



HAL
open science

Shin Evangelion : quand Anno Hideaki retourne (à) la Terre

Antonin Bechler, Kenjirō Muramatsu

► **To cite this version:**

Antonin Bechler, Kenjirō Muramatsu. Shin Evangelion : quand Anno Hideaki retourne (à) la Terre. *Ebisu - Études Japonaises*, 2024, 61, pp.97 - 128. 10.4000/1313m . halshs-04880974

HAL Id: halshs-04880974

<https://shs.hal.science/halshs-04880974v1>

Submitted on 11 Jan 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Shin Evangelion : quand Anno Hideaki retourne (à) la Terre

シン・エヴァンゲリオン : 庵野秀明が土に還る時

Shin Evangelion and Anno Hideaki: down to Earth at last?

Antonin Bechler et Kenjirō Muramatsu



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/ebisu/9519>

DOI : 10.4000/1313m

ISSN : 2189-1893

Éditeur

Institut français de recherche sur le Japon à la Maison franco-japonaise (UMIFRE 19 MEAE-CNRS)

Édition imprimée

Date de publication : 25 décembre 2024

Pagination : 97-128

ISSN : 1340-3656

Référence électronique

Antonin Bechler et Kenjirō Muramatsu, « *Shin Evangelion* : quand Anno Hideaki retourne (à) la Terre », *Ebisu* [En ligne], 61 | 2024, mis en ligne le 25 décembre 2024, consulté le 10 janvier 2025. URL : <http://journals.openedition.org/ebisu/9519> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/1313m>



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Shin Evangelion : quand Anno Hideaki retourne (à) la Terre Antonin BECHLER & Kenjirō MURAMATSU

シン・エヴァンゲリオン : 庵野秀明が土に還る時

アントナン・ベシュレール & 村松研二郎

Shin Evangelion and Anno Hideaki: down to Earth at last?

Antonin BECHLER & Kenjirō MURAMATSU

✎ **Mots-clés** : Japon, animation, tourisme, territoire, nature, virtuel, fiction, culture *otaku*

Les auteurs : Antonin Bechler est chercheur à l'Institut français de recherche sur le Japon à la Maison franco-japonaise (Umifre 19, MEAE-CNRS) et maître de conférences à l'université de Strasbourg. Ses recherches portent sur la littérature et la culture populaire du Japon contemporain.

Kenjirō Muramatsu est maître de conférences à l'université Lyon III. Il étudie les relations entre la société de consommation et l'environnement naturel dans le Japon et l'Europe à travers des recherches sur l'agriculture, l'alimentation, les mouvements sociaux et la culture populaire.

Résumé : La licence *Evangelion*, fondée sur la série et les films d'animation réalisés par Anno Hideaki, tient une place importante dans l'écosystème culturel japonais depuis 1995, en particulier par sa contribution au développement de la culture de consommation dite « *otaku* », caractérisée par sa propension à superposer délibérément réalité et virtualité, engendrant des phénomènes tels que le « tourisme d'animation ». Postulant qu'*Evangelion* témoigne de l'évolution du rapport au réel dans le Japon contemporain, cet article retrace le parcours de son réalisateur, les spécificités thématiques et filmiques des œuvres, en accordant une place particulière au dernier long métrage de 2021 et à son traitement du motif du « retour à la terre », à une « réalité » dont on interrogera les significations et le statut.

▼ キーワード

日本、アニメーション、観光、地域、自然、虚構性、フィクション、オタク文化

著者

アントナン・ベシュレールは日本文学研究者で、日仏会館・フランス国立日本研究所研究員、ストラスブール大学日本学科准教授である。日本現代文学及びサブカルチャーを研究の対象にしている。

村松研二郎は、人類学・社会学者で、リヨン第三大学准教授である。食と農、社会運動そして大衆文化（音楽、アニメ）の研究を通じて、日本とヨーロッパにおける消費社会と自然環境との関係性について研究している。

要旨

庵野秀明監督による『エヴァンゲリオン』TVシリーズ及び長編アニメ映画は、1995年以来、日本の文化産業において重要な位置を占めてきた。特に、現実と仮想（または虚構）を意図的に混同する傾向によって特徴づけられる、いわゆる「オタク」消費文化の発展に寄与し、「アニメ・ツーリズム」のような消費現象をも生むこととなった。本稿では、『エヴァンゲリオン』が現代日本における現実との関わり方の変化を示す一作品であると仮定し、作者庵野のキャリア変遷と作品のテーマ的・映画的特殊性を探る。そこで特に、2021年の最後の長編映画とそこに表象された「土への帰還」というモチーフ及び「現実」に与えられた意味に注目する。

▼ **Keywords:** Japan, animation, tourism, nature, virtual, fiction, otaku culture

The Authors:

Antonin Bechler is an associate professor at Strasbourg University and a researcher at the French Research Institute on Japan at the Maison franco-japonaise (Umifre 19, MEAE-CNRS). He studies contemporary Japanese fiction, literature and sub-culture.

Kenjirō Muramatsu is an associate professor at Lyon III University. He studies the relationship between consumer society and the natural environment in Japan and Europe through research on agriculture, food, social movements and popular culture (music, animation).

Abstract:

The *Evangelion* franchise, based on the animated series and films directed by Anno Hideaki, has held a significant place in the Japanese cultural ecosystem since 1995, particularly for its role in the development of the consumer culture known as “otaku”. This culture is characterized by its tendency to deliberately blend reality and virtuality, giving rise to phenomena such as “anime tourism”. Assuming that *Evangelion* reflects an evolution regarding the relationship with reality in contemporary Japan, this article focuses on its director’s background, the thematic and cinematic specificities of his works, with a focus on the final feature film of 2021 and its surprisingly in-depth depiction of a “rural community”. In doing so, the article questions the meanings and status of the “reality” depicted in the film.

Shin Evangelion : quand Anno Hideaki retourne (à) la Terre

Antonin BECHLER
& Kenjiro MURAMATSU

Chercheur à l'Institut français de recherche sur le Japon
Maître de conférences à l'université Jean Moulin Lyon 3

Introduction

Evangelion a débuté en 1995 sous la forme d'une série d'animation télévisée écrite et réalisée par l'animateur et réalisateur Anno Hideaki 庵野秀明 (1960-) au sein du studio Gainax. Elle est devenue extrêmement populaire, en particulier auprès des jeunes, ce pour plusieurs raisons : son identité visuelle et sa mise en scène innovantes qui s'éloignaient des codes du genre de l'« animation de robots géants » en vogue au Japon depuis la décennie précédente ; son intrigue complexe adossée à des références ésotériques, ainsi que ses personnages et sa tonalité générale qui reflétaient l'atmosphère angoissante dans la société japonaise après l'éclatement de la bulle économique. Elle a suscité la création de plusieurs longs-métrages et la commercialisation de très nombreux produits dérivés, qui ont su trouver leur public jusqu'à nos jours¹. Ces œuvres ont également joué un rôle important pour

1. Nous désignerons par « *Evangelion* » la série télévisée *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン, 1995-96, studio Gainax) et les longs-métrages qui l'ont suivie (1997,

le développement de ce que l'on a pu qualifier de « culture otaku »², dont le quartier d'Akihabara à Tokyo est devenu le symbole depuis la fin des années 1990. Du milieu des années 2000 à nos jours, soutenue par la diffusion des technologies numériques, celle-ci a contribué à l'établissement d'une culture de consommation qui mélange délibérément réalité et virtualité, à l'image du « tourisme d'animation » utilisant ses personnages pour promouvoir le tourisme local, ou encore des mascottes de villes provinciales inventées pour « vendre la fierté locale » aux consommateurs urbains (Sadakane 2015 : 134).

Le début du long métrage d'animation *Evangelion 3.0+1.0 Thrice Upon a Time*³ présente, pendant près de 40 minutes (0:16:18 - 0:55:37), un lieu de rétablissement de l'humanité et de l'environnement naturel anéanti par une catastrophe planétaire provoquée par l'homme, le Troisième village. Évoquant les ensembles de logements temporaires créés après la triple catastrophe du 11 mars 2011 dans le nord-est du Japon, cette séquence qui dépeint des scènes de vie et de travail manuel communautaires au contact de la nature, paraît tout à fait insolite dans le cadre de cette licence de science-fiction. Pourquoi et comment son réalisateur Anno Hideaki en est-il venu à représenter une telle séquence de « retour à la nature », qui semble si éloignée des problématiques portées par son œuvre ? Que signifie une telle représentation d'un territoire pour la culture de consommation dite *otaku* dont *Evangelion* fut l'un des catalyseurs, en particulier la tendance à « superposer » le virtuel à la réalité ?

studio Gainax ; puis 2007, 2009, 2012, 2021, studio Khara), réalisés par Anno Hideaki (assisté de Maeda Mahiro, Masayuki, Tsurumaki Kazuya, Nakayama Katsu.ichi *et al.*).

2. Le terme « *otaku* » (littéralement, « votre maison ») s'est d'abord répandu après la guerre comme pronom personnel à la 2^e personne (de registre neutre/poli) chez les jeunes générations. Fréquemment employé parmi des groupes de créateurs ou d'amateurs de manga et d'animation vers le début des années 1980, le terme s'est installé au cours de la décennie pour les dénommer en tant que catégorie (Okada 2000 : 10-13). Sur les rapports complexes du concept d'« *otaku* » en tant que construction discursive et la réalité du phénomène que le terme désigne, voir Galbraith 2016.

3. *Shin Evangelion gekijōban* (シン・エヴァンゲリオン劇場版:|], 2021, ci-après « *Shin Evangelion* »). Ce film conclut la tétralogie de longs-métrages produits depuis 2007 comme « ré-imaginations » (« *rebuild* ») de la série d'animation de 1995-1996 et des premiers longs-métrages de 1997.

Pour répondre à ces questions, nous tenterons d'abord de resituer historiquement et sociologiquement *Evangelion*, à l'aube de la popularisation des tendances à la consommation d'objets virtuels comme substituts du réel. Puis, nous mettrons en évidence *Evangelion* comme produit emblématique de la culture *otaku* en retraçant la trajectoire d'Anno et la genèse du studio Gainax et de cette œuvre. Nous analyserons enfin l'univers diégétique d'*Evangelion* (1995-2021) et sa représentation comme « système de signes », traversé par un dilemme entre l'original et la copie, et problématisant sans cesse le rapport entre le virtuel et la réalité physique et objective.

