effets basiques de mise en scène, souvent issus d'autres oeuvres que Gundam (copine malchanceuse,...). Réduire l'univers Gundam à ces points impliquerait rapidement d'appliquer la même réduction à d'autres oeuvres qui n'ont pourtant aucun lien (*Macross, Neon Genesis Evangelion ou Tengen – Toppa Gurren – Lagann,...*). Ainsi rares sont les séries, films ou mangas Gundam que le néophyte ne pourra découvrir sans connaître les autres, même au sein du plus vaste d'entre eux : l'Universal Century. *MS Gundam, Zeta, ZZ* et *Char contre – attaque* sont certes difficilement dissociables, mais *F91* ou *Victory* peuvent facilement être vus à part.

Les "marques de fabrique Gundam" (homme masqué, vol de prototypes, détails de *mechadesign*,...) sont pourtant bien réelles. Elles ne sont cependant que la partie visible de l'identité "Gundam", tels des indices

d'une réalité plus complexe mais discrète fondée sur la mise en place "réaliste" d'univers construits relevant plus de l'anticipation que de la science – fiction à proprement parler, au service de messages pacifistes forts dénonçant les travers de la nature et des sociétés humaines. La traduction de ce message prendra des voies très diverses d'une série à l'autre, à tel point que certaines telles *Gundam Wing* ou *Gundam SEED Destiny* ont fait couler beaucoup d'encre chez les fans tant elles semblent parfois loin des canons originaux **(b)**.

Au final, le lien fait par ces récurrences entre elles, leur utilisation parfois à rebours par les réalisateurs et scénaristes enrichissent le discours en soulignant ses continuités d'une oeuvre à l'autre. Leur répétition même permet de plus facilement séparer la forme (souvent commerciale) du fond et du message qu'il véhicule. Réduire la franchise "Gundam" à ces éléments reviendrait à confondre la forêt avec les arbres bordant son orée.

(a) : Quelques précisions sur la présence des "humains améliorés" dans le "multiverse" Gundam.

– Dans l'UC et la plupart des univers alternatifs :

Conformément aux thèses évolutionnistes, l'Humanité transportée dans un nouveau milieu développe peu à peu, par des mutations de son génome, des caractéristiques nouvelles afin de s'adapter à ses nouvelles contraintes. Isolés, les premiers spécimens mutants sont appelés Newtypes (UC, AW, CC,...). La recherche scientifique militaire permet alors de reproduire ces nouvelles capacités et d'en faire bénéficier des "non-mutant", soit par modification (génétique (Asuna Elmarit,...), cybernétique (Four Murasame, ...)ou autres,...) de leurs corps, soit par création d'êtres entièrement artificiels (Elpe Puru,...), soit (et souvent dans le but de) en créant des équipements qui donnent ces capacités à un "non - mutant" comme un sonar permet de "voir" dans le noir. Exemple : le quasi – psycommu des Dooben – Wolf vus dans *ZZ*.

Cette approche de l'évolution correspond à tout un courant de la SF mondiale très actif depuis les années 70, dont l'archétype serait les héros Marvel, transformés par l'irruption d'un changement environnemental radical ou un accident souvent directement liés à ce que nos sociétés ont de plus avancé technologiquement).

– Dans l'Ere Cosmique :

Les Coordinateurs ne sont pas le fruit d'une adaptation naturelle au milieu mais de manipulations génétique intra-utérines visant à améliorer voire transformer les performances de l'être humain à naître, et ce à l'échelle de populations entières volontaires. L'évolution du contexte socio – politique, notamment le refus des "Naturels" non modifiés de se voir concurrencés, se traduit par une migration massive des Coordinateurs dans l'Espace, recréant la bipolarité classique Espace – Terre. De plus, le caractère artificiel de la mutation génère d'autres applications semblables à celles de l'U.C. (clonage, création de "super – soldats", ...). Cette évolution prend même un caractère mystique avec la création d'un Coordinateur ULTIME et le rêve de confier à la génétique même ce qui fait que l'humain est "simple" humain et non une divinité absurde : libre arbitre, vocation personnelle, ... (Plan Destiny).

On retrouve la problématique du rôle de l'Homme dans l'évolution du vivant mise au goût du jour, quand l'arrivée des OGM et la montée en puissance de "l'amélioration du vivant" font que même Peter Parker n'est plus piqué par une araignée radioactive mais génétiquement modifiée...

Il est à noter que seule l'Ere Cosmique bouleverse à ce point les postulats basiques de Gundam. La plupart des autres univers soit se rattachent aux principes de l'Universal Century (*Gundam X, Turn A*,...), soit n'évoquent les "humains améliorés" que de façon ponctuelle et limitée, sans effet sociétal (*Gundam 00*, ...)

(b) : *Gundam SEED Destiny*, suite directe de *Gundam SEED*, est encore aujourd'hui le sujet de débats intenses : non seulement le *mechadesign* y tient du pastiche de la série *MS Gundam* originelle, mais elle fait partie des rares séries offrant un *happy end* quasiment absolu certes moins rebutant pour l'amateur de *shonen* classique mais aux antipodes des attentes des connaisseurs de la franchise.