



HAL
open science

Vision d'Escaflowne : l'antagoniste androgyne comme potentiel disruptif

Déborah Gay

► **To cite this version:**

Déborah Gay. Vision d'Escaflowne : l'antagoniste androgyne comme potentiel disruptif. Genre en séries : cinéma, télévision, médias, 2020, 11, 10.4000/ges.1038 . hal-04772967

HAL Id: hal-04772967

<https://hal.science/hal-04772967v1>

Submitted on 8 Nov 2024

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



Genre en séries

Cinéma, télévision, médias

11 | 2020

Freaks en tous genres : corps mutants, cyborgs, métamorphoses & fantastiques

Vision d'Escaflowne : l'antagoniste androgyne comme potentiel disruptif

Déborah Gay



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/ges/1038>

DOI : 10.4000/ges.1038

ISSN : 2431-6563

Éditeur

Presses universitaires de Bordeaux

Ce document vous est fourni par Université Fédérale Toulouse Midi-Pyrénées



Référence électronique

Déborah Gay, « Vision d'Escaflowne : l'antagoniste androgyne comme potentiel disruptif », *Genre en séries* [En ligne], 11 | 2020, mis en ligne le 01 juin 2020, consulté le 08 novembre 2024. URL : <http://journals.openedition.org/ges/1038> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ges.1038>

Ce document a été généré automatiquement le 21 mai 2023.



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.

Vision d'Escaflowne : l'antagoniste androgyne comme potentiel disruptif

Déborah Gay

- ¹ *Vision d'Escaflowne* est une série animée japonaise développée par le studio Sunrise et réalisée par Kazuki Akane, diffusée en 1996 au Japon sur TV Tokyo et en 1999 en France, en clair sur Canal+¹. Au fil de ses 26 épisodes de 20 minutes, les spectateur·rice·s suivent la lycéenne Hitomi Kanzaki, propulsée de son lycée japonais au monde de Gaïa, une planète dont la Terre est l'une des lunes, surnommée la Lune des illusions. Dans cet univers de *fantasy*, elle rencontre le roi Van et le chevalier céleste Allen lors de leur lutte contre l'empire Zaïbacher. Cet empire souhaite unifier tous les royaumes de Gaïa sous son égide, et modifier le destin : faire « la guerre à la guerre », selon les propos tenus dans l'épisode 6, et permettre la mise en place d'un monde de paix sous sa coupe.
- ² Nous parlerons ici d'animé² pour différencier les produits de la culture japonaise entre le manga, en tant que bande dessinée, et l'animé pour parler de dessins animés sous format sériel ou comme film d'animation. En France, les études sur la culture japonaise concernent majoritairement les mangas (Bouissou, 2010), mélangeant parfois animés et bandes dessinées, et portent surtout sur la réception (Maigret, 1999 ; Détrez, 2011 ; Lechenaut, 2013 ; Pruvost-Delaspre, 2016) ou sur le processus de sa légitimation dans l'espace francophone (Renard, 2011 ; Beldi, 2013). D'autres travaux se penchent plus précisément sur les films d'animation japonais, notamment ceux très connus du grand public comme les productions des studios Ghibli (Le Roux, 2007 ; Joubert-Laurencin, 2012). Mais depuis une dizaine d'années, la recherche s'intéresse de plus en plus à des séries animées précises. Nous pouvons citer les travaux de Bounthavy Suvilay (2017), qui a notamment travaillé sur le sous-genre du « robot animé » et sa déconstruction dans *Neon Genesis Evangelion* (TV Tokyo, 1995-1996). De même, une journée d'étude a été consacrée à cet animé le 15 mars 2018 à l'université de Rennes 2, journée organisée par Karim Charredib et Yannick Kernec'h et intitulée « *Neon Genesis Evangelion* : Configurations en série d'une science-fiction contemporaine »³. L'animé *Goldorak* (Fuji

TV, 1975-1977) est au cœur d'un ouvrage collectif publié sous la direction de Sarah Hatchuel et Marie Pruvost-Delaspre (2018), prouvant un intérêt certain en France pour cet objet culturel : comme l'écrit Guillaume Soulez dans cet ouvrage, ceux et celles qui regardaient ces animés enfants ont grandi. Ces dernières sont passées de « l'enfant au chercheur » (2018 : 9) et les animés ne sont plus perçus comme des objets de recherche illégitimes, ce qui peut expliquer également les nombreux travaux de thèses en cours ou terminés sur le sujet⁴.

- 3 Dans le monde académique anglo-saxon, de nombreux articles et ouvrages ont été publiés sur le sujet des animés⁵, comme dans la revue *Mechademia*. L'américaine Susan J. Napier (2005), par exemple, a réalisé un panorama complet des animés disponibles dans son pays, certains ayant été par ailleurs diffusés en France. Son ouvrage nous permet de voir certaines des grandes tendances thématiques, dans les représentations données par les personnages et les récits, qui existent au sein de ce produit culturel.
- 4 *Vision d'Escaflowne* a particulièrement marqué le public français, puisqu'en 2019, suite à la rediffusion sur Netflix de *Neon Genesis Evangelion*, un journaliste du *Point* appelle à sa rediffusion, la qualifiant d'œuvre « monumentale », dotée d'une « direction artistique magistrale » (Fregonese, 2019). *Vision d'Escaflowne* est aussi qualifiée de « série culte » par un autre journaliste de *20 minutes* (Julé, 2019). Pour étudier cet animé, je propose de réaliser une analyse dans sa version diffusée sur Canal+⁶, et donc traduite en français, en utilisant le cadre théorique des études de genre. Je suis la pensée de Teresa de Lauretis (2007), pour qui la télévision est une « technologie de genre » et permet le partage d'un « fantasme public » susceptible d'être proposé par différents types de fiction. Cette technologie de genre touche toutes les fictions disponibles pour les téléspectateur·rice·s, et non uniquement les fictions réalisées dans le pays où elles sont diffusées. En tant que tel, je ne travaillerai pas sur le contexte de production et de diffusion originel de la série mais sur sa version française et donc traduite. La question de la traduction est intéressante en soi, car traduire un animé du japonais vers une langue genrée comme l'est le français n'est pas sans difficulté et peut modifier la version originale. Par exemple, concernant les effets des traductions, l'étude de Mie Hiramoto (2013) sur l'animé *Cowboy Bebop* (TV Tokyo, 1998-1999) montre que la traduction de l'animé du japonais vers l'anglais a donné des caractéristiques plus masculines dans sa version anglaise à un personnage pourtant très féminin dans la version japonaise, Faye : la féminité de Faye passe entre autres par son langage, elle utilise en japonais des tournures de phrases relevant du féminin qui ne sont pas traduisibles en anglais, ce qui renforce certaines de ses caractéristiques lues comme masculines, tel l'emploi de jurons. Parfois, ces transformations via la traduction peuvent être volontaires : dans l'animé *Sailor Moon* (TV Asahi, 1992-1997), Sailor Uranus et Sailor Neptune, deux femmes, sont censées être en couple. Dans la version traduite en anglais, elles sont présentées comme des cousines. La version française choisit d'abord d'utiliser un doubleur homme (Philippe Ogouz) pour le personnage androgyne qu'est Haruka Tennô (Sailor Uranus) avant de passer à une femme doubleuse (Francine Lainé). La traduction est donc un enjeu social. Elle peut modifier et complexifier le récit, comme l'a étudiée Marie Pruvost-Delaspre (2018) dans son travail concernant la traduction de *Goldorak*, et elle pourrait faire ici l'objet d'un autre article. Nous y ferons référence néanmoins parfois dans le cadre de cette recherche basée sur l'adaptation en français d'un animé japonais.