I. L'animation au secours des territoires réels ?

1. Tourisme d'animation et culture *otaku* : un mariage réel / virtuel ?

Pour sortir de la longue récession déclenchée par l'éclatement de la bulle économique au début des années 1990, le gouvernement a promulgué en 2006 la Loi fondamentale pour la promotion du pays comme destination touristique (*Kankō rikkoku suishin kihonhō* 観光立国推進基本法), mettant en avant la « culture » (et le *soft power* qu'elle génère) et le « territoire » (*chiiki* 地域) comme ressources essentielles. Dans ce contexte, le fait de visiter des lieux réels liés à des œuvres culturelles (roman, film, musique, dessin animé, etc.) est désormais promu comme « tourisme de contenus » (*contents tourism*) et encouragé comme moteur de développement local impliquant divers acteurs (collectivités, groupes de fans, sponsors, etc.) (Masubuchi 2009 ; Okamoto 2011). En ce qui concerne l'animation, ce type de visite appelé *seichi junrei* 聖地巡礼 (pèlerinage aux lieux saints) s'est généralisé sous l'étiquette « *Anime tourism* » (Sutō 2016 ; Maki 2019). Dans ces phénomènes, qu'ils contribuent ou non à développer l'économie locale, le « territoire » réel sert à la fois de source d'inspiration de l'œuvre et d'objet de création et de consommations « dérivées » (*nijisōsaku* 二次創作).

Pour comprendre cette évolution du rapport entre les produits culturels et le tourisme, il faut également prendre en compte le contexte social et culturel du milieu des années 2000, marquées notamment par une revalorisation de la culture *otaku*, jusque-là relativement mal considérée

par le grand public⁴. Parallèlement, Akihabara, quartier de Tokyo abritant de nombreuses boutiques vendant des produits à l'effigie de personnages d'animation de type *bishōjo* 美少女 (jolies jeunes filles), et la culture qui s'établit autour de ces objets (*Akiba culture*), se popularisent auprès du grand public⁵. Plusieurs formes de consommation et de divertissement se développent alors, profitant de la démocratisation des terminaux numériques et du haut débit, à l'image du site web de partage de vidéos *Niconico dōga* ニコニコ動画 (2006-), qui favorise la formation de communautés d'utilisateurs, ou encore du logiciel de synthèse vocale Vocaloid (Yamaha Corporation) au travers de sa mascotte Hatsune Miku (2007-), dont le succès sera bientôt mondial.

Le développement du tourisme d'animation s'appuie sur la culture des jeunes caractérisée par ces formes de consommation et de divertissement « superposant » virtuel et réel. Il en va de même pour d'autres formes de valorisation des localités émergeant à la même période, des mascottes « cool » (*yurukyara* ゆるキャラ) animant les villes provinciales, à la promotion de plats populaires et régionaux « réinventés » comme de nouvelles spécialités locales bon marché pour attirer les touristes (Sadakane 2015 : 133-136). Sadakane Hideyuki souligne qu'à travers ces phénomènes, le patrimoine culturel et local a commencé à se transformer sous le regard des touristes et des consommateurs urbains, mais en dissimulant la réalité du déclin démographique et économique de ces territoires (*ibid.*).

2. Le tournant culturel de 1995 et *Evangelion*

Que recouvrent ces formes de consommation du virtuel ? Dans le domaine de la sous-culture ou du divertissement populaire, le phénomène existe depuis bien avant l'informatisation et la numérisation. Dans le sillage de la théorie du simulacre de Jean Baudrillard, Ōtsuka Eiji avait analysé la « consommation narrative » développée depuis le début des années 1980, qui encourageait à reconstituer les structures narratives livrées « en kit »

4. Cf. par exemple le succès populaire du roman anonyme *Densha Otoko* 電車男, né de textes postés sur un forum internet, publié en 2004 et adapté au cinéma puis en série télévisée en 2005, qui retrace une idylle entre un *otaku* et une *career woman*.

5. Cf. le succès du groupe de jeunes chanteuses AKB48, qui porte le nom du quartier d'Akihabara et s'y produit dans une salle dédiée depuis 2005.

dans des produits matériels ou culturels de divertissement, tendant ainsi à faire disparaître la distinction entre l'original et la copie, voire le producteur et le consommateur (Ōtsuka 2021 [1989]). Azuma Hiroki a prolongé cette idée en conceptualisant comme une « base de données » immatérielle l'ensemble des éléments distincts susceptibles d'être combinés pour générer des *kyara* キャラ (*character*, personnages attractifs) et/ou des récits dans les productions narratives et les jeux vidéo (Azuma 2001), à l'image des personnages de type « moé » (萌え)⁶ qui prolifèrent dans la culture *otaku* depuis les années 2000, souvent exploités dans le cadre du tourisme d'animation. Les territoires réels se retrouvent alors intégrés à leur tour dans ces structures symboliques, constituant des objets de consommation à la fois réels et virtuels.

Evangelion, entre sa première diffusion télévisée à l'automne 1995, et sa rediffusion accompagnant la sortie des premiers longs-métrages en 1997, est l'un des contenus qui a généré la popularisation massive de cette culture de consommation *otaku*. Bien sûr, l'intérêt pour les figurines de personnages de *bishōjo* et de robots ainsi que les séries d'animation de science-fiction et/ou de *fantasy* existait auparavant, mais il concernait presque exclusivement le public *otaku*. Le succès populaire d'*Evangelion* aurait ainsi contribué à transformer le quartier d'Akihabara, jadis spécialisé dans la vente d'équipements électro-ménagers et informatiques, en « ville *otaku* » à la fin des années 1990⁷. Morikawa Ka.ichirō caractérise ce phénomène comme une extension de l'« espace personnel » de ces amateurs, avec un foisonnement de boutiques spécialisées dans tel ou tel élément de la culture

6. Le terme désigne l'investissement fantasmatique dans des personnages (majoritairement féminins) à l'apparence et au comportement codifiés par l'animation japonaise (Galbraith 2017).

7. En 1997, on estime le poids économique de la licence *Evangelion*, intégrant également vidéogrammes, livres, disques, jeux vidéo, figurines, maquettes et produits dérivés divers, à 30 milliards de yens (Morikawa 2014 : 307). Entre 1997 et 2000, les principaux magasins de maquettes et de figurines se regroupent dans le quartier d'Akihabara (*ibid.* : 197). Toujours en 1997, le succès de la rediffusion nocturne de la série par le groupe TV Tokyo le conduit à ouvrir ce créneau de programmation à l'animation « pour *otaku* » ; cette décision, vite suivie par d'autres diffuseurs, ouvre une nouvelle ère pour ce marché.

otaku, créées sans planification urbaine ni intervention d'architectes⁸. Nous pouvons y voir une première forme de fusion entre l'espace public (la ville) et le hobby ou encore le fétichisme personnel des consommateurs. Le sociologue Miyadai Shinji analyse cette culture développée à Akihabara comme relevant d'une « réalisation de la fiction » (s'agissant de matérialiser d'« autres mondes » – *isekai* 異世界), par opposition à la sous-culture des jeunes « branchés » de cette époque (qualifiés alors de « nouvelle race d'humains », *shinjinrui* 新人類), développée principalement autour du quartier de Shibuya dans les années 1980, qui relèverait quant à elle d'une « fictionnalisation de la réalité » (s'agissant de « théâtraliser » – *enshutsu* 演出 – sa présence au monde) (Miyadai 2014 : 36-43). Selon lui, ces nouvelles sous-cultures sont nourries avant tout par le désir d'« homéostasie de soi », c'est-à-dire le souci qu'auraient les individus de préserver leur sécurité sentimentale et leur identité personnelle, dans le contexte d'un « présent éternel » sans aspérités ni repères (Miyadai 1998).

Resituant ces observations dans un cadre temporel plus large, le sociologue Ōsawa Masachi (2008) considère qu'après l'éclatement de la bulle économique (1985-1991), lorsque le Japon est entré en crise, symboliquement marquée par l'enchaînement début 1995 du séisme de Kobe et de l'attaque au gaz sarin de la secte Aum Shinrikyō dans le métro de Tokyo, le pays serait passé de l'âge de la « fiction » (*kyokō* 虚構) à l'âge de l'« impossibilité » (*fukanōsei* 不可能性).

Selon lui, l'âge de la fiction (des années 1970-1980) a suivi la stabilisation de la croissance économique, ainsi qu'une saturation et un désenchantement vis-à-vis des idéaux structurants de l'après-guerre (le progrès, la révolution, etc.). Il se caractérise par une attitude détachée des problèmes réels de la société, relativisant ceux-ci par des univers de fiction bien délimités dans lesquels les individus peuvent se « réfugier » (à l'image de Tokyo Disneyland, inauguré en 1983). L'âge de l'« impossibilité » succède à la saturation de la culture de la fiction, et se caractérise par deux formes opposées de « retour » vers la réalité. Dans l'une, le sujet cherche à la plier à sa volonté au travers d'une confrontation brutale, par exemple

8. Pour un autre exemple plus récent de transformation urbaine et sociale en lien avec la culture de consommation *otaku* féminine, voir l'analyse ethnographique de son impact sur le quartier d'Ikebukuro à Tokyo par Ernest dit Alban (2019).

l'acte concret de tuer ou de blesser sans motif, voire l'automutilation ou le suicide. L'autre consiste à « neutraliser » la réalité en en désamorçant la violence, que l'auteur appelle l'« altérité » (*tashasei* 他者性), soit la différence pure, inassimilable. La réalité se « neutralise » ici comme « altérité sans altérité », par la valorisation d'un ensemble de signes inoffensifs et consommables, à l'instar du café décaféiné, de la bière sans alcool, des échanges anonymes dans des communautés d'usagers sur internet ou encore des jeux vidéo érotiques offrant au joueur solitaire une simulation de lien affectif⁹.

La tendance à la consommation de lieux réels « réenchantés » par la fiction, dont le tourisme d'animation relève, semble proche de ce second paradigme : les lieux réels sont « sécurisés » en fiction *via* leur esthétisation par le biais de retouches numériques, et sur place par des aménagements spécifiques (intégration de visuels de l'œuvre dans l'espace public, etc.).

