

INTERVIEW

HIDEAKI ANNO

AnimeLand : D'où vous est venue cette passion pour l'animation et le manga ?

Hideaki Anno : Depuis mon plus jeune âge. Mon univers a été bercé d'animation mais aussi de séries dites "live-action".

AL : L'animation japonaise connaît un très grand succès en Europe, mais elle est aussi très décriée pour diverses raisons comme son contenu ou encore son graphisme. Qu'en pensez-vous ?

HA : A l'origine, et aujourd'hui encore, les animations japonaises sont des produits de consommation courante, créées pour un public japonais. Il est en effet amusant de voir le succès de ces animations à l'étranger, mais je pense que les fans de partout ont les mêmes goûts. L'animation est un langage universel.

AL : Parlons graphisme justement. On dit que les personnages ont de grands yeux. Alors, d'où peuvent venir ces jeunes filles aux grands yeux et à la poitrine surdéveloppée ?

HA : Tout dépend des goûts de chaque animateur. Certains personnages sont créés pour être sexy, d'autres non. Il faut aussi savoir que les animateurs font passer énormément d'expressions à l'aide du visage, et surtout des yeux. Il est donc normal que les yeux des personnages soient si importants.

AL : Pourtant, les fans semblent apprécier.

HA : Bien sûr, c'est la même formule qui rend les "Idols" aussi populaires. Elles ne sont pas vraiment humaines, elles ne sont qu'un dessin sur un bout de papier, incapables de faire quoi que ce soit, et hors de la portée de leurs fans. Quand un garçon fait l'amour à une fille dans un dessin animé par exemple, ce n'est qu'une partie du scénario, il n'y a rien de plus, et le fan le sait, il prend du recul par rapport à ce qu'il voit.

AL : Pourtant, certains de ces fans en vien-

ent à ne plus sortir avec de véritables filles...

HA : Il est vrai que certains fans d'animation ont malheureusement ce comportement.

AL : Et pourtant vous continuez à créer ce genre de personnages pour eux.

HA : Il faut que vous vous rendiez compte que l'animation japonaise est une industrie à majorité masculine, et bien évidemment, tout est créé pour leur plaisir. De plus, il est plus plaisant pour nous de dessiner ce genre de personnages, que des vieilles grands-mères.

AL : Donc en fait, les animateurs dessinent leur propre idéal féminin sur celluloïd ?

HA : C'est bien plus facile. Les personnages d'animation ne trichent pas. Ils ne vous laisseront pas tomber pour quelqu'un d'autre. L'animation est sur certains points, très proche de l'industrie du porno. Tous vos besoins physiques sont assouvis.

Vous pouvez regarder différentes animations et y trouver tout ce que vous désirez.

AL : L'animation japonaise est traditionnellement dominée par des héros ou des personnages masculins.

Pourtant depuis quelques temps, nous assistons à une inversion totale des rôles.

HA : D'une part, la moitié de la population est composée de femmes, d'autre part, le Japon n'a pas connu de guerres depuis près de deux générations, ce qui veut dire que nous avons de plus en plus de fortes femmes, et des hommes qui deviennent plus faibles avec le temps.

AL : Vous documentez-vous lorsque vous vous préparez à faire une nouvelle



△ Youpi, les gars, je vais passer dans AnimeLand !

Cela faisait bientôt trois semaines que je me trouvais au Japon, et je n'avais toujours pas eu de réponse de la part de Gainax, pour l'interview tant espérée avec le maître incontesté des Otakus : Hidéaki Anno. Enfin, le coup de téléphone tant attendu retentit, j'aurais mon interview le vendredi

4 octobre au studio Gainax même. Il était temps, je quittais le Japon le dimanche 6 !



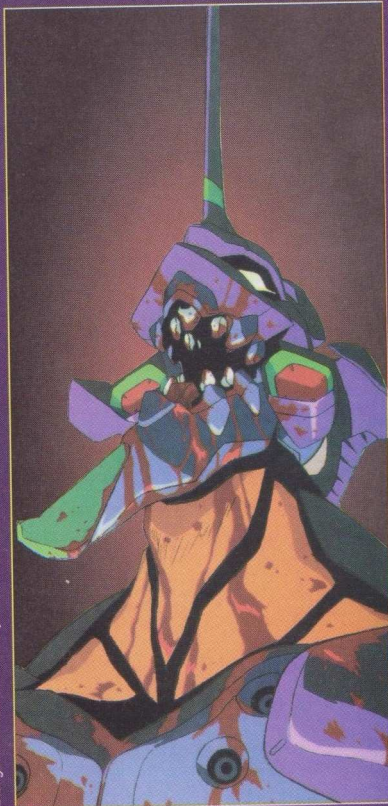
Evangelion © Gainax / TV Tokyo / NAS / Project EVA

△ Shinji : « La lune est rouge ! Evarak, Go ! »



Les trois superbes héroïnes de la série d'OAV *Top O Nerae Gunbuster* △

La jolie et mystérieuse Rei dans *Neon Genesis Evangelion* ▷



« Fais-moi un sourire... » ou quand *Evangelion* rend visite au dentiste △

série, comme *20 000 Lieues sous les mers pour Nadia*, par exemple ?