- 5 Les liens entre genre et production japonaise telles que les mangas ou les animés ont déjà été l'objet d'études, qu'il s'agisse de travaux sur des mangas particuliers comme *La Rose de Versailles* (Shamoon, 2007)⁷ ou sur des pratiques de fans liées à ces objets⁸. De même, l'article d'Emily Somers (2012), concernant le manga *Tsubara-Tsubara* de 1999 de Yumiko Ōshima, permet d'explorer les liens entre manga et identité trans. Le manga qu'elle étudie met en effet en scène la transition de Tsugio, un jeune garçon persuadé d'être la réincarnation d'une femme, Tayoko, de l'enfance à l'âge adulte. Le manga, par l'usage du dessin et des cases, permet alors de composer avec la pluralité des identités présentes chez Tsugio/Tayoko, tout en traitant des difficultés à vivre comme une personne trans au Japon. Mais dans notre cas, nous nous intéressons plus précisément à la question de l'animé, et non pas du manga. Pour le dessinateur Scott McCloud (1993), la bande dessinée – et nous pouvons ajouter le manga dont l'auteur parle également dans son ouvrage – est un « art invisible » : les lecteur·rice·s doivent combler les vides et imaginer ce qui se passe entre les cases, dans les gouttières. L'animation comble ces vides et ajoute du mouvement et du son. En cela, il nous semble nécessaire de différencier manga et animé, malgré les points communs qui peuvent exister entre les deux, notamment l'usage du dessin pour représenter une histoire.
- 6 Jack Halberstam⁹ et Sean Griffin ont montré comment le dessin animé est un vecteur possible d'un trouble dans le genre, d'une « queerness ». Pour Sean Griffin (2004), nous le verrons, ce potentiel est lié aux métamorphoses visibles dans les mondes dessinés. Pour Jack Halberstam, l'animation permet de mettre en scène différents types de famille, des familles « queer » (2011 : 44), dans le cadre de la représentation de personnages non-humains anthropomorphisés comme les poissons du *Monde de Nemo* (Andrew Stanton et Lee Unkrich, 2003). Ces familles redéfinissent la manière de penser les rapports au sein d'un groupe : l'usage de personnages non-humains autorise la réécriture des rôles traditionnels liés à la masculinité et à la féminité. La question du genre est intéressante pour décrypter les animées. L'animation, lorsqu'elle décrit des personnages hommes ou femmes, reproduit en effet des normes de genre sans pour autant s'appuyer sur un corps, un·e comédien·ne déjà existant·e. Elle reproduit une performance de genre dans le sens donné par Judith Butler (2016), donc ce que l'on suppose être une façon de se comporter de manière masculine ou féminine dans un cadre normé, par le biais de dessins : un physique lu comme masculin ou féminin, des manières de se comporter ou de s'habiller, de se déplacer, de s'exprimer, des tonalités de voix, etc. En effet, Judith Butler explique qu'il existe une reproduction des normes de genre dans notre société, qui s'impose à la matérialité des corps (2009). Or ce corps matériel, dans l'animation, est fictif et engendré par des sociétés de production, le Studio Sunrise dans le cas de *Vision d'Escaflowne*. Le dessin donne matérialité à des corps, les habille et les anime, le Studio leur donne une voix par le biais du doublage. Ces personnages deviennent alors porteurs d'un genre, lié à leur corps dessiné, à leur animation, à leur voix, mais également par le biais des rapports qu'ils ont avec les autres personnages au sein d'un univers diégétique. Le genre, selon Judith Butler : « est une pratique d'improvisation qui se déploie à l'intérieur d'une scène de contrainte. Qui plus est, on ne 'fait' pas son genre tout seul. On le 'fait' toujours avec ou pour quelqu'un d'autre, même si cet autre n'est qu'imaginaire » (2016 : 11). Ces scènes de contraintes sont créées de toutes pièces dans le cadre de l'animation. Ainsi, à chaque étape de la création des personnages, depuis leurs façons de se mouvoir, de parler, d'exister dans des rapports sociaux de sexe dans un monde littéralement mis en scène, dans le choix d'une voix de doubleur·euse indépendante d'un corps dessiné, peuvent intervenir des

moments « queer », des moments qui dénoncent la norme de genre. Si Sean Griffin ou Jack Halberstam travaillent principalement sur des sujets non-humains dans les dessins animés, le sujet humain lui-même reste porteur de contestation de la norme de genre. La fixité des corps est moindre que dans la réalité, les corps peuvent se transformer par le biais de la métamorphose, avoir des contours qui deviennent flous pour décrire une action rapide, etc. Les animés sont une reproduction dessinée, une itération des normes de genre, et cette reproduction ouvre alors la porte à des subversions possibles, que nous allons étudier ici.

- 7 Dans *Vision d'Escaflowne*, cette question du genre est d'autant plus prégnante que dans les rangs de Zaïbacher, nous retrouvons Folken, le frère aîné de Van, accompagné de Dilandau, un personnage androgyne. Dilandau est à la tête d'une escouade de forces d'élite entièrement masculine – et jeune –, pilotant des robots volants et invisibles, escouade qui lui est entièrement dévouée. Dilandau est un homme narcissique, violent et instable psychiquement. Or, il est révélé vers la fin de la série que Dilandau est en réalité Séréna, la sœur perdue d'Allen, enlevée enfant. Son corps et son esprit ont été modifiés par les Sorciers de Zaïbacher, des savants réalisant des expériences sur le destin. Passant par deux fois dans la fiction d'un corps d'homme androgyne à celui d'une femme au caractère enfantin et presque muette, oubliant à chaque fois son « autre » identité, Séréna termine la série dans les bras de son frère, l'empire Zaïbacher détruit, son passé d'homme violent et meurtrier comme effacé. L'androgyne de Dilandau est d'autant plus marquée qu'une même comédienne, Brigitte Aubry en français et Minami Takayama en japonais, interprète la voix de Dilandau et de Séréna.
- 8 Il existe d'autres personnages androgynes présents dans des animés contemporains à *Vision d'Escaflowne* ou sortis en amont sur les écrans de télévisions français. Nous pouvons par exemple citer le personnage de Saphir dans *Princesse Saphir* (Fuji TV, 1967-1968), animé diffusé dans les années 70 en France, où l'on suit les aventures d'une princesse, qui doit se faire passer pour un garçon et est élevée comme tel ; dans les années 1980, les personnages d'Oscar dans *Lady Oscar* (NTV, 1979-1980) ou de Shun dans *Les Chevaliers du Zodiaque* (TV Asahi, 1986-1989)¹⁰ ; et dans les années 1990, le personnage de Dilandau dans *Vision d'Escaflowne*, mais également d'Ed dans l'animé *Cowboy Bebop*. À la même période, les personnages d'Haruka Tennô/Sailor Uranus et les Sailor Starlights de l'animé *Sailor Moon*¹¹ sont aussi des cas intéressants à citer : dans le civil Haruka s'habille de temps à autre avec des vêtements du vestiaire masculin et est alors parfois prise pour un garçon. Elle se féminise lorsqu'elle devient Sailor Uranus : port d'une jupe, maquillage et diadème. Les Sailor Starlights sont eux des hommes dans le civil et changent de genre lorsqu'ils se transforment en Sailor : leur genre féminin est alors exacerbé avec pour tenue un short, des cuissardes et un soutien-gorge de cuir noir.¹² Ainsi, si pour Guillaume Soulez (2018), les principales ruptures apportées par l'animé *Goldorak* vis-à-vis des dessins animés existants sur les écrans français sont l'introduction de robots dans la diégèse et l'apparition d'un nouveau rythme de narration dans les animés, par le biais du découpage et du montage des épisodes, nous pouvons ajouter une autre rupture apportée par les animés : l'apparition de personnages au genre peu déterminé voire flou, qui brouillent les frontières du masculin et du féminin. Ces personnages peuvent être androgynes (Ed, Dilandau, Sailor Uranus). Ils peuvent avoir une masculinité qui se construit avec une grande part de féminité (Shun, son armure rose et son rejet du combat et de la force)¹³ ou ces personnages peuvent jouer un genre opposé à celui imposé à leur naissance : Oscar est ainsi élevée comme un garçon malgré avoir été assignée femme à la naissance, devient

capitaine de la garde royale, chargée de la protection de Marie-Antoinette et s'habille avec des vêtements relevant du vestiaire masculin pendant la grande majorité des épisodes de l'animé. Cette rupture est d'autant plus importante dans le paysage audiovisuel français que les personnages de dessins animés incarnent généralement de manière claire un rôle traditionnel masculin ou féminin, bien que certaines subversions existent et soient possibles, mais plus tardivement, concernant des dessins animés sortis à la fin des années 1990 et dans les années 2000 comme l'a étudié Mélanie Lallet (2015).