Ces questions de l'acceptation de soi et de l'« impossible » altérité se trouvaient au cœur de la diégèse d'*Evangelion* dès sa première itération en 1995, et ce dans les paradigmes mêmes dégagés par Miyadai et Ōsawa : besoin de reconnaissance de soi par l'autre, désir de supprimer l'altérité par la destruction du monde physique, ou de la neutraliser par un retour à un état originel et fusionnel. De plus, l'enjeu du devenir du monde y est systématiquement ramené à un choix personnel, indiquant clairement que pour Anno, le problème est celui de la perception et du rapport subjectif de l'individu à la réalité. Il débouchera, comme on va le voir, sur une remise en question critique de la culture *otaku*.

9. Ces deux formes de réaction à l'« impossibilité » du réel semblent présentes dans les parcours de jeunes criminels tels Katō Tomohiro, né en 1982 et exécuté en 2022 pour avoir tué sept personnes et blessé dix autres à Akihabara en 2008, et Aoba Shinji, né en 1978 et condamné à mort en 2023 pour avoir tué 33 personnes et blessé 17 autres en incendiant le studio Kyoto Animation en 2019 (*Tokyo shinbun* 東京新聞, 27/07/2022 ; *Gendai bijinesu* 現代ビジネス, 6/09/2023). Ayant subi des maltraitements de la part de leurs parents dans leur enfance et vécu des situations précaires et douloureuses dans leur jeunesse, tous deux ont cherché des lieux de refuge dans le virtuel (communautés sur internet pour Katō, jeux érotiques et animation de type « moé » pour Aoba). Le manque de reconnaissance qu'ils ont vécu dans ces milieux serait l'un des facteurs de leur passage à l'acte.

II. Anno Hideaki et *Neon Genesis Evangelion*

1. Anno Hideaki, créateur « amateur » de la première génération *otaku*

Né en 1960 dans une famille modeste au sein de laquelle on communiquait peu (Takekuma 1997 : 12-14), Anno a grandi dans une ville industrielle et provinciale (Ube, département de Yamaguchi). Grand consommateur de séries télévisées de science-fiction en animation (*Space cruiser Yamato*, 1974- ; *Mobile Suit Gundam*, 1979-) et *tokusatsu*¹⁰ (*Ultraman*, 1966- ; *Kamen Rider*, 1971-) dans son enfance et son adolescence, il revendique son appartenance à la « première génération *otaku* » (*ibid.* : 21).

Il se lance dès son entrée au lycée dans la création de films *tokusatsu* avec une caméra 8 mm, ainsi que dans l'animation sur papier. Après avoir intégré le département d'arts visuels de l'université des arts d'Osaka, il poursuit ces activités avec un groupe de camarades étudiants. Anno considère que sa propre trajectoire se caractérise par la prépondérance d'expériences « virtuelles » offertes par la télévision par rapport aux expériences réelles partagées avec autrui. Sa génération aurait grandi en s'imprégnant d'informations et d'une culture populaire uniformisées, sans être affectée par les conflits internationaux et les mouvements sociaux contestataires qui avaient marqué les précédentes (Oizumi 1997 : 17). Il déplore ainsi son incapacité à produire des œuvres véritablement « originales » fondées sur ses propres expériences, mais seulement des créations « dérivées » de sources pré-existantes. De même, il explique que toutes ses œuvres ne seraient que des « copies » ou des « collages », et que sa seule source d'originalité serait en fait lui-même (sa vie, son identité). Autrement dit, on ne pourrait selon lui l'atteindre qu'en « mettant [s]on âme » (en se projetant) dans la création dérivée, cette propension à la « copie », la parodie, l'hommage et la citation qui constituent l'une des caractéristiques de la culture *otaku* (*ibid.* : 50). La tension et le conflit entre la dimension de création dérivée et d'autobiographie du créateur (individuel ou collectif) sont au cœur des travaux auxquels il participe dans le cadre du collectif Daicon

10. Films et séries télévisées en prises de vues réelles « à effets spéciaux » (*tokusatsu* 特撮), ciblant principalement le jeune public et produits avec un budget limité.

Film (1981-1985)¹¹, à l'image des courts-métrages d'animation *Daicon III* et *Daicon IV*, réalisés avec ses camarades en 1983 et 1984 pour des conventions d'amateurs de science-fiction à Osaka. La qualité plastique et la teneur hyper-référentielle de ces clips leur valent une première reconnaissance dans le milieu, et leur offre l'occasion de débiter en tant qu'animateurs dans des studios professionnels. C'est ainsi qu'Anno participe à la production du long métrage *Nausicaä de la vallée du vent* (*Kaze no tani no Nausika* 風の谷のナウシカ, 1984, Topcraft) de Miyazaki Hayao, avec qui il nouera des liens durables.

Anno fonde avec ses camarades le studio Gainax en 1984, dans le but de développer un projet de long métrage d'animation de science-fiction original, *Les ailes d'Honnéamise* (Öritsu Uchūgun : Oneamisu no Tsubasa 王立宇宙軍 オネアミスの翼, 1987, réalisé par Yamaga Hiroyuki avec des compositions de Sakamoto Ryūichi), financé par la compagnie de jouets Bandai, auquel il participe comme animateur clé, chargé de la conception mécanique et des effets spéciaux. L'échec commercial relatif de ce film ambitieux et exigeant conduit le studio à s'orienter à nouveau vers le public *otaku* (*ibid.*) en se lançant dans le secteur des jeux vidéo érotiques alors encore peu développé¹². Dans la foulée, Anno fait ses premiers pas de réalisateur avec *Gunbuster* (*Toppu o nerae ! トップをねらえ !*, 1988-1989), série de science-fiction en six épisodes distribués directement en vidéo, très référentielle et ciblant délibérément le public *otaku*, puis *Nadia, le secret de l'eau bleue* (*Fushigi no umi no Nadia* ふしぎの海のナディア, 1990-1991), une série télévisée plus grand public librement adaptée du roman *Vingt mille lieues sous les mers* de Jules Verne, sur une commande de la chaîne publique NHK. Mais l'équilibre financier du studio reste fragile, et Anno doit s'atteler à un nouveau projet « original » (Takekuma 1997 : 94) pour la télévision, *Neon Genesis Evangelion*, dont la préproduction démarre en 1993.

11. *Evangelion* a porté cette tendance autobiographique à son paroxysme, Anno affirmant avoir « distribué [sa] personnalité entre tous les personnages », à commencer par le protagoniste Shinji (Akita 1996 : 149, 156). Au niveau diégétique, elle se manifeste également à travers l'exploration des motifs de la copie (ou du clone) et de l'âme qu'elle pourrait ou non héberger.

12. Entre autres, la série de jeux vidéo *Princess Maker* (1991-, dirigée par Akai Takami).

2. *Neon Genesis Evangelion* et sa réception

Cette création s'inscrit dans un contexte socio-économique de plus en plus dégradé à la suite de l'éclatement de la bulle spéculative. Alors même qu'*Evangelion* entre dans sa phase finale de production, deux événements majeurs vont cristalliser ce douloureux « retour au réel ». En janvier 1995, le séisme de Kobe ravage la mégalopole, faisant plus de 6 000 victimes, tandis que le 20 mars, l'attaque au gaz sarin perpétrée dans le métro de Tokyo par la secte Aum en touche presque autant (treize morts, plus de 6 000 blessés) et choque la nation par son caractère à la fois spectaculaire et incompréhensible (Trinh 1998). Diffusée à partir d'octobre 1995 sur les chaînes du groupe TV Tokyo, la série d'Anno va être reçue dans ce contexte particulier et engendrer des réactions et interprétations multiples.

Le premier épisode s'ouvre sur la baie de Tokyo en 2015. La cité a été détruite et submergée, comme une bonne partie du monde, à la suite d'un événement cataclysmique ayant eu lieu en 2000, le Second impact. Tandis qu'une créature monstrueuse attaque la ville où vient d'arriver le jeune Shinji, 14 ans, ce dernier est conduit en urgence à Tokyo-3 (l'actuelle Hakone) au quartier général de la NERV, une organisation dirigée par son père Gendō, qu'il n'a plus revu depuis la disparition de sa mère lors d'une expérience scientifique dix ans auparavant. L'adolescent y apprend qu'il fait partie des « Children », seuls à même de piloter les « humains de synthèse Evangelion », des androïdes de 80 mètres de haut destinés à combattre ces créatures géantes, dénommées « Anges » (« *Angel* », ou « *shito* 使徒 » *i. e.* « apôtres »). Installés dans leur « Eva » à laquelle ils sont connectés par le système nerveux, Shinji et ses coéquipières Rei et Asuka vont devoir vaincre ces Anges, qui cherchent à pénétrer au cœur de la NERV. Cette intrusion déclencherait un Troisième impact qui mettrait définitivement fin à toute vie sur Terre.

D'avantage encore que la qualité inhabituelle de l'animation, de la mise en scène et du *design* de ses personnages et créatures, l'intrigue présentée ici dans ses très grandes lignes, a vraisemblablement constitué la première source d'intérêt et de plaisir pour le grand public ayant découvert la série entre 1995 et 1997. En effet, Anno prend soin de ménager d'importantes zones d'ombres, entretient le suspense par la rétention d'informations essentielles, ou l'ambiguïté en inondant le spectateur de données parfois contradictoires, souvent détachées de leur contexte d'origine, à l'image des nombreuses références à la tradition judéo-chrétienne. Cette approche

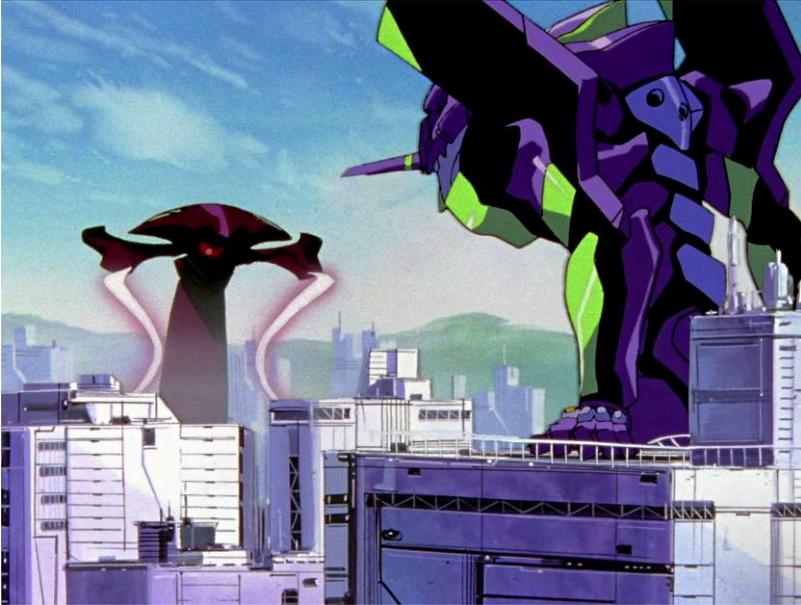


Fig. 01
Épisode 3 (1995) : dans Tokyo-3, l'Eva-01 (à droite) affronte un Ange (à gauche). © KHARA.

contribue au succès de la série, qui se montre ainsi en phase avec l'atmosphère du moment, marquée par un sentiment d'anxiété diffuse, voire de paranoïa, et une fascination croissante pour les théories du complot, l'ésotérisme et les discours millénaristes (Yoda 2006 : 20), visions apocalyptiques que l'on retrouve par ailleurs dans bien d'autres productions de la culture populaire japonaise à la même période (Napier 2005 : 29).