HA : Pas vraiment, disons que je prends une idée de base, et je la développe ensuite à mon idée. Ceci dit, j'ai déjà lu et vu à plusieurs reprises les adaptations du roman de Jules Verne.

AL : Avez-vous reçu des plaintes pour avoir utilisé des concepts de la religion chrétienne ? Les anges sont censés représenter quelque chose de bon, de bien, ce qui ne paraît pas vraiment le cas dans *Evangelion*.

HA : Je ne connais pas beaucoup de choses en religion chrétienne, et je n'avais pas l'intention de m'en rapprocher ou de critiquer quoi que ce soit. Ceci dit Lucifer n'était-il pas un ange lui-même avant d'être déchu ?

AL : Imaginons qu'une compagnie européenne décide d'acheter les droits d'*Evangelion*, et de changer certaines scènes en rapport avec la religion. Seriez-vous d'accord pour censurer ces scènes ?

HA : Je ne sais pas, il faudrait voir les circonstances. Après tout, cette série a été faite pour un public japonais.

AL : *Evangelion* a un très grand succès au Japon en ce moment. La fin de *Death and Rebirth* devrait être diffusée en même temps que le dernier Hayao Miyazaki. N'êtes-vous pas inquiet d'une telle confrontation ?

HA : Pas vraiment. Je pense que les gens iront voir les deux. Les sujets sont très différents, et Hayao Miyazaki est assez connu, je ne me fais pas de soucis pour lui.

AL : Les animations américaines et européennes semblent de plus en plus étouffées par leurs lois et leurs codes de discipline alors que les animations japonaises, au contraire, offrent des sujets et des personnages plus adultes. Ne croyez-vous pas que le schisme et les problèmes que rencontrent l'animation japonaise viennent de là ?

HA : En fait, je pense qu'une certaine

censure est nécessaire, mais il n'est pas normal que nous devions être aux ordres d'une minorité bien pensante. Je ne pense pas qu'on puisse tout se permettre pour le soi-disant bien-être et la protection des enfants.

AL : La violence semble pourtant être plus admissible par ces gens-là, que la notion de sexe. Cela ne vous semble-t-il pas aberrant ?

HA : Le contexte de loi diffère évidemment selon les pays et les époques. La seule constante universelle est la soif de l'homme pour le sexe et la violence. Il faut donc essayer de gérer ceci sans pour autant tomber dans un excès inverse et le lavage de cerveau. Les films sont extrêmement influents et puissants, surtout comme outils de propagande.

AL : On dit que le Japon souffre d'une pénurie de scénaristes, et que l'animation aujourd'hui connaît une crise. Qu'en pensez-vous ?

HA : Concevoir et réaliser une série d'animation est extrêmement onéreux de nos jours. Il est normal que les producteurs et les sponsors fassent attention à leurs investissements et veuillent s'y retrouver au niveau financier, d'où le nombre de *remake* important ou encore de séries poussées jusqu'à épuisement total du filon. Néanmoins je ne pense pas que l'animation japonaise soit en crise, elle évolue et s'adapte au public qu'elle vise.

AL : Et en ce qui vous concerne, Gainax vous a-t-il laissé libre de vos mouvements, ou bien étiez-vous limité ?

HA : Non, Gainax a examiné mon projet pour *Evangelion* et m'a dit "OK, vous avez carte blanche". Je n'ai jamais été limité sur quoi que ce soit, si ce n'est peut-être sur le temps et l'argent.

AL : Vos séries ont toujours connu un succès énorme. Pensez-vous, du fait de votre condition de fan, voire d'Otaku, et vos connaissances du milieu,



Evangelion © Gainax / TV Tôkyô / NAS / Project EVA

Portrait de voix

vous aient aidé pour votre travail ?

HA : Je ne sais pas. J'ai utilisé les ingrédients qui me plaisaient et qui me paraissaient nécessaires pour faire avancer l'histoire. J'ai aussi réutilisé les concepts en vigueur à l'époque. Lorsque j'entends les critiques de la part des fans quant à la fin d'*Evangélicion*, je me demande vraiment si on peut dire que j'ai une aussi bonne connaissance du milieu comme vous semblez le dire.

AL : D'où vous est venue l'idée des EVA ?

HA : Je me suis inspiré des démons japonais. Je leur ai donné une apparence plus moderne, mais ce genre de personnages existent depuis très longtemps.