- 9 Dilandau existe dans un continuum de personnages d'animés dont le genre est questionné et questionnable, mais dans l'ensemble de ces exemples, il reste l'un des rares à faire partie des antagonistes de l'histoire. La position particulière de ce personnage nous invite à nous interroger sur la place de la métamorphose et ce qu'elle signifie concernant la norme et le genre : comment le personnage de Dilandau incarne un rôle qui va au-delà de celui qui lui a été donné par la science des Zaïbacher et contribue à défaire la binarité homme-femme et l'hétéronormativité dans *Vision d'Escaflowne* ? Comment, malgré une position d'antagoniste, cet homme androgyne permet d'amorcer une réflexion de la violence face à la norme sociale ? Pour étudier Dilandau et répondre aux questions posées, nous nous pencherons d'abord sur le contexte diégétique de la série, sur les raisons qui font de l'univers d'Escaflowne un monde patriarcal et hétéronormatif, donc sur le cadre et les contraintes présentes dans cette fiction audiovisuelle. Nous verrons dans une seconde partie comment la question de la métamorphose permet d'introduire un déséquilibre dans cet univers et que la position d'androgyne maléfique peut être lue comme une dénonciation de la violence de la norme sociale.

Contexte : l'univers d'Escaflowne, un univers patriarcal

- 10 « Était-ce un rêve ? Ou était-ce la réalité ? » Les premiers épisodes de *Vision d'Escaflowne* s'ouvrent sur cette question, posée par la voix de son héroïne, Hitomi Kanzaki. Cette dernière, jeune lycéenne japonaise, invite alors l'audience à un moment de suspension de la crédulité (Jost, 2001 : 19), pour la suivre sur le monde de Gaïa. Gaïa est un univers de fantasy médiévale, avec ses princes et ses princesses, ses dragons, sa magie et ses machines défiant les lois de la physique. Dans le premier épisode en effet, un jeune homme apparaît dans le stade du lycée d'Hitomi, alors qu'il combat un dragon. Suite à sa victoire contre ce dernier, le jeune homme, le prince Van, est entraîné par une colonne de lumière et Hitomi est emmenée. Tous deux atterrissent sur la planète Gaïa. La majorité de la série se déroule sur ce monde, un monde où dans le ciel se détachent deux astres : la Lune et la Terre, connue sous le nom de Lune des illusions. Hitomi comprend qu'elle vient d'assister à une coutume de couronnement : Van, pour pouvoir monter sur le trône du royaume de Fanelia, doit tuer un dragon et rapporter une pierre qui existe dans le torse de la créature. Cette pierre est alors mélangée à son sang, et Van peut non seulement devenir roi, mais également piloter un « Guymelef » nommé Escaflowne : l'usage du terme Guymelef remplace ici dans la série celui de *mecha*, un robot géant dans lequel le pilote doit pénétrer pour pouvoir le piloter et qui devient une extension de son corps. Lors du couronnement de Van, Fanelia est attaquée par des Guymelefs invisibles et le royaume est détruit par le feu par des soldats de l'Empire de Zaïbacher. Hitomi, incapable de retourner sur Terre, se retrouve alors prisonnière d'un

conflit qui concerne tout Gaïa : alors que les royaumes tentent de vivre en paix avec leurs voisins, l'Empire depuis sa forteresse volante essaye d'imposer sa loi et de créer la sphère du bonheur absolu par le biais de sa redécouverte de l'antique savoir atlante. En cela, *Vision d'Escaflowne* ne déroge pas à une certaine règle présente aussi dans les mangas : celle des « emprunts multiples » analysés par Jean-Marie Bouissou (2010 : 241). Ici se mélangent la légende d'Atlantis, le thème des dragons, la cartomancie (Hitomi est capable de tirer le tarot pour voir l'avenir et utilise un pendule), les *mechas* et la chevalerie. L'empereur de Zaibacher, dénommé Dornkirk, ne serait autre qu'Isaac Newton, échappé de la Terre au moment de sa mort, et l'héroïne traverse toute la série avec sa tenue d'étudiante japonaise. Pour Susan J. Napier (2005), le mélange de toutes ces traditions habituellement présentes dans le médium des animés permet la mise en place d'univers qui ne sont ni japonais ni occidentaux. Ces univers fictifs offrent alors un « espace dans lequel l'audience peut s'amuser pour explorer des identités sous une forme sécurisée d'altérité qu'il n'est pas possible de retrouver dans les autres médias contemporains »¹⁴ (sans page). L'audience est capable de se reconnaître dans la fiction, de part des références partagées, mais l'univers proposé est suffisamment différent du quotidien des spectateur·rice·s pour que ces dernière·s puissent s'y projeter de manière ludique et interroger sans danger leurs propres identités. Ces formes d'altérités répondent à des logiques internes à la série qui font sens pour l'audience. Si *Vision d'Escaflowne* permet une réflexion sur l'androgynie disruptive, c'est que l'animé se produit dans un environnement particulier, les normes qui le régissent existent aussi dans le quotidien de l'audience : il s'agit d'un environnement patriarcal et hétéronormatif.

- 11 Nous sommes dans un monde patriarcal tout d'abord parce que ce sont les hommes qui gouvernent, rois, princes, marchands ou ducs, et qui appartiennent aux classes guerrières, aussi bien du côté des royaumes que de l'Empire. Les princes ont vocation à devenir des rois, et les princesses des épouses et des mères, souvent amenées à élever seules leurs enfants. Deux guerrières, deux sœurs femmes-chattes¹⁵, vont contrevenir à cette règle, par amour pour Folken, le frère de Van et général des armées de Zaibacher. Elles sont alors hypersexualisées, leurs armures mettent en valeur leurs poitrines développées, leurs Guymelefs possèdent de longues chevelures inutiles. Le Guymelef remplace dans cette diégèse le cheval du chevalier : il est l'apanage et le symbole de la classe des guerriers. Or les deux femmes guerrières finissent par mourir, à genoux et la tête couchée sur les genoux du général. Le rapport amoureux et leur loyauté à l'égard d'un homme sont plus décisifs dans leur caractérisation que leurs qualités au combat. La mort permet le rappel à la norme : la caste des guerriers redevient masculine.
- 12 La grande majorité des personnages féminins de la série sont décrits dans le cadre d'un rapport de sexage tel que l'a décrit Colette Guillaumin : « Dans les rapports de sexage, les expressions particulières de ce rapport d'appropriation (celle de l'ensemble du groupe des femmes, celle du corps matériel individuel de chaque femme) sont : a) l'appropriation du temps ; b) l'appropriation des produits du corps ; c) l'obligation sexuelle ; d) la charge physique des membres invalides du groupe (invalides par l'âge – bébés, enfants, vieillards – ou malades et infirmes) ainsi que des membres valides de sexe mâle » (2016 : 19). Parmi les nombreuses femmes présentes dans la série, Hitomi est régulièrement secourue par Van ou Allen, et ses talents naturels de cartomancienne sont utilisés d'épisode en épisode pour contribuer à l'effort de guerre. Elle est présentée successivement soit comme la « compagne » d'Allen, soit comme celle de Van, et est

même prise pour la « suivante » du roi [E06]. La princesse Mirana, rivale d'Hitomi pour l'amour d'Allen, a souhaité être médecin avant de devoir arrêter ses études, pour accomplir son devoir de princesse, et donne son temps pour soigner les blessés pendant les attaques de Zaïbacher. Les femmes sont des mères, des épouses, ou des amoureuses.