C'est ainsi qu'outre les innombrables références à des œuvres appréciées du public *otaku* (Morikawa 1997), la série d'Anno n'hésite pas à multiplier les renvois plus ou moins transparents à la doctrine, aux activités et aux dérives de la secte Aum (Evangelion Roppongi Iinkai 1997 : 135-137), et à s'emparer des problématiques sociales qui font l'actualité depuis le début de la décennie : désagrégation scolaire et familiale, servitudes du milieu professionnel, contrôle social et injonctions normatives, patriarcat et subordination de la femme (Kotani 1997), ainsi que des difficultés qu'elles génèrent pour l'individu, en particulier les jeunes (Igarashi 1997),

empruntant pour ce faire de nombreux concepts à la psychanalyse (Freud, Lacan, R. D. Laing, etc.)¹³.

Cependant, *Evangelion* reste avant tout un produit de consommation, sur lequel reposait la survie économique du studio Gainax. Si cette ouverture sur son temps a contribué à lui rallier un large public, ce sont bien les *otaku* qui ont fait de l'œuvre l'une des licences les plus rentables de l'animation japonaise, déterminés qu'ils furent à la consommer sous toutes ses formes (vidéogrammes, mangas, bandes originales et produits dérivés les plus divers qui emplirent les boutiques d'Akihabara). Ce succès laisse à Anno un sentiment amer¹⁴. En effet, ceux qui devaient être ses plus fidèles soutiens conspuent le tournant introspectif pris par la série et ses derniers épisodes qu'ils considèrent inachevés, l'abreuvant d'injures sur internet et jusque sur les murs de son studio¹⁵.

13. Les collaborateurs d'Anno sur *Evangelion* confirment qu'il dévorait alors des ouvrages de psychologie (Takekuma 1997), un intérêt largement partagé au sein de la population japonaise durant les décennies 1980 et 1990, marquées par une « quête de soi » (*watashi sagashi* 私探し) qui se traduit par des « vogues » successives dans le domaine de la spiritualité, puis de la psychologie et du développement personnel (Ôtsuka 2007). Les termes et concepts cités, par exemple dans les titres des épisodes (*Hedgehog's Dilemma*, *Introjection*, *Mother is the first Other*, etc.), étaient en circulation dans l'espace discursif de l'époque, et susceptibles d'être reconnus par les spectateurs.

14. Déçu par les réactions des fans qui ne voient dans sa série *Nadia* qu'un support de fétichisme à travers son personnage principal et son attirail technologique, Anno se montre de plus en plus circonspect sur les rapports de codépendance que le médium de l'animation télévisée entretient avec son public et ses créateurs (Lamarre 2009 : 179-180). Il semble avoir décidé en amont de profiter d'*Evangelion* pour les problématiser, comme le montre sa réinterprétation du « robot géant » en figure maternelle réincorporant son enfant fragilisé. Le tournant introspectif et critique de la série dans sa seconde partie est causé par des difficultés de planning et de budget, mais aussi par l'écœurement progressif d'Anno vis-à-vis de l'attachement fétichiste des fans pour son « produit », dont ils ignorent obstinément la dimension critique. Il les accuse *a posteriori* d'être des « consommateurs amorphes », « totalement dépendants à la télévision », uniquement guidés par le « principe de plaisir », et qui se complaisent dans un « virtuel » qu'ils privilégieraient au point qu'il leur est désormais « plus familier que le réel » (propos d'Anno dans Ôizumi 1997 : 14-16 ; Akita 1996 : 145-46, 157).

15. Ces deux derniers épisodes (25, 26) sont cependant l'une des causes majeures du succès d'*Evangelion* auprès du grand public. Leur diffusion en mars 1996 a généré énormément de réactions, y compris dans les grands médias (quotidiens *Yomiuri* et *Asahi*,

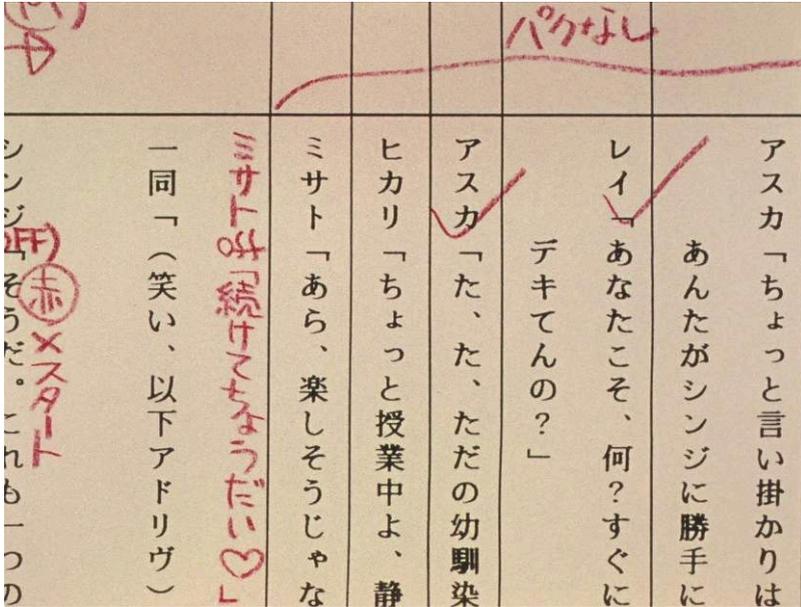


Fig. 02
Épisode 26 (1996) : des croquis puis le script d'un dialogue plutôt que sa représentation animée. © KHARA.

Anno y délaisse en effet le volet science-fiction du récit, omettant d'apporter des réponses concrètes aux questions soulevées par l'intrigue, pour un monde intérieur abstrait dans lequel son jeune (anti)héros est confronté de manière répétée à ses angoisses et son mal-être, par le biais de questions insistantes affichées sous la forme de cartons ou énoncées par ses proches. À l'issue du processus, il semble parvenir à s'assumer, et le récit s'achève sous les applaudissements de ces derniers. À sa diffusion en mars 1996, ce dénouement est fustigé par Ôtsuka Eiji dans les colonnes du *Yomiuri shinbun*¹⁶. En tant qu'éditeur puis critique, Ôtsuka fait partie de ces « grands témoins » ayant, à l'instar d'Okada Toshio (cofondateur du studio Gainax),

etc.). On peut lire une sélection sous la plume de critiques dans Igarashi 1997, et de spectateurs dans Kadokawa 1997 : 170-175.

16. Ôtsuka Eiji, « Ômu o koeru hazu ga... » (オームを超えるはずが..., Aucune chance de dépasser Aum avec ça), *Yomiuri shinbun* 読売新聞, 1/04/1996.

joué un rôle prépondérant dans le développement du phénomène *otaku* puis dans l'élaboration de son espace discursif durant les années 1980-1990. Il considère que le dispositif proposé ici par Anno s'apparente à l'un de ces « séminaires de développement personnel » alors en vogue au Japon, soit un traitement « hors-sol », « artificiel » des difficultés personnelles des personnages, et à travers eux du réalisateur et de son public, pour une résolution qui ne saurait être que « purement formelle », à l'image des formules et gestes performatifs de félicitations au héros (et au public) qui viennent clore abruptement le dernier épisode.

Ōtsuka se montre plus positif envers le dénouement du long-métrage réalisé par Anno l'année suivante : *The End of Evangelion* conclut effectivement l'intrigue de manière exhaustive, mais est marqué par une tonalité générale extrêmement négative, voire nihiliste, qui semble traduire l'exaspération du réalisateur à l'égard de son public. Le film s'ouvre sur une séquence qui voit le protagoniste Shinji se masturber devant le lit d'hôpital sur lequel repose sa jeune équipière Asuka (l'une des égéries du public *otaku*), avant de déclencher la fin du monde, finissant par échouer dans ses ruines avec pour seule compagne la même Asuka, qu'il tente alors d'étrangler, se ravissant enfin quand celle-ci esquisse un geste consolatoire. Voyant dans cette scène un renvoi aux meurtres commis par Miyazaki Tsutomu¹⁷, Ōtsuka veut lire dans cette nouvelle conclusion un diagnostic acerbe mais lucide sur les causes de la souffrance adolescente au Japon depuis les années 1980 : la « désagrégation du rapport à autrui » et la tentation du « solipisme » (Ōtsuka 2007 : 340-351). Les deux conclusions proposées par Anno à cette première incarnation d'*Evangelion* en 1996-1997 correspondent en effet aux deux versants du paradigme dégagé par Ōsawa Masachi (2008) : le désir de « sécuriser » le rapport au réel en neutralisant le contact avec l'altérité (intériorisée dans le processus contrôlé et l'environnement virtuel du « séminaire de développement personnel » qui clôt la série), et la tentation de son dépassement dans la confrontation violente et réificatrice, à l'image du comportement du protagoniste dans la version long-métrage.

