

Agir et penser comme

GOLDORAK

Direction éditoriale : Stéphane Chabenat
Éditrice : Charlotte Sperber
Conception graphique et mise en page : Soft Office
Conception graphique de la couverture : olo.éditions

Les Éditions de l'**Opportun**
16, rue Dupetit-Thouars
75003 Paris
www.editionsopportun.com

Pascal Tozzi

Agir et penser comme
GOLDORAK

Les Éditions de l'Opportun

*À notre bonne Étoile,
Aux Humains, debout entre Ciel et Terre,
À mes parents et aux Aigles,
à Kyandi, Yuzu et Miyamotonton.*

Sommaire

Des confins de l'Univers...	9
-----------------------------	---

LA TRANSFORMATION D'ACTARUS

Survivre à la blessure d'Euphor	24
Contempler le crépuscule	31
Métamorphose!	37
Le Grand Goldorak	41
Transfert!	47
Astérohache ou Planitrons?	51

LES VALEURS DU CHEVALIER À LA ROSE

L'espoir de l'amour	62
Le vrai courage	68
L'honneur d'Homme	73
La force non tranquille	79
Le pardon, malgré tout	84

L'ESPRIT DE LA PATROUILLE DES AIGLES

L'importance de chacun·e	96
L'esprit d'une cosmo-team	103
L'Aigle à quatre têtes	109
La patrouille « apprenante »	116
L'extra et terrestre amitié	123

L'AVENIR DE LA PLANÈTE BLEUE

Tirer les leçons d'Euphor	132
Contre une technoscience à la Véga	140
Se battre pour la paix	148
Pour l'amour des oiseaux, des fleurs... ..	155
Une goldo-éthique de l'interdépendance ..	164
 L'aventure continue !	 173
 TEST : Quel engin volant pilotez-vous ? ..	 176
Résultats du test	181
Glossaire des noms	184
Quelques références... ..	188
Remerciements	189

Des confins de l'Univers...

« Il traverse tout l'univers
Aussi vite que la lumière
Qui est-il ? D'où vient-il ?
Formidable robot
Des temps nouveaux... »

Goldorak le grand,
générique chanté par Noam (1978)

À des années-lumière de la planète Terre, la bataille fait rage...

Sous les ordres du Grand Stratéguerre, tyran à la tête de l'empire Véga, la Division d'élite Ruine attaque sauvagement Euphor la belle. Face à une invasion apocalyptique de soucoupes volantes et de robots armés jusqu'aux dents