- 13 L'aspect romantique de la série est une manière de singulariser d'autant plus le personnage de l'androgyne, en insistant sur le caractère hétéronormatif de la fiction. L'un des principaux moteurs de *Vision d'Escaflowne* n'est autre que les multiples triangles amoureux qui peuplent le récit. Ces triangles amoureux sont tous hétérosexuels et chacun des personnages masculins principaux est alors l'objet de l'amour et des attentions de personnages féminins, à l'exception du personnage de Dilandau.
- 14 *Vision d'Escaflowne* possède une grande symétrie dans la construction de ses personnages. Du côté des royaumes, nous avons deux personnages masculins importants : l'adolescent, le roi Van, et l'adulte, le chevalier Allen, tous deux pilotes de Guymelef. Van est montré comme l'objet d'attraction de deux femmes, Merle sa suivante femme-chat et Hitomi. Allen est un personnage qui a eu de nombreuses aventures et de multiples compagnes et est courtisé par la princesse Mirana et par Hitomi. Hitomi hésite donc entre Allen et Van. Du côté de Zaïbacher sont présents le frère de Van, le général Folken, un adulte dont sont amoureuses les deux guerrières, et Dilandau. Dilandau est un adolescent, commandant du corps des chevaliers du dragon. Ce corps est composé d'autres adolescents, pilotes d'élite de Guymelefs entièrement dévoués à leur Seigneur, comme ils l'appellent. Dilandau est donc, dès le début, perçu comme le seul à n'être l'objet d'aucune attention amoureuse hétérosexuelle. Or, comme l'explique Richard Dyer (2002 : 19), concernant les personnages gays, être gay n'est pas un élément visible. Pour rendre visible l'homosexualité sans avoir à le dire ouvertement, il faut donc utiliser des stéréotypes, qui permettent de montrer ce qui fait partie de la norme et ce qui en est rejeté. Les fictions utilisent des personnages-types qui rendent compte de leur homosexualité, ou d'une suspicion d'homosexualité, sans avoir à décrire un couple ou une attraction non-hétérosexuelle. Dans le cadre de ces stéréotypes décrits par Richard Dyer, deux semblent s'appliquer à Dilandau et ses chevaliers du dragon. Dilandau est un entre-deux (« *in-betweenism* », Dyer, 2002 : 37), ni vraiment homme, ni vraiment femme : si son corps est celui d'un homme, il possède la voix d'une femme androgyne. De plus, il incarne des défauts qui sont lus comme masculins et d'autres comme féminins, suivant ici les dimensions symboliques du genre décrites par Laure Bereni, Sébastien Chauvin, Alexandre Jaunait et Anne Revillard (2012 : 8). Du côté masculin, il est certes très bon combattant, mais aussi violent, agressif, belliqueux, qualifiant la guerre de « jeu », riant souvent alors qu'il combat en hurlant « Brûlez tout ! » à ses chevaliers, désobéissant régulièrement aux ordres ou les interprétant à son avantage. Côté féminin, il est obsédé par son apparence. Lors de son premier combat avec Van [E05], il met genou à terre quand ce dernier le balafre, en sanglotant : « Mon visage, mon visage », « Sale chien, tu as osé me défigurer ». De plus, si Dilandau aime se battre, il le fait aussi en se cachant par le biais de capes mimétiques lui permettant d'être invisible et il n'hésite pas à attaquer ses adversaires dans le dos. Hitomi et Dilandau représentent les deux facettes décrites par Pierre Bourdieu comme étant : « les propriétés négatives que la vision dominante impute à leur nature [de femme], comme la ruse, ou pour prendre un trait plus favorable, l'intuition. » (2002 : 50) Hitomi incarne cette qualité féminine qu'est l'intuition, grâce à laquelle elle peut prédire l'avenir par le biais de visions ou en tirant les cartes d'un tarot. Dilandau est

son pendant péjoratif : la ruse. Dilandau alterne entre défauts masculins et défauts féminins, parfois même les deux en même temps : sa soif de bataille s'accompagne de rires, de cris de joie et de haine, comme une hystérie sanguinaire. Dilandau est un androgyne maléfique, un homme qui n'est pas un homme. Or ce personnage n'est pas un être solitaire. Il existe dans un environnement homosocial, entouré de jeunes garçons qu'il frappe ou gifle régulièrement : les chevaliers du dragon. Ces pilotes d'élites lui sont entièrement dévoués, perdus quand il est absent, et incarnent ceux que Richard Dyer (2002 : 42) nomme les « jeunes hommes tristes », prisonniers d'une beauté qui n'est pas encore celle des hommes, et se complaisant dans une relation masochiste. Malgré les coups qu'ils reçoivent, ils suivent leur commandant et s'inquiètent pour lui. Je reviendrai sur ce corps des chevaliers comme seconde famille, mais le point important ici est que tout le corps des chevaliers du dragon est composé de jeunes adolescents, ce qui renforce ce soupçon d'homosexualité du personnage de Dilandau, déjà lu comme déviant à une norme de genre masculine présent dans l'animé.

- 15 Un seul personnage est plus typiquement décrit comme homosexuel dans la série, un antagoniste du huitième épisode. Il s'agit d'un homme animé de façon très maniérée, aux cheveux roses, membre de l'Empire. Il est montré jouant avec un grand serpent, son animal de compagnie appelé Nina, qui l'enserme autour de la taille, ou s'enroule autour de ses bras. Comme Dilandau, il aime le spectacle de la violence, notamment lorsqu'il emprisonne Hitomi et Van et fait torturer ce dernier. La symbolique Nina/pénis est d'autant plus forte lorsqu'il menace Hitomi d'un « baiser » de ce serpent : Nina s'approche des jambes nues d'Hitomi, remonte vers sa jupe et s'enroule tout au long de son corps alors que cette dernière se met à hurler. Ce personnage ne meurt pas dignement au combat, il glisse dans un ravin et se rompt le cou. Il est la figure qui cadre la limite du jeu du genre, il est cette figure rejetée « dans l'abjection : celle du 'pédé' féminisé » (Butler, 2009 : 106). Cet antagoniste n'a alors pas l'excuse de Dilandau : il est un homme, là où Dilandau, dans toute sa cruauté et son androgynie, reste un adolescent.
- 16 Lorsque Susan J. Napier travaille sur les figures adolescentes que sont Tetsuo dans l'animé *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1988) et Ranma dans *Ranma ½* (Fuji Television, 1989-1992), la chercheuse explique que l'adolescence chez les personnages masculins permet de faire valoir d'une certaine innocence face à leurs comportements agressifs. Le passage à l'âge adulte est le moment-clé où se cristallisent les violences possibles et les comportements ambivalents : « Il peut prendre du temps avant que [les] psychés [des adolescents] puissent accepter une identité masculine adulte qui peut protéger sans détruire¹⁶ » (2005 : s. p.). Par sa jeunesse et son adolescence, Dilandau est plus facilement pardonnable dans ses transgressions. Il reste pour autant porteur de subversion, ce que nous allons étudier dans une seconde partie.