17. Le traitement médiatique de l'affaire Miyazaki Tsutomu après son arrestation en 1989, qui assimile ce jeune déséquilibré assassin de quatre fillettes à un *otaku*, va inscrire le terme dans l'espace public à l'échelle nationale, en lui associant pour longtemps les qualificatifs de « pervers » et « asocial » (Galbraith 2016 : 51-70).



Fig. 03
The End of Evangelion (1997) : Shinji tente d'étrangler sa partenaire inanimée. © KHARA.

Certains critiques portent cependant un regard plus positif sur la série d'Anno, dénouement compris. Il en va ainsi d'Azuma Hiroki, qui lit *Evangelion* comme un discours sur l'animation, ses formes, ses limites et leur dépassement¹⁸. Il souligne la manière dont Anno intègre les motifs visuels et les codes narratifs des grands genres de l'animation et des séries télévisées pour la jeunesse, pour proposer ensuite un terrain d'expérimentations qui permettrait de les renouveler. Ainsi, il proposerait un nouvel « essai » formel et thématique avec chaque épisode, jusqu'à l'abstraction des deux derniers, qui dépassent le cadre traditionnel de l'animation commerciale sur celluloïds, en allant jusqu'à intégrer les étapes du processus de fabrication (script, *storyboard*, *rushes*) au produit définitif vu par le spectateur, et à son propos sur l'identité et l'altérité (Azuma 2011 [1996] : 205-227).

Spécialiste de Jacques Derrida, Azuma Hiroki s'inscrit dans le lignage des philosophes japonais du *new academism* qui, depuis le début des années 1980, se sont efforcés d'adapter au contexte local les travaux des penseurs

18. Le document de cadrage de la série élaboré en 1993 (reproduit dans Kadokawa 1997 : 85-88) énonçait effectivement une volonté de « révolutionner l'animation de robots géants » dans sa forme et sur le fond.

occidentaux de la postmodernité, dans une volonté de solder les « grands récits » structurants de l'après-guerre (les années 1950-1960, soit l'âge des « idéaux » selon Ōsawa), et encouragent un rapport apaisé, voire décomplexé avec la société de consommation et ses biens matériels et culturels. C'est dans le prolongement de ce courant qu'Azuma salue *Evangelion* comme une expérimentation narrative et formelle jouant du collage et de la dérive sans fin du signifié pour interroger les modalités de ce changement de paradigme.

3. *Evangelion* comme système de signes

En effet, le contexte des années 1990 n'est plus celui de la décennie précédente. Elles n'ont certes pas donné lieu à une réduction de ses tendances au simulationnisme, vécues et théorisées alors sur le mode ludique, mais plutôt, comme le développe Ōsawa Masachi à travers l'exemple de la secte Aum, à une accentuation doublée d'une polarisation sur le mode tragique (Ōsawa 2017 [1996]). Retraçant ces évolutions au niveau culturel dans un contexte global commun à l'ensemble des pays post-industrialisés, Japon compris, Perry Anderson ne dit pas autre chose lorsqu'il affirme, à la suite du critique et théoricien marxiste Fredric Jameson, que « la postmodernité n'est pas une rupture. C'est l'indice culturel d'une nouvelle étape du mode de production capitaliste » (Anderson 2010 : 79), dans laquelle « la culture se voit étendue jusqu'à coïncider totalement avec l'économie », accompagnant une évolution profonde de notre rapport à la réalité. L'interface technologique y prend désormais une place essentielle, la médiatisation contribuant à « effacer les frontières entre perçu et représenté » (*ibid.* : 168), le tout dessinant un « monde de formes dans lequel la nature en tant que telle a été supprimée, un monde saturé de messages et d'informations, dont le réseau intriqué de marchandises peut être conçu comme l'archétype même d'un système de signes » (*ibid.* : 95).

C'est précisément ce système de signes que donne à voir *Evangelion* en 1995, avec une délectation morbide, très éloignée du discours triomphaliste qui avait accompagné l'achèvement de la transformation du Japon en

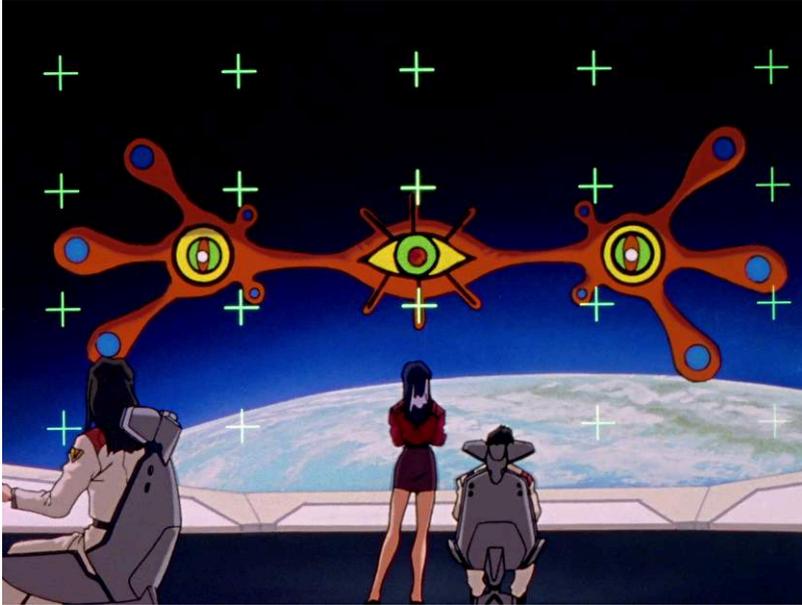


Fig. 04
Épisode 12 (1995) : retransmise sur l'écran, l'image d'un Ange en approche depuis l'espace.
© KHARA.

« société de l'information » (*jōhō shakai* 情報社会)¹⁹ au cours de la décennie précédente.

Au niveau diégétique, le dispositif propose une mise en abyme constante de la médiation technologique : les personnages prennent connaissance de la réalité par l'intermédiaire d'écrans qui affichent des graphiques, des quadrillages contribuant à réorganiser la réalité perçue en système signifiant. L'omniprésence des croix n'a pas uniquement une connotation religieuse

19. Pour le sociologue Yoshimi Shun.ya (1996), cette transformation implique au contraire un repli sur soi généralisé, une baisse d'immunité biologique et sociale, ainsi que des risques d'emballement des systèmes. Dans ce processus, les individus « habitent » de plus en plus des espaces « en transit », flottants et dépourvus de base sociale et territoriale.

ici : comme viseurs ou comme grilles, elles contribuent à fixer cette médiation technique des outils de captation du réel.

L'écran impose également au monde un aplatissement, redoublé par les partis pris de réalisation qui mobilisent les conditions de l'animation limitée²⁰ pour assimiler pleinement le message au médium. En privilégiant les plans fixes étirés indéfiniment ou enchaînés abruptement sur un rythme parfois à la limite du subliminal, conjugués à des angles de vue en plongée et contre-plongée parfaites et une perspective volontiers aplanie, Anno représente le monde comme une surface scripturaire sur laquelle peuvent s'inscrire sans contradiction les signes les plus divers, hautement polysémiques, des Anges aux croix et autres arbres séphirotiques, surface sans cesse commentée par les personnages à la fois acteurs et « lecteurs » de leur monde. Ainsi reformatée, la réalité n'est plus guère qu'un « texte » comme un autre, non privilégié sur les autres supports signifiants : diagrammes, graphiques et graphèmes de toutes sortes dont la représentation est caractérisée par un soin qui confine au fétichisme, jusque dans les polices de caractères ou les angles de prise de vues utilisés. Significativement, Anno montre rarement de face les écrans, pourtant les seuls éléments « de pure surface » représentés. Pour eux, il préfère les plans bancals, attirant notre attention sur le dispositif de médiation : ainsi s'affiche, sur l'écran du spectateur, un écran vu par un autre, affichant des signes à travers lesquels il décode l'information, qui renvoie enfin, en toute dernière instance, à la « réalité » de l'univers représenté.

Ce dispositif est redoublé par le contenu diégétique de la série. Dans le monde d'*Evangelion*, la réalité physique avait, dès l'entame du récit, déjà largement disparu à la suite du Second impact. Ce qu'il en reste est progressivement infecté par des signes composites (à l'image des Anges,

20. Une animation employant, généralement pour des raisons budgétaires, un nombre limité de dessins différents par seconde, réduisant ainsi la fluidité des mouvements. Souvent associée à la production télévisée, l'expression désigne également l'ensemble des procédés techniques et esthétiques visant à compenser (et tirer parti de) cette réduction : montage dynamique, effets de mise en scène ou d'appareil, notamment pour « dramatiser » des images fixes. Ainsi, la mise en scène d'*Evangelion*, saluée à sa diffusion comme le fruit de choix artistiques audacieux, est-elle aussi conditionnée par des contraintes économiques : il s'agit d'« économiser » des dessins afin d'en consacrer un maximum aux (brèves) séquences d'action.

entités aux formes géométriques abstraites projetant des croix – autres symboles) qui poursuivent cette entreprise de destruction et le changent en monde artificiel, au second degré. Enfin est mis à exécution le « Plan de complémentarité de l'Homme », auquel travaille en secret le père du héros sous l'autorité d'un mystérieux comité international (la SEELE), qui vise à s'affranchir de la réalité sensible et du corps pour intégrer un espace de pure information manipulée par des êtres humains enfin « libérés » de toute contrainte physique²¹.

III. *Shin Evangelion* : pour un rapport fiction/réalité apaisé ?

1. Le Troisième village, au bout des simulacres

Ce processus de déréalisation du monde est représenté de manière encore plus nette au fil des quatre nouveaux films à travers lesquels Anno réimagine le récit d'*Evangelion* depuis 2007²² : ce qui reste du monde diégétique est consciencieusement détruit, remplacé par des surfaces planes et des constructions artificielles de béton et d'acier aux contours réguliers, au rendu lisse et plastifié.