AL : Il semble qu'il existe une sorte de message récurrent dans votre série, c'est que l'on ne peut pas vivre seul, ou encore à l'écart d'un groupe ou d'une entité ethnique. Pourquoi un tel message, s'adresse-t-il aux Otakus, qui vivent quand même dans un monde relativement à part ?

HA : On peut trouver dans n'importe quel film ou série, le message que l'on veut y trouver. Je n'ai pas voulu faire passer tel ou tel message en particulier, mais le fait que vous réfléchissiez comme tel est déjà une bonne chose. J'ai fait *Evangélicion* pour me faire plaisir et pour faire plaisir aux amateurs d'animation, en essayant de fédérer le plus large public possible.



Top o Nerae Gunbuster © Bandai / Victor / Gainax

AL : Vous êtes aussi un grand amateur de séries "live", du genre de *Ultraman*, de *Godzilla*, etc... Avez-vous puisé quelques inspirations dans ce genre de programmes ?

HA : Évidemment, ce genre de programmes fait aussi partie de ma culture cinéophile et télévisuelle. Je n'ai pas pris des idées dans ce genre de programmes, mais je pense qu'il y a de nombreuses réminiscences de ceux-ci, dans mes œuvres.

AL : Continuez-vous à regarder ce genre de programmes encore aujourd'hui ?

HA : Lorsque mon travail m'en laisse le temps, j'essaie de regarder la télévision, ou d'aller au cinéma. Il est clair que ma passion pour ce genre de programmes est restée quasi intacte. Dernièrement j'ai pu aller voir *Gamera 2*, et ce fut très agréable, ce film est vraiment très bien.

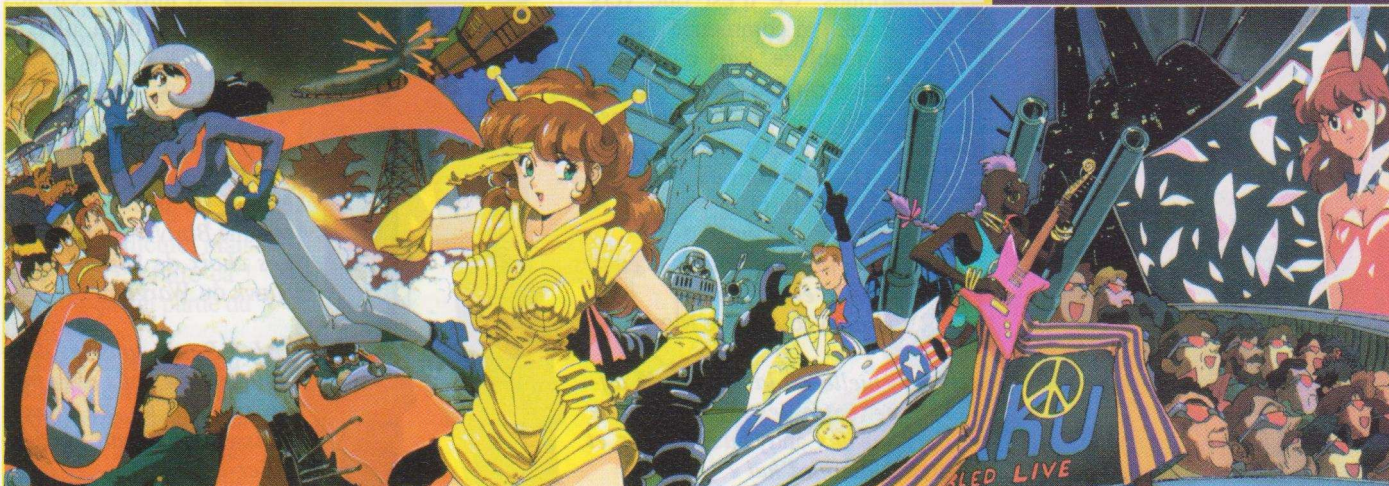
AL : Avez-vous des projets après les deux films d'*Evangélicion* ?

HA : J'avoue que je n'y ai pas beaucoup réfléchi ces derniers temps, mais j'ai déjà une vague idée qui me trotte dans la tête. Je m'y mettrais sérieusement après le mois d'août, et une petite période de repos bien mérité.

AL : Merci beaucoup Monsieur Anno.

Interview réalisée et traduite par Pierre GINER

▽ Une illustration parodique de nombreuses séries (*Daicon IV*, *Maross*, *Yamato* etc.)



△ Debout, c'est l'heure !



△ Ben quoi, qu'est-ce qu'il a mon costume ?

◁ Elles visent le top avec le Gunbuster



△ Shinji et Asuka à la conquête du public japonais



△ Des combinaisons inspirées de *Gundam* et *Yamato* dans l'OAV *Otaku no Video*