L'art de la métamorphose chez les adolescents

- 17 Métamorphose et animation sont deux éléments souvent associés par des auteur·rice·s comme Susan J. Napier ou Sean Griffin pour penser les identités. Les deux chercheur·euse·s décrivent l'animation comme faisant la part belle à la métamorphose, qu'il s'agisse de l'animation japonaise pour Susan J. Napier ou de l'animation américaine pour Sean Griffin. Pour Susan J. Napier, la métamorphose dans l'animation : « peut-être vue comme le véhicule artistique idéal pour exprimer l'obsession postmoderne des identités fluctuantes ¹⁷ » (2005 : s. p.). Pour Sean Griffin, l'usage de la métamorphose dans l'animation : « crée un potentiel constant de possibilités *queer* prêtes à être lues par les membres de l'audience¹⁸ » (2004 : 105). Ces problématiques identitaires, sur le genre et les sexualités, sont des questionnements particulièrement prégnants à l'adolescence. Il est donc tout sauf anodin que les deux personnages de l'animé, à faire usage de la métamorphose, ne sont autres que les deux adolescents, Van et Dilandau. Nous verrons tout d'abord l'importance de la métamorphose et de sa résolution dans *Vision d'Escaflowne*, avant de nous pencher sur le potentiel disruptif de Dilandau à l'encontre de la norme sociale.
- 18 Van est le roi de Fanelia et le seul capable de piloter le Guymelef Escaflowne. Ce *mecha* n'a qu'un seul usage : c'est un robot guerrier, qui est là pour se battre. Il possède une épée comme d'autres Guymelefs. Mais seul Escaflowne a une épée rétractable : lorsqu'il combat, Van doit la sortir de son fourreau et la regarder grandir dans ses mains avant de pouvoir l'utiliser, contrairement au Guymelef d'Allen par exemple, dont l'épée est déjà « dressée ». Métaphore à peine voilée du pénis et du passage à l'âge adulte, Escaflowne est aussi un robot capable de se métamorphoser en un dragon volant. Ce dragon est un robot permettant le combat et surtout la fuite. Une fois entré dans son *mecha*, le choix de Van sera alors de combattre ou de s'enfuir, pour défendre ou

protéger ses alliés. Le vol est aussi une des caractéristiques de ce personnage : Van se révèle être un descendant du peuple d'Atlantis, et possède alors de grandes ailes d'ange qu'il est capable de faire disparaître. La métamorphose de Van est la question d'un choix : celui de la violence de la guerre et de voler avec Escaflowne ou de la paix et de voler avec ses propres ailes. Dans l'épisode 14, pour devenir plus puissant et pouvoir mieux protéger Hitomi, Van décide de ne faire qu'un avec Escaflowne. Il se perd et devient si violent qu'il tue tous les membres du corps des chevaliers du dragon devant les yeux de Dilandau, alors qu'il ne cherchait qu'à les désarmer jusqu'alors dans les épisodes précédents. Au cours de la série, Hitomi lui fait prendre conscience qu'elle n'a pas besoin d'être protégée. Pour détruire l'empire Zaïbacher, Van quitte Escaflowne, vole avec ses propres ailes et prends Hitomi dans ses bras. Cet acte d'amour suffit à défaire les plans de leur ennemi. Van décide dans le dernier épisode d'abandonner définitivement Escaflowne et donc de mettre fin à la guerre : selon la morale de l'animé, dans un monde qui construit la paix, il n'y a plus besoin d'armes.

- 19 Face à Van, en miroir, est positionné Dilandau. Au cours de l'animé, l'audience se rend compte que Dilandau n'est autre que la sœur perdue d'Allen, Séréna, kidnappée quand elle avait environ cinq ans. Les sorciers de Zaïbacher ont alors mené des expériences sur son corps et sa destinée, la transformant en homme par la science et la magie. Par deux fois la transformation de Dilandau en Séréna a lieu au cours de l'animé. La première fois, ce sera suite au décès de ses chevaliers du dragon. La seconde transformation a lieu suite à la mort de son second, un homme-chien du nom de Jajuka qui avait aidé à l'intégration de Séréna au sein de l'empire lors de son enlèvement. Or Dilandau oublie à chaque fois sa vie en tant que Séréna et Séréna ne se souvient pas de Dilandau. Physiquement, Séréna semble avoir le même âge que Dilandau et être une adolescente. Mentalement, elle parle à peine et a l'air d'une enfant : lors du rare temps qu'elle passe à l'écran, l'audience peut la voir vouloir manger un escargot [E22], ou écraser un papillon et jouer avec des miettes d'ailes dans le vent, ce qui déclenche sa transformation en Dilandau [E24]. Lors de sa transformation, sa voix change également, même si une même doubleuse incarne les deux personnages. En Dilandau, sa voix est plus grave, plus neutre et difficile à genrer. En Séréna, sa voix est plus aiguë, clairement féminine et enfantine. Suite à divers combats épiques, la série s'achève avec la seconde transformation de Dilandau vers Séréna. À la fin de l'animé, Séréna se retrouve vêtue d'une belle robe et chaperonnée par son frère, Allen. Contrairement à Van, il est impossible de savoir si cette métamorphose sera la dernière ni s'il s'agit véritablement d'un choix.
- 20 Pour Judith Butler : « Le corps a toujours une dimension publique ; constitué comme un phénomène social dans la sphère publique, mon corps est et n'est pas le mien. Offert aux autres depuis la naissance, portant leur empreinte, formé au creuset de la vie sociale, le corps ne devient que plus tard, et avec une certaine incertitude, ce dont je revendique l'appartenance » (2016 : 38). Dans le cadre de l'usage de la métamorphose et des animés, cette citation est d'autant plus intéressante, qu'entre Van et Séréna, nous sommes face à deux comportements distincts. Van décide de devenir un roi sage et non-guerrier, et de renvoyer sa compagne, Hitomi, sur Terre. Il incarne une certaine masculinité d'adulte revendiquée, qui laisse derrière lui la métamorphose, symbole de l'adolescence. À l'inverse, Dilandau retourne en arrière, redevient Séréna et perd l'usage de la parole. Les transformations sont subies et relèvent aussi bien de traumatismes (la perte de son escadron, les expériences des Sorciers de Zaïbacher) que de la violence des normes de genre : lors de la mort de Jajuka, ce dernier lui crie :

« Fuyez Seigneur Dilandau ! [...] Et redevenez la douce Séréna ! ». La douceur serait un objectif impossible à atteindre pour Dilandau. En opposition, la violence n'est pas un attribut du personnage féminin de Séréna. Comme l'ont étudiée Coline Cardi et Geneviève Pruvost (2015), la domination masculine passe également par l'occultation de toute possibilité de violence chez les femmes. Obsédé par la violence, par sa haine pour Van et Allen, Dilandau doit disparaître. Séréna prend sa place, dans un monde certes en paix, mais où elle est désormais dans une position subalterne. Si son corps de Dilandau lui a été imposé par Zaïbacher, son corps de Séréna lui est imposé de nouveau par la norme. Le « creuset de la vie sociale » dont parle Judith Butler va permettre de penser la complexité du personnage de Dilandau.