L'image de synthèse, dont l'usage s'étend progressivement au fil des quatre longs-métrages, renforce cette représentation du monde comme pure simulation, avec ses paysages de fractales et ses objets modélisés (véhicules, bâtiments, produits de consommation souvent liés à des marques partenaires) reproductibles à l'infini, « signes commodifiés » systématiquement redoublés d'inscriptions, logos ou immatriculations pour signifier le plus clairement que le champ du symbolique a définitivement pris le dessus sur le monde physique. Au début du dernier film, il ne reste pratiquement rien de ce dernier, les personnages arpentent ce « désert du

21. Cette volonté de faire dialoguer par l'animation la forme et le contenu narratif pour explorer la place croissante de la médiation technologique dans le rapport entre l'homme et son environnement n'est évidemment pas spécifique à Anno. On la retrouve par exemple dans les longs-métrages réalisés par Oshii Mamoru à la même période, tels *Patlabor 2* (1992) ou *Ghost in the Shell* (1995), cf. Demnati 2020 : 118-121, 135-145 sq.

22. *Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone* (2007), *2.0: You Can (Not) Advance* (2009), *3.0: You Can (Not) Redo* (2012) et *Shin Evangelion* (2021), des longs-métrages développés au sein du studio Khara, structure créée en 2006 par Anno pour sécuriser le contrôle créatif et la propriété intellectuelle de la licence *Evangelion*.

réel » dominé par la bichromie rouge/blanc, organisme dépecé dont il ne resterait que les os et la chair à vif : Anno a *retourné la Terre* et l'a transformée en système de signes artificiels « tatoués » sur une réalité à laquelle ils se substituent désormais.

Sur le plan narratif, ce paysage est le résultat des événements décrits dans le film précédent, sorti en 2012, qui se solde par la catastrophe du « Near Third Impact ». Cette redite du Second impact empêchée *in extremis* non sans avoir encore sensiblement réduit l'espace habitable dans un monde déjà très diminué, a vraisemblablement été intégrée dans son récit par Anno en réponse au séisme et à l'accident nucléaire du 11 mars 2011. Ainsi, le phénomène de « corization コア化 »²³ qu'elle a engendré et qui rend la majorité des zones terrestres inhabitables sans pour autant en modifier l'aspect (au-delà d'une teinte violacée et d'une démission des lois de la physique), agit comme une métaphore transparente à la fois de la radioactivité et de la dématérialisation d'un monde relu comme pure simulation. Le Troisième village, que rejoignent bientôt les héros, est une commune rurale solidaire occupée par des réfugiés de cette catastrophe.



Fig. 05
Shin Evangelion (2021) : le territoire japonais après la catastrophe, hanté par ses fantômes, contaminé par la corization. © KHARA.

23. Dans la diégèse d'*Evangelion*, le terme « core » désigne le « noyau » constituant la source d'énergie des Anges et des Eva, métaphore transparente de la production d'énergie nucléaire, récurrente depuis le cœur atomique d'*Astro Boy* (*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム, 1951-, Tezuka Osamu).

Malgré les connotations ironiques liées à la représentation de cette « hyper-nature » trop belle pour être « vraie », avec ses couleurs saturées et ses discrets hommages au Totoro de Miyazaki affichés dans la bibliothèque du village²⁴, cet espace fonctionne comme une communauté rurale viable : on y interagit avec le réel non seulement par l'intermédiaire de machines contrôlées à distance *via* des écrans, mais en mettant les mains dans la terre. On n'y communique pas seulement par l'intermédiaire d'écrans et de combinés, mais en se parlant directement, quitte à ce que cette communication fasse souffrir, retourne l'estomac au point d'en vomir, à l'instar du héros Shinji, mutique depuis son arrivée.

L'humain, semble ici nous rappeler Anno, serait donc bien avant tout un être biologique. Effectivement, sans la butée du réel, le glissement du sens se fait infini, et plus rien n'en a. C'est le monde physique qui donne ses contours à l'individu et un retour à ses actions, c'est l'autre qui donne un contour à son identité et un sens à ses paroles : ces limites sont constitutives de l'humanité. De manière extrêmement démonstrative, la longue séquence du Troisième village est l'occasion d'insister sur ces notions de corporéité, d'altérité, celles-là mêmes que le public *otaku* aspirerait à dépasser à travers la consommation de fictions, et préfère éviter de voir attachées à ses objets d'investissement fantasmatique, à commencer par les représentations de la grossesse et de l'enfantement, particulièrement présentes ici.

Dans son incarnation originelle, *Evangelion* avait tendance à représenter le contact corporel (y compris intime) comme cause de souffrance physique et psychique, plus destructif que constructif. Il en allait autant du lien social, source d'incertitude et de rejet. Le mode d'interaction privilégié avec la réalité sensible et l'altérité était celui du conflit²⁵. Anno avait bien identifié le corps et l'altérité comme points de tension auxquels lui et une partie

24. Pour une approche critique de la représentation de la nature et de la ruralité dans *Shin Evangelion* et dans l'animation japonaise depuis les années 1930-1940, voir Ôtsuka 2022.

25. Conformément aux structures narratives types du manga et de l'animation pour jeune public masculin. Mais le conflit n'est pas représenté dans *Evangelion* sur le mode triomphaliste, celui de l'identification gratifiante et de l'accomplissement de souhait. Cette problématisation du conflit, de plus en plus nette au fil de la série originelle, fut l'une des sources du mécontentement du public *otaku*, celui-ci ne supportant pas que le récit puisse traiter avec cruauté ses personnages féminins fétiches (Azuma 2011 : 235).



Fig. 06
Evangelion 2.0 (2009) : aux champs, Shinji hume « l'odeur de la terre ». © KHARA.

de la communauté *otaku* de la première génération cherchaient à se soustraire en s'investissant aussi totalement dans l'animation, mais, jusqu'aux dernières secondes de la série d'origine (et de sa conclusion alternative au cinéma), il s'était refusé à les mettre en scène positivement.

La nouvelle tétralogie est l'occasion de rééquilibrer cette « économie des contacts »²⁶. Anno y multiplie les interactions positives avec la matière (la terre, les aliments) et autrui, en particulier dans cette séquence de vie rurale. Elle lui permet de relativiser quelque peu la « compulsion scopique » qui domine son univers et notre modernité (Virilio 1991 : 140), l'œil

26. Selon Fujita Naoya, Anno se serait orienté au début des années 2000 vers le thème de la « vitalité » (*seimeiryoku* 生命力) et « l'ouverture à l'altérité » avec ses films réalisés en prise de vues réelles, tels *Shiki-jitsu* (式日, 2000) et *Cutie Honey* (2004) (Fujita 2021 : 102-107). Ce tournant est confirmé par Anno en 2006 dans la note d'intention utilisée dans le cadre de la campagne publicitaire pour les nouveaux films d'*Evangelion* en préparation (reproduite dans le livret accompagnant la sortie en salles du premier opus) : alors que la culture *otaku* fait désormais l'objet d'une reconnaissance institutionnelle, mais est « consommée par un public de plus en plus âgé », la vocation de cette réitération d'*Evangelion* serait de proposer au « jeune public » une œuvre de « divertissement », pour lui faire ressentir le « plaisir physique de l'animation », et l'encourager au « contact humain », à se « frotter à la réalité » et « dépasser le contexte sociétal actuel de repli sur soi généralisé ».

constituant l'organe privilégié de nos interactions médiates avec la réalité, en insistant sur le toucher, le goût et l'odorat (Mari, la nouvelle protagoniste de cette tétralogie, insiste sur la « bonne odeur » du héros, lui-même obnubilé par « l'odeur de la terre »²⁷).

C'est ainsi qu'à travers le contact avec la réalité physique (travail manuel aux champs, bains, repas) et avec autrui, le personnage de Rei, simulacre par excellence²⁸, réapprend l'humanité. Cette évolution se traduit avant tout par son apprentissage du langage, en particulier des énoncés performatifs fluidifiant le lien social (bonjour, merci, etc.). En d'autres termes, il s'agit pour elle d'entrer dans l'ordre symbolique (au sens lacanien) régissant le monde réel. La présence au cœur du village d'une bibliothèque que les habitants fréquentent assidûment, de même que la dépendance de cette micro-communauté envers un organisme extérieur transnational, le Kredit (Kapital eut été trop voyant) qui lui fournit ce qu'il ne peut produire, soulignent la lucidité d'Anno à l'égard des tentations de retour nostalgique à un agrarianisme primitiviste et au repli communautaire, au-delà des plans sur les éoliennes et les panneaux solaires, ou des injonctions didactiques sur la nécessité de préserver les réserves d'eau pure et de ne pas prélever dans la nature plus que nécessaire²⁹. Anno semble ainsi souligner qu'il serait illusoire de prétendre « réinitialiser » la dépendance de l'homme au langage, ou aux signes qui en sont le support, même s'ils mènent à la condition postmoderne d'hyper-médiation qui l'éloigne toujours plus du réel.

27. Pour Ōsawa, l'odeur corporelle est l'un des signes les plus « purs » et concrets de l'altérité (Ōsawa 2008, chapitre V).

28. Cette jeune albinos mutique, clonée à partir de la mère du héros Shinji et dont plusieurs incarnations se succèdent au fil du récit, a constitué depuis 1995 le principal objet de consommation fétichiste du public d'*Evangelion*. Voir par exemple Morikawa 1997 : 98-105, Kotani 1997 : 105-142, Lamarre 2009 : 135-145 sq.

29. On peut relever également l'appel à la sauvegarde de la biodiversité figuré par l'« arche spatiale » contenant des graines de végétaux disparus, lâchées sur la Terre par les protagonistes avant l'affrontement final. Un projet analogue, consacré à la préservation de la faune marine et à la purification des océans, était déjà présent dans le second film de 2009. L'approche technosolutionniste privilégiée par ces projets et leur insertion par le biais d'une seule séquence autonome dans la trame narrative des films tendraient à confirmer *a contrario* l'intérêt tout relatif d'Anno pour la question écologique, qui ne constitue pas le sujet de ses œuvres.



Fig. 07

Shin Evangelion (2021) : Ayanami Rei apprend le repiquage du riz. © KHARA.

2. Vers un rapport fiction-réalité apaisé ?

En ce sens, cette séquence rurale lui permet de rejouer en accéléré l'histoire de notre évolution, et dès le moment où le protagoniste a repris pied dans le langage et réintégré l'ordre symbolique, il est prêt pour la prochaine étape de son parcours initiatique, qui consiste à résoudre le conflit œdipien l'opposant à son père Gendō. Ce parcours verra Shinji s'efforcer d'épuiser, aux commandes de son Eva, l'infinité de configurations narratives et interprétatives possibles à partir des « signes » d'*Evangelion*, en éliminant un à un ces derniers.