- 21 Par ce passage à une position inférieure de dominée, et la difficulté qu'il y a à clôturer l'arc narratif de Dilandau/Séréna, le personnage de l'androgyne maléfique devient porteur d'un potentiel disruptif. Dans *Ces corps qui comptent*, Judith Butler (2009) explique l'importance des normes et de l'intelligibilité culturelle pour qu'un corps puisse vivre dans la société, pour qu'il puisse exister. Si Séréna est intelligible en tant que personnage, son genre, son corps et sa voix sont alignés et ne sortent pas de la norme, elle reste pourtant presque complètement muette. Son obsession avec un animal hermaphrodite, comme l'escargot, ou sa destruction d'un papillon – animal qui a terminé sa métamorphose – avec le sourire, montre que sa vie en tant que Dilandau fait encore partie d'elle. L'animé terminé l'abandonne dans une position peu enviable, femme-enfant d'une société patriarcale dont Allen, son frère, est le parfait représentant (à plusieurs reprises, il sera montré comme abusif envers ses compagnes, exigeant par exemple de connaître leurs moindres déplacements). Si cette conclusion est censée être une « fin heureuse », une fin socialement acceptable avec la réunion d'une famille et la résolution d'un comportement déviant, elle est contrebalancée par ce qui a été entraperçu dans sa vie de Dilandau. Ce dernier est un personnage androgyne et difficilement intelligible. Son androgynie est amplifiée par le fait qu'il n'est pas incarné par un comédien ou une comédienne. Seule sa voix est interprétée par une femme qui joue sur des tonalités graves et androgynes, amplifiant ce phénomène. Dilandau n'existe que grâce à l'animation, et son corps comme son comportement doivent être décryptés par des spectateur·rice·s comme masculin ou féminin. Il est le seul à posséder une armure rouge et ses vêtements sont suffisamment amples et formels pour qu'il puisse être un adolescent ou une adolescente. De plus, si Dilandau est généré au masculin tout au long de l'animé, il est à noter que c'est aussi le cas des femmes-chattes guerrières, surnommées « guerriers de la chance » [E20], ou encore « un soldat de la chance » [E21], ce qui ne permet jamais de tirer un trait définitif sur le genre d'un personnage par la grammaire utilisée. Si, en japonais, il n'existe pas de féminin grammatical, le choix de la traduction d'utiliser le masculin épique entretient d'autant plus le doute tout au long de l'animé sur le genre de cet antagoniste : la marque du masculin est également la marque du neutre, voire du féminin, par ce choix de traduction. Il faut attendre l'épisode 23 pour voir Dilandau torse nu, et remarquer son absence de poitrine féminine, là où est aperçu le torse de Van dans l'épisode 7 ou de Folken dans l'épisode 5. Allen a souvent une chemise entrouverte, et son torse sera visible alors qu'il se fait soigner dans l'épisode 9. La seule fois où est clairement observable le torse de Dilandau est donc assez tardif, trois épisodes avant la fin. Le public ne peut être sûr du genre de Dilandau pendant une vaste partie de l'animé, 23 épisodes sur 26, et ce dernier remet alors en cause la superficialité d'une binarité des

genres qui ne peut se coller à lui grâce à l'animation : l'animation ouvre ce potentiel *queer* dont parle Sean Griffin.

- 22 L'existence même de Dilandau en tant qu'androgyne maléfique est alors un acte de subversion. Pour Elsa Dorlin : « L'épistémologie de la subversion prend acte du rapport de pouvoir à l'œuvre dans la production et la définition de termes même qui le composent. Autrement dit, elle travaille sur le fait que ces termes (hommes/femmes, masculin/féminin, hétérosexuel/homosexuel, actif/passif...) n'ont pas de réalité ou de pertinence en deçà ou en dehors du rapport antagonique qui les constitue » (2008 : 131). Pour la philosophe, une politique de subversion ne signifie pas la destruction de ces termes mais la remise en question des normes sociales qui permettent l'existence de ces termes. Il faut questionner le dispositif de pouvoir à l'œuvre dans ces dichotomies hiérarchisées pour pouvoir le renverser. Dans l'animé, lorsque Dilandau disparaît au bénéfice de Séréna, cela pourrait signifier la victoire de la norme. Or, dans *The Queer art of failure*, Jack Halberstam démontre que l'échec ne signifie pas la fin de tout espoir d'existence ou de réalisation. L'échec permet de réfléchir aux possibles qui ne sont pas ceux habituellement valorisés par la société. L'échec et les personnages qui échouent permettent à l'audience de questionner ce qui est vu comme positif dans notre société. L'échec est nécessaire pour remettre en cause ce que nous considérons être la réussite. Appliquée au cas de Dilandau, nous pouvons alors nous poser cette question : comment penser que la conclusion du récit de Séréna est une fin satisfaisante, alors qu'en retournant dans sa famille et en reprenant son genre d'enfant, elle perd aussi toute agentivité ? L'un des axes de réflexion de Jack Halberstam est par exemple la question de l'oubli et de la famille. Pour le chercheur, il faut oublier sa famille pour nourrir une réflexion subversive : « En tant que récit pseudo-mensonger de la continuité, en tant que construit qui implique que des connexions et des successions semblent organiques et naturelles, la famille se met aussi en travers du chemin de toutes les autres possibilités d'alliances et de coalitions ¹⁹ » (2011 : 71). Quand Dilandau oublie la famille de Séréna, il redécouvre celle du corps des chevaliers du dragon. Les membres de cette seconde famille non seulement l'écoutent, le suivent, mais le défendent également après leur mort. Alors que Van a tué tous les chevaliers du dragon et s'approche de Dilandau pour l'achever, leurs fantômes apparaissent. Ces fantômes s'adressent directement au roi de Fanelia : « Arrête ! », « On ne te laissera pas tuer le Seigneur Dilandau », « Toi aussi, viens avec nous, Van ! », « Nous lui devons la vie », « Tu as brisé sa fierté », « Il m'a offert un Guymelef », « Il m'a pris dans son escadron », « Nous ne te laisserons pas le toucher » [E14]. Les fantômes des chevaliers du dragon attaquent Van et sauvent la vie de Dilandau. Cet épisode est alors le point de rupture et Dilandau ne se remettra jamais de la perte de ses chevaliers. C'est aussi le moment où celui qui jusqu'alors n'était décrit que comme un monstre sanguinaire devient humain : il n'a jamais été seul et a su aider d'autres que lui. Certes il est androgyne et « mauvais ». Mais il existe également sous le nom de Seigneur Dilandau, respecté et aimé par ses chevaliers, qui sont sa famille, son soutien et qui ne le rejettent ni ne le jugent. Quand les chevaliers du dragon meurent, l'identité de Dilandau vacille non seulement sous le poids de la douleur de sa perte, mais nous pouvons aussi supposer sous le poids d'une certaine norme : sans ses chevaliers, il ne peut exister. Une identité qui sort de la norme peut être intelligible, hors de la société, au sein d'une coalition d'individus unis non pas par les liens du sang, mais par un choix : celui de s'accepter, de vivre et de grandir ensemble. Dilandau a pu exister grâce à ses chevaliers et ces derniers lui sont aussi reconnaissants par les opportunités qu'il leur a offertes :

une vie sauvée, un travail, un *mecha*. Pour pouvoir assumer cette identité androgyne, Dilandau a littéralement oublié sa famille. Son androgynie s'accompagne d'une subversion de l'hétéronormativité visible dans l'animé : elle se développe au sein d'un groupe d'adolescents non-hétérosexués, sans souvenir de ses parents ou de son frère. Son potentiel de violence et sa caractérisation, sa désobéissance et son existence grâce un groupe de soutien sont autant de tentatives d'émancipation d'un monde hétéronormatif. Dans sa dénonciation du système patriarcal dans lequel il évolue, Dilandau ne peut qu'échouer, et à travers son échec révéler l'hégémonie d'une conception binaire du genre. Si Séréna est une femme, Dilandau n'est pas un homme : il expose la norme de genre par le biais de la violence.

Conclusion

- 23 *Vision d'Escaflowne* est un animé qui, dans un cadre patriarcal hétéronormatif, met en scène des adolescents qui se cherchent aussi bien dans une norme virile et masculine, guerrière, que dans une norme de genre, entre féminin et masculin. Pour cela, la série utilise deux personnages qui se répondent, chacun dans leurs combats : le roi Van qui apprend l'art de la guerre et le Seigneur Dilandau dont l'identité d'androgyne est menacée par son passé de femme. Parce qu'ils sont adolescents, ils incarnent les mondes des possibles.
- 24 Le personnage de Dilandau invite alors à penser au-delà d'une binarité stricte d'hommes et de femmes, d'hétérosexualité ou d'homosexualité. Il est un des antagonistes principaux de l'animé, il est un androgyne, il est maléfique. Mais il subvertit la norme à laquelle on tente de l'assigner. Il a été créé par la science et la magie de l'Empire Zaïbacher, à partir de Séréna, mais il désobéit aux ordres de façon régulière et préfère se lancer dans la bataille, suivit de ses chevaliers. Il voit la guerre comme un jeu et ne la prend jamais au sérieux, se délectant d'une ville qui brûle ou riant lors des combats. Ne pas obéir aux ordres est aussi une manière de lutter contre un pouvoir qui refuse son existence après l'avoir scientifiquement créé.
- 25 Cette subversion est aussi possible parce que le personnage est non seulement un adolescent, mais surtout un adolescent animé. Grâce à l'animation, son corps n'est incarné par aucune comédien-ne et, en tant que tel, sa représentation d'un genre est performative. Sa voix repose sur le travail d'une doubleuse, or cette représentation est volontairement ambiguë. En invitant le public à s'interroger sur son genre, le personnage de Dilandau repousse les définitions de ce qui fait un homme ou une femme. Face à la puissance et à la violence cachée de la norme, l'agressivité est la seule solution pour ce dernier de se faire entendre. Dilandau est certes un personnage négatif, mauvais, mais il n'est pas seul ni abandonné. Sa force lui vient de ses soutiens et d'une famille de choix qui ne remettent pas en question ni sa place au sein de la société, ni son genre, ni sa sexualité présumée. En subvertissant la norme, Dilandau en prouve toute sa superficialité : il n'est pas un androgyne angélique et divin, porteur d'ordre et de sens. Androgyne maléfique, il met en péril l'équilibre normé sur lequel repose son monde. Sa punition, son retour à une identité binaire et infantile, est aussi sa victoire dans sa dénonciation d'une artificialité des corps et des désirs. Dilandau n'a pas disparu : l'antagoniste androgyne demeure comme symbole au cœur de chaque Séréna, de chaque fille, comme des prémices de violence libératrices dans un monde qui cherche à étouffer ceux et celles qui sortent de la norme.

BIBLIOGRAPHIE

- BELDI, Ariane (2013, 18 novembre), « Le DVD et la transformation des séries TV en œuvres : le cas de la réception des séries TV d'animation japonaise en Europe », thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Philippe VIALON, Strasbourg.
- BERENI Laure, Sébastien CHAUVIN, Alexandre JAUNAIT et Anne REVILLARD (2012), *Introduction aux études sur le genre*, Louvain-la-Neuve, Belgique, De Boeck Supérieur.
- BOUISOU Jean-Marie (2010), *Manga : histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Arles, France, éditions Philippe Picquier.
- BOURDIEU Pierre ([1998], 2002), *La domination masculine*, Lonrai, éditions du Seuil.
- BOUVARD Julien (2018), « Gô Nagai, père de Goldorak ? », dans Sarah HATCHUEL et Marie PRUVOST-DELASPRE (dir.), *Goldorak : L'aventure continue*, Tours, France, Presses universitaires François-Rabelais, p. 87-104.
- BUTLER Judith (2016), *Défaire Le Genre*, Paris, France, éditions Amsterdam.
- BUTLER Judith (2009), *Ces corps qui comptent : de la matérialité et des limites discursives du sexe*, Paris, France, éditions Amsterdam.
- CARDI Coline et PRUVOST Geneviève (2015), « Les mises en récit de la violence des femmes. Ordre social et ordre du genre », *Idées économiques et sociales*, n° 181, p. 22-31.
- DÉTREZ Christine (2011), « Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles ? Apprendre son genre en lisant des mangas », *Réseaux*, vol. 168-169, n° 4, p. 165-186.
- DORLIN Elsa (2008), *Sexe, genre et sexualités : introduction à la théorie féministe*, Paris, France, Presses universitaires de France.
- DYER Richard ([1993], 2002), *The matter of images: essays on representation*, London and New York, Routledge.
- FREGONESE Pierre-William (2019), « Après 'Neon Genesis Evangelion', regardez 'Vision d'Escaflowne' », *Lepoint.fr*, 02/07/2019, [En ligne], repéré à : https://www.lepoint.fr/pop-culture/apres-neon-genesis-evangelion-regardez-donc-vision-d-escaflowne-02-07-2019-2322143_2920.php [30.07.2019]
- GRIFFIN Sean (2004), « Pronoun trouble: the Queerness of animation », dans Harry BENSHOFF et Sean GRIFFIN (dir.), *Queer cinema: the Film reader*, New York et Londres, Routledge, p. 105-118.
- GUILLAUMIN Colette (2016), *Sexe, race et pratique du pouvoir. L'idée de nature*, Paris, éditions iXe.
- HALBERSTAM Judith (2011), *The queer art of failure*, Durham, Duke university press.
- HATCHUEL Sarah et PRUVOST-DELASPRE Marie (dir.) (2018), *Goldorak : L'aventure continue*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais.
- HIRAMOTO Mie (2013), « Hey, you're a girl?: Gendered expressions in the popular anime, Cowboy Bebop », *Multilingua*, vol. 32, n° 1, p. 51-78.
- HEMMANN Kathryn (2015), « Queering the media mix: the female gaze in Japanese fan comics », *Transformative Works and Cultures*, vol. 20.
- JOST François (2001), *La télévision du quotidien : entre réalité et fiction*, Bruxelles, De Boeck Université.

JOUBERT-LAURENCIN Hervé (2012), *Quatre films de Hayao Miyazaki*, Paris, éditions Yellow now.

JULÉ Vincent (2019), « VIDEO. 'Neon Genesis Evangelion' sur Netflix : une nouvelle génération de fans pour l'animé culte ? », *20 minutes*, 21/06/2019, [En ligne], repéré à : <https://www.20minutes.fr/arts-stars/serie/2544931-20190621-video-neon-genesis-evangelion-netflix-nouvelle-generation-fans-anime-culte> [30.07. 2019]

LALLET Mélanie, « Genre et séries animées françaises : normativités, phénomènes de reprise et nouvelles représentations », *Genre en séries : cinéma, télévision, médias*, n° 1, p. 147-171.

LAURETIS Teresa de (2007), *Théorie queer et cultures populaires : de Foucault à Cronenberg*, Paris, la Dispute.

LECHENAUT Émilie (2013, 11 octobre), « Le manga : un dispositif communicationnel : perception et interactivité », thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Patrick BAUDRY, Bordeaux 3.

LE ROUX Stéphane (2007), « Scénographie et cinématographie du dessin animé : de Toei à Ghibli (1968-1988), le parti du réalisme de Isao Takahata et Hayao Miyazaki », thèse en Arts du Spectacle, Cinéma, sous la direction de Gilles MOUËLLIC, Rennes 2.

MAIGRET Éric (1999), « Le jeu de l'âge et des générations : culture BD et esprit Manga », *Réseaux*, vol. 17, p. 241-260.

MCCLLOUD Scott (1993), *Understanding comics: The invisible art*, New York, William Morrow/Harper Collins.

MCHARRY Mark (2011), « (Un)gendering the homoerotic body: Imagining subjects in boys' love and yaoi », *Transformative Works and Cultures*, vol. 8.

NAPIER Susan J. ([2001], 2005), *Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation*, New York, Palgrave.

PRUVOST-DELASPRE Marie (2018), « Goldorak adapté à la télévision française », dans Sarah HATCHUEL et Marie PRUVOST-DELASPRE (dir.), *Goldorak : L'aventure continue*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, p. 29-49.

PRUVOST-DELASPRE Marie (dir.) (2016), *L'animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan.

RENARD Julie (2011, 8 novembre). « La médiation du manga en France : un lent processus de légitimation », thèse en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Pierre MOLINIER et Marlène COULOMB-GULLY, Toulouse 2 - Jean Jaurès.

SHAMOON Deborah (2007), « Revolutionary Romance: *The Rose of Versailles* and the Transformation of Shōjo Manga », *Mechademia*, vol. 2, n° 1, p. 3-17.

SOMERS Emily (2012), « New Halves, Old Selves: Reincarnation and Transgender Identification in Ōshima Yumiko's *Tsurubara-tsurubara* », *Mechademia*, vol. 7, p. 223-246.

SOULEZ Guillaume (2018), « Avant-propos : de l'enfant au chercheur », dans Sarah HATCHUEL et Marie PRUVOST-DELASPRE (dir.), *Goldorak : L'aventure continue*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, p. 9-14.

SUVILAY Bounthavy (2019), « Neon Genesis Evangelion ou la déconstruction du robot anime », *ReS Futuræ*, n° 9, 26/07/2019, [En ligne], repéré à : <http://journals.openedition.org/resf/954> [11.09. 2019]

NOTES

1. *Vision d'Escaflowne* a aussi été développé en manga pour filles, manga pour garçon et film d'animation mais nous ne nous intéressons ici qu'à l'animé.
2. Le terme anime (sans accent) est aussi communément employé.
3. La publication d'actes de ce colloque est prévue mais aucune date de sortie n'est disponible pour le moment.
4. Je fais également partie de cette génération, et ai regardé l'animé *Vision d'Escaflowne* à sa sortie sur Canal +, tout en l'enregistrant sur des cassettes vidéo.
5. Ces articles et ouvrage sont répertoriés sur une base de données remise à jour annuellement : www.animemangastudies.com
6. Pour cela, nous nous sommes procuré les DVD, l'intégrale édition Gold éditée chez Dybex, respectant la version diffusée sur Canal+.
7. Deborah Shamoan (2007) a travaillé la question du genre à travers l'étude du personnage d'Oscar. Sa réflexion porte plus précisément sur le manga de Riyoko Ikeda, *La Rose de Versailles*, et non pas sur son adaptation en animé, *Lady Oscar*. Elle a notamment étudié en quoi Oscar est un exemple pour les lectrices grâce à son agentivité, sa force masculine, sa beauté féminine et surtout le respect de son identité androgyne par son compagnon.
8. Nous pouvons ainsi citer le travail de Kathryn Hemman (2015), qui a notamment étudié le manga de Clamp *xxxHolic* et la pratique du *doujinshi*, des mangas créés par les fans qui détournent ou réinventent des histoires et des personnages préexistants dans la culture manga, ou de Mark McHarry (2011) qui a travaillé sur une fanfiction, un écrit de fan prenant place dans un univers diégétique déjà existant. Dans son article, il s'intéresse à la fanfiction de Maldoror, « Freeport », qui a lieu dans le monde de l'animé *Gundam Wing* (Sunrise, 1995-1996).
9. Au moment de la parution de *The Queer art of failure*, Jack Halberstam n'avait pas changé de nom comme dans ses travaux plus récents, et apparaît donc dans la bibliographie en tant que « Judith ». J'emploie dans l'article le prénom qu'il utilise actuellement sur la couverture de ses derniers livres.
10. *Princesse Saphir*, *Les chevaliers du Zodiaque*, *Lady Oscar*, *Sailor Moon* sont tous des animés adaptés de mangas publiés au Japon puis en France. Leur succès en France provient avant tout de leur passage à la télévision (voir Bouvard, 2018).
11. *Sailor Moon* est un animé mettant en scène des héroïnes du type *magical girls* : il s'agit d'héroïnes mineures qui vivent leur vie d'élève au quotidien et se transforment en personnages aux pouvoirs magiques souvent par le biais d'un objet, type baguette magique, pour lutter contre des forces maléfiques.
12. Nous ne reviendrons pas dans cet article sur le phénomène des « bishômens » qui irrigue la production de mangas destinés aux femmes (*shōjo*) et d'animés japonais, même s'ils renouvellent également la question du genre dans les productions traduites et distribuées en France. Les bishômens sont ces garçons aux traits fins et féminins, qui ont majoritairement autour de 20 ans, et jouent avec les codes de la féminité et de l'androgynéité tout en restant perçus par leur entourage de genre masculin. Souvent les « bishômens » sont par ailleurs dans des relations amoureuses avec d'autres personnages masculins de l'animé, comme c'est le cas du personnage de Zoisite dans *Sailor Moon*.
13. Cette part de féminité est telle que dans le remake de l'animé diffusé sur Netflix en 2019, Shun est un personnage féminin. Plutôt que de garder un personnage masculin au comportement très féminin et subversif, et pour amener plus de diversité dans un animé avec de nombreux personnages masculins, le genre de ce personnage canoniquement masculin a été inversé.
14. « [...] the anime medium – precisely because it so often highlights characters and settings that are neither clearly Western nor clearly Japanese – offers a space for identity exploration in which the audience can revel in a safe form of Otherness un-matched by any other contemporary

medium. » (Traduction de l'auteure). Nous utilisons ici « sans page » ou « s. p. » quand je n'ai eu accès qu'à une version électronique de l'ouvrage.

15. Il existe de nombreux personnages dans *Vision d'Escaflowne* qui sont animaux et humains, et l'animé aurait pu aussi être analysé à l'aune de ces représentations. Je préfère ici m'attarder sur le genre, notamment parce que le personnage sur lequel porte ce travail est Dilandau. Un autre axe de réflexion aurait pu être la question des espèces, et donc de la race dans les animés, ce qui serait l'objet d'un travail différent.

16. « It may take more time before their psyches can accept a mature masculine identity that can protect without destroying. » (Traduction de l'auteure)

17. « [...] animation's emphasis on metamorphosis can be seen as the ideal artistic vehicle for expressing the postmodern obsession with fluctuating identity. » (Traduction de l'auteure)

18. « [...] animation's use of metamorphosis [...] creates a constant potential for queerness to be read by audience members. » (Traduction de l'auteure)

19. « As a kind of false narrative of continuity, as a construction that make connection and succession seem organic and natural, family also gets in the way of all sorts of other alliances and coalitions. » (Traduction de l'auteure)

RÉSUMÉS

Vision d'Escaflowne (TV Tokyo, 1996) est un animé japonais de fantasy où les spectateur·rice·s suivent la lycéenne Hitomi, propulsée de son monde à celui de Gaïa, une planète en guerre dont la Terre est l'une des lunes. Cet article s'intéresse à l'un des antagonistes de la série, le personnage du Seigneur Dilandau, un guerrier androgyne à la tête d'une escouade de forces d'élite entièrement masculine, en tant que potentiel disruptif de la norme de genre qui sous-tend la fiction. Dilandau est présenté comme narcissique, violent et instable psychologiquement, avant qu'il ne soit révélé vers la fin de la série que Dilandau est en réalité Séréna, une jeune femme victime d'expériences, dont le genre a été modifié. Dans cet article, nous étudions la façon dont ce personnage contribue à défaire, au moins un temps et grâce à l'animation, une binarité homme-femme et une hétérosexualité normée et comment, malgré une position d'antagoniste, il est un support de réflexion de la violence contre la norme sociale.

The Vision of Escaflowne (TV Tokyo, 1996) is a Japanese fantasy anime where the audience follows the student Hitomi from her high school to the world of Gaea, a planet where the Earth is one of the moons. This article focuses on one of the antagonists of the series, the character of Dilandau, an androgynous warrior who commands a squad of elite soldiers, as Dilandau can be read as a potential disruptive of the gender norm that takes place in the series. Dilandau is narcissistic, violent and psychologically unstable. At the end of the series, it is revealed that Dilandau is in fact Celena, a young woman whose gender has been altered by experiments. We will study in this article how this character still manages to challenge the gender binary and the heterosexual standard present in the series thanks to animation, and how, even though Dilandau is an antagonist, he is also a way to think about violence against the social norm.

INDEX

Mots-clés : animé, manga, genre, homosexualité, androgynie, violence, animation

Keywords : anime, manga, gender, homosexuality, androgyny, violence, animation

AUTEUR

DÉBORAH GAY

Déborah Gay est docteure en sciences de l'information et de la communication, associée au Lerass, équipe Mediapolis, axe Genre (Toulouse – Jean Jaurès). Elle est actuellement ATER au département Art&Com de Toulouse 2, et s'intéresse aux enjeux de genre et de représentation des minorités dans les fictions, ainsi que sur la notion d'innovation dans les webséries. Ancienne journaliste, elle a travaillé dans la presse écrite, web et radio et en tant que critique de séries télévisées.