Ils se manifestent d'abord par les innombrables modèles alternatifs d'Eva que son père lui oppose, jusqu'aux myriades d'*Eva infinity*, « anciennes formes de vie commodifiées » (01:35:05 - 01:35:15)³⁰ que le protagoniste doit laisser enfin derrière lui pour s'émanciper, à l'image des innombrables figurines articulées commercialisées depuis 1995 sous la licence *Evangelion*. Son père Gendō, transformé littéralement en signe vide (son visage fendu dévoile un crâne creux), a toujours le projet d'une

30. Des créatures identiques, pantins automoteurs au *design* dépouillé et sommairement colorées, partageant un même modèle 3D, à l'image des « Mark.07 » et des *Evangelion Infinity*, présentées à l'écran en très grande quantité (contrairement aux affrontements en duel typiques des séries de robots géants et de *tokusatsu* dans la lignée desquelles s'inscrit *Evangelion*).

humanité immortelle et réunie en une seule entité digitalisée, qui doit lui permettre de retrouver enfin son épouse disparue, seule à avoir fait preuve d'empathie et d'intérêt envers le jeune introverti qu'il fut lui-même. La clef pour déclencher ce plan est l'*Eva Imaginary*, une entité décrite comme « purement imaginaire » et qui apparaît comme la modélisation même du surinvestissement symbolique du public dans l'œuvre d'Anno. Le père explique ainsi au fils :

« ... seuls les humains, capables de percevoir la fiction et la réalité au même niveau, sont à même de la voir. [...] La réalité et l'imaginaire vont se fondre, et tout deviendra de l'information homogénéisée. Ainsi débute le processus qui recodera notre conscience, et donc le monde » (01:54:35 - 01:55:18).

S'ensuit un affrontement qui voit Gendō et son fils, aux commandes de leur Eva respective, s'affronter dans les décors emblématiques de la licence (Tokyo-3, la NERV, la chambre d'hôpital et celle de Rei, la salle de classe, le décor de théâtre qui abritait les dernières séquences de la série, etc.). Cadrés en plans larges de profil, ces duels singent le mode de représentation type des jeux vidéo de combat en duel. Les incohérences au niveau des transitions et de l'échelle des plans nécessaires pour encourager cette lecture participent ici encore de ce jeu avec les conventions dont Anno est coutumier depuis la rupture formelle et narrative que fut le dénouement de la série originelle en 1996. Ainsi, l'usage de métalepses a fini par constituer à son tour une forme de convention au fil des itérations d'*Evangelion*, le spectateur étant conditionné pour interpréter l'œuvre à deux niveaux : diégétique d'une part, mais aussi méta-textuel, comme un discours portant sur la licence elle-même, et par-delà l'animation et sa consommation ; *a fortiori* dans ce dernier long-métrage dont la gestation interminable a fini par constituer elle-même un outil de promotion. Le spectateur vient assister au dénouement du récit *Evangelion*, mais également à la performance de la clôture sans cesse promise et repoussée de cette série de produits culturels qui aura contribué à l'éclosion puis accompagné le développement du marché *otaku*, de secteur de niche marqué par les polémiques et l'opprobre dans les années 1990, jusqu'à l'omniprésence commerciale et culturelle et la reconnaissance institutionnelle du « Cool Japan » dans les années 2000 et 2010.



Fig. 08

Shin Evangelion (2021) : Shinji s'apprête à « réinitialiser » le monde d'*Evangelion* tandis que sont projetés derrière lui des séquences et titres de la licence. © KHARA.

Au niveau diégétique, l'éternel adolescent Shinji³¹ triomphant de son père se retrouve à sa place maître du destin de l'humanité, mais également – à ce niveau second d'*Evangelion* comme commentaire (auto)critique du produit culturel qu'il constitue – dans la situation du consommateur de fictions, manipulateur de signes artificiels qui peut créer les configurations signifiantes souhaitées dans une illusion d'omnipotence. Or, comme dans la précédente conclusion de 1997, il choisit le « retour au réel », l'occasion de dire adieu à « tout(es) les Evangelion » (02:20:40), ces modèles antérieurs qui s'affichent puis disparaissent un à un à l'écran, de même que les itérations antérieures du récit dont les titres apparaissent successivement en surimpression dans l'univers diégétique, tandis que Shinji déclenche une « nouvelle genèse » (« *Neon Genesis* », 02:18:41, *sic* dans la version originale) qui lui permet de réinitialiser puis recréer le monde à sa guise, dans une configuration conforme à son état d'esprit du moment.

Cette fois, plutôt qu'un champ de ruines « mortes » en celluloïds dans lequel il lui faudrait survivre vaille que vaille avec une nouvelle Eve qui le méprise, Anno montre Shinji et sa partenaire Mari, adultes et amoureux, laissant sur le quai d'en face les autres personnages du récit pour sortir en

31. Qualifiée de « malédiction des Eva » (Eva no noroi エヴァの呪い), une pathologie empêche les pilotes de grandir. Elle fait ainsi d'eux, littéralement, des *adult children*.



Fig. 09
Shin Evangelion (2021) : Shinji et Mari quittent la gare d'Ube-Shinkawa. © KHARA.

gare d'Ube-Shinkawa, dans le département de Yamaguchi, la ville natale du réalisateur filmée et représentée ici prise de vues réelles³².

Si ce dénouement peut apparaître « relativement convenu », comme l'admettait sans peine son bras droit Maeda Mahiro³³, il faut tout de même saluer la lucidité d'Anno : la réalité qu'ont choisie ses personnages, ce n'est ni l'utopie régressive d'un Japon rural de carte postale, ni un territoire embelli par les calques d'un logiciel de création graphique, mais la morne ville industrielle d'Ube. De fait, comme le rappelle Fredric Jameson, la science-fiction consacre avant tout l'échec nécessaire de l'imagination. « Sa vocation profonde est au contraire de mettre en évidence [...] notre incapacité à imaginer le futur ; de donner corps [...] à l'atrophie actuelle de [...] l'imagination utopique, l'imagination de l'altérité et de la différence radicale » (Jameson 2008 : 20). Mais l'échec volontaire d'Anno traduit également son rejet d'une « utopie » dégradée : celle d'une consommation solipsiste d'éléments d'attraction se substituant au réel.

32. Les expérimentations d'Anno avec la prise de vues réelles, outre ses films amateurs de jeunesse du genre *tokusatsu*, remontent à la première itération d'*Evangelion* : il envisageait de tourner l'intégralité du film de 1997 en vues réelles, et certaines prises ont effectivement été utilisées pour la promotion ou intégrées au long-métrage finalement réalisé en animation.

33. *Sayōnara subete no Evangelion : Anno Hideaki no 1214 nichi* (さようなら全てのエヴァンゲリオン～庵野秀明の1214日～ Adieu Evangelion ! Les 1214 jours d'Anno Hideaki), documentaire diffusé sur la chaîne BS1 le 29/04/2021), 01:31:40.

Conclusion

La licence *Evangelion* (1995-2021) s'est imposée comme moteur de la popularisation de la culture *otaku* au milieu des années 1990, notamment autour du quartier d'Akihabara. Cette licence constitue l'une des sources de la culture de consommation actuelle d'objets virtuels, susceptibles de se substituer au réel ou de le réduire à un médium complémentaire de ce mode de consommation, tel que l'on peut le voir dans le tourisme d'animation en vogue depuis le milieu des années 2000.

La genèse de cette licence constituait une réponse d'Anno Hideaki au dilemme générationnel auquel lui-même et son groupe de créateurs des années 1980-1990 étaient confrontés, à savoir la difficulté à trouver leur place entre réel et virtuel, original et copie. Elle a également coïncidé avec un tournant historique de la culture populaire du Japon, au moment où l'économie du pays commençait à décliner. Ce tournant est qualifié de passage de l'ère de la « fiction » vers l'ère de l'« impossibilité » par Ōsawa Masachi : l'individu s'y retrouve de plus en plus socialement et psychologiquement vulnérable et déchiré dans une réalité de plus en plus incertaine et difficile à maîtriser. C'est ainsi qu'Ōsawa, mais aussi Miyadai, Ōtsuka et plusieurs spécialistes de cette époque, rapprochent cette situation de celle de jeunes criminels ayant perpétré des meurtres en masse ou en série depuis la fin des années 1990. Ils auraient été pris entre le désir de se réfugier dans un univers hyperfictionnalisé, et d'une confrontation brutale et destructrice avec la réalité.

La réponse d'Anno fut dans sa version initiale exprimée par la série de 1995 et les films de 1997, comme une mise en abyme de cette culture dont ses œuvres étaient elles-mêmes parties prenantes, en poussant à l'extrême à la fois le reflet de sa propre personnalité et le récit de la prise de pouvoir des signes sur le réel. En revanche, la nouvelle version exprimée dans la tétralogie de 2007 à 2021 a montré une autre forme de retour vers la réalité « telle qu'elle est » (Fujita 2021 : 183), ordinaire, par une ouverture plutôt qu'un repli, via l'acceptation et le dialogue avec l'altérité et la vie.

À l'instar des autres projets pilotés par Anno et proposant des réactualisations de films de monstres en prise de vues réelles, les *Shin Gojira*, *Shin Kamen Rider* et autres *Shin Ultraman*, l'épithète « shin » (シヅ) ne semble pas tant viser ici le *novum* (新) que l'authentique (真), le « vrai » *Godzilla*, *Kamen Rider* ou *Evangelion* : soit, paradoxalement, celui qui s'assume en tant qu'œuvre de fiction dérivative et qui n'essaie pas de se

substituer, ni à la figure « divinisée » (神) de l'original, ni à la réalité sensible. Ainsi du choix de l'animation 2D pour les personnages d'*Evangelion* alors même qu'ils ont pu être « joués » par des acteurs en *motion capture*. Ainsi du rendu volontairement sommaire, « maquettes balsa » et « costumes latex » de *Godzilla* et *Kamen Rider*, alors même que ces œuvres intègrent par ailleurs d'innombrables effets spéciaux numériques. Tel serait le rendu « authentique » de la fiction selon Anno : celle qui s'assume « telle qu'elle est », comme « sincèrement fausse ».

Enfin, on peut supposer qu'Anno avait en tête le « tourisme d'animation » au moment de mettre le point final (?) à une série de récits débutée 25 ans auparavant, dans un film dont la gestation difficile se sera étendue sur plus de huit ans, lorsqu'il a décidé de conclure sur une séquence centrée sur le cœur industriel épuisé qui aura façonné sa ville natale d'Ube. Non pas enjolivé par un traitement numérique qui en ferait une nouvelle colonie de la fiction animée, mais filmé par des drones en prise de vues réelles et présenté ici dans toute son altérité.

Pourtant, de la même manière que sa série originelle avait encouragé la consommation fétichiste des produits d'une « culture *otaku* » qu'elle avait grandement contribué à légitimer, il est probable que ce dernier film génère à son tour une vague de « pèlerinages » sur le lieu désormais « sacré » d'Ube, à l'image de la ville de Hakone (*alias* Tokyo-3) et de la gare de Tenryū-Futamata (Hamamatsu), modèle du Troisième village. La carte, semble-t-il, est vouée à recouvrir le territoire.



Fig. 10
Shin Evangelion (2021) : dernier plan du film. © KHARA.

Bibliographie

AKITA Yuichi 秋田祐一 (éd.) 1996

Quick Japan, vol. 9, Tokyo, Ōta shuppan
太田出版.

ANDERSON Perry 2010 (1998)

The Origins of Postmodernity, Londres,
Verso (*Les origines de la postmodernité*,
Paris, éditions Amsterdam).

AZUMA Hiroki 東浩紀 2001

Dōbutsuka suru posuto modan 動物化する
ポストモダン (*Génération otaku – Les
enfants de la postmodernité*), Tokyo,
Kōdansha 講談社.

AZUMA Hiroki 2011

Yūbinteki fuantachi 郵便の不安たちβ
(Angoisses postales β), Tokyo, Kawade
shobō shinsha 河出書房新社.

DEMNATI Alia 2020

*L'industrie de l'animation japonaise aux
prises avec l'image numérique : la réponse
d'Oshii Mamoru (1995-2004)*, thèse de
doctorat, université de Paris.

ERNEST DIT ALBAN Edmond 2019

*Le recyclage comme moteur de la fabrique
de l'espace social (et piéton) du sanctuaire
féminin otaku d'Otome-Road à Ikebukuro*,
Tokyo, thèse de doctorat, Montréal,
Concordia University.

**EVANGELION ROPPONGI I.JINKAI エヴァンゲリオン
六本木委員会 (éd.) 1997**

Eva no tabekata, ajiwaikata エヴァの喰べ
方、味わい方 (Comment déguster Eva),
Tokyo, Daisanshokan 第三書館.

FUJITA Naoya 藤田直哉 2021

Shin Evangelion ron シン・エヴァンゲリオン
論 (Essai sur *Shin Evangelion*), Tokyo,
Kawadeshobō shinsha 河出書房新社.

GALBRAITH Patrick (éd.) 2016

Debating Otaku in Contemporary Japan,
Bloomsbury Academic.

GALBRAITH Patrick 2017

The Moé manifesto, Rutland, Tuttle.

IGARASHI Tarō 五十嵐太郎 (éd.) 1997

Evangelion kairaku gensoku エヴァンゲリオン
快樂原則 (*Evangelion ou le principe de
plaisir*), Tokyo, Daisan shokan 第三書館.

JAMESON Fredric 2008 (2005)

*Archaeologies of the Future: The Desire
Called Utopia and Other Science Fictions*,
Londres et New York, Verso (*Penser avec
la science-fiction*, tome 2, Paris, Max
Milo).

KADOKAWA Tsuguhiko 角川歴彦 (éd.) 1997

*Neon Genesis Evangelion (Newtype 100%
Collection)* 新世紀エヴァンゲリオン (ニ
ュータイプ100%コレクション), Tokyo,
Kadokawa shoten 角川書店.

KOTANI Mari 小谷真理 1997

Seibo Evangelion 聖母エヴァンゲリオン
(Sainte Mère Evangelion), Tokyo,
Magazine House マガジンハウス.

LAMARRE Thomas 2009

*The Anime Machine: A Media Theory of
Animation*, Minneapolis, University of
Minnesota Press.

MAKI Kazuo 牧和生 2019

« Kontentsu tūrizumu e no hihan to tenbō » コンテンツツーリズムへの批判と展望 (Critiques et perspectives sur le tourisme de contenus), *Kyūshū kokusai daigaku kokusai keizai ronshū* 九州国際大学国際・経済論集, 3 : 99-120.

MASUBUCHI Toshiyuki 増淵敏之 2009

« Kontentsu tsūrizumu to sono genjō » コンテンツツーリズムとその現状 (Le tourisme de contenus et sa situation actuelle), *Chiiki inobēshon* 地域イノベーション, 1 : 33-40.

MIYADAI Shinji 宮台真司 1998 (1995)

Owarinaki nichijō o ikiro 終わらな日常を生きる (Vivre le présent éternel), Tokyo, Chikuma bunko ちくま文庫.

MIYADAI Shinji 2014

« Otaku bunka shiron : “<chitsujo> no jidai” kara “<jiko> no jidai” made » オタク文化史論 - 「<秩序>の時代」から「<自己>の時代」まで (« Essai sur l’histoire de la culture otaku : De “l’ère de l’ordre” à “l’ère de soi” »), in MIYADAI Shinji (supervision), TSUJI Izumi (éd.), OKABE Daisuke (éd.), ITO Mizuko (éd.), *Otakuteki sōzōryoku no rimitto : “rekishi-kūkan-kōryū” kara tou* オタク的想像力のリミット: “歴史・空間・交流”から問う (Les limites de l’imagination otaku en question : d’après l’histoire, l’espace, les échanges), Tokyo, Chikuma shobō 筑摩書房 : 33-61.

MORIKAWA Ka.ichirō 森川嘉一郎 (éd.) 1997 *Evangelion Style* エヴァンゲリオンスタイル, Tokyo, Daisan shokan 第三書館.

MORIKAWA Ka.ichirō 2014

« Shuto no tanjō Moeru toshi Akihabara » 趣都の誕生 萌える都市アキハバラ (Naissance de la ville-hobby Akihabara, ville du moé), in MIYADAI Shinji (supervision), TSUJI Izumi (éd.), OKABE Daisuke (éd.), ITO Mizuko (éd.), *Otakuteki sōzōryoku no rimitto : “rekishi-kūkan-kōryū” kara tou* オタク的想像力のリミット: “歴史・空間・交流”から問う (Les limites de l’imagination otaku en question : d’après l’histoire, l’espace, les échanges), Tokyo, Chikuma shobō 筑摩書房 : 191-220.

NAPIER Susan J. 2005

Anime from Akira to Howl’s Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation, New York, St. Martin’s Griffin.

ŌIZUMI Mitsunari 大泉実成 1997

Anno Hideaki Sukizo Evangelion 庵野秀明 スキゾ・エヴァンゲリオン (Anno Hideaki : *Evangelion schizo*), Tokyo, Ōta shuppan 太田出版 (édition numérique).

OKADA Toshio 岡田斗司夫 2000

Otakugaku nyūmon オタク学入門 (Introduction à l’otakuologie), Tokyo, Shinchōsha 新潮社.

ŌSAWA Masachi 大澤真幸 2008

Fukanōsei no jidai 不可能性の時代 (L’ère de l’impossibilité), Tokyo, Iwanami shoten 岩波書店.

ŌSAWA Masachi 2017 (1996)

Kyokō no jidai no hate 虚構の時代の果て (Au bout de l’ère des fictions), Tokyo, Chikuma gakugei bunko ちくま学芸文庫.

ÔTSUKA Eiji 大塚英志 2007

"Otaku" no seishinshi – senkyūhyakuhachijūnendairon 「おたく」の精神史 一九八〇年代論 (Une histoire intellectuelle des « otaku » – Sur les années 1980), Tokyo, Asahi shinbunsha 朝日新聞社.

ÔTSUKA Eiji 2021

Monogatari shōhi ron "bikkuriman" no shinwagaku 物語消費論「ビックリマン」の神話学 (La consommation narrative : mythologie de "Bikkuriman"), Tokyo, Seikaisha 星海社 (édition numérique).

ÔTSUKA Eiji 2022

Shin – ron : otaku to avangyarudo シン・論: おたくとアヴァンギャルド (Essai sur *Shin : otaku et avant-garde*), Tokyo, Ōta shuppan 太田出版.

SADAKANE Hideyuki 貞包英之 2015

Chihōtoshi o kangaeru : "shōhishakai" no sentan kara 地方都市を考える: 「消費社会」の先端から (Penser les villes provinciales : depuis le front de la « société de consommation »), Tokyo, Kadensha 花伝社.

SUTŌ Shin.ya 周藤真也 2016

« Anime "seichi junrei" to "kankō no manazashi": anime "hyōka" to Takayama no jirei o chūshin ni » アニメ「聖地巡礼」と「観光のまなざし」—アニメ『氷菓』と高山の事例を中心に— (« Pèlerinage aux lieux saints » des animés et « regard touristique » : l'exemple de la série *Hyōka* et la ville de Takayama), *Waseda shakai kagaku sōgō kenkyū* 早稲田社会科学総合研究, 16 (2-3) : 51-71.

TAKEKUMA Kentarō 竹熊健太郎 1997

Anno Hideaki Parano Evangelion 庵野秀明/パノ・エヴァンゲリオン (Anno Hideaki : *Evangelion parano*), Tokyo, Ōta shuppan 太田出版 (édition numérique).

TRINH Sylvaine 1998

« Aum Shinrikyō : secte et violence », *Cultures & Conflits*, n° 29-30, p. 229-290.

VIRILIO Paul, 1991 (1984)

Guerre et cinéma I - Logistique de la perception, Paris, Cahiers du cinéma / éditions de l'Étoile.

YODA Tomiko, HAROOTUNIAN Harry (éd.) 2006

Japan After Japan: Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present, Durham, Duke University Press.

YOSHIMI Shun.ya 吉見俊哉 1996

Reality transit : jōhōshōhishakai no genzai リアリティ・トランジット 情報消費社会の現在 (Réalité en transit : la société de consommation de l'information aujourd'hui), Tokyo, Kinokuniya shoten 紀伊国屋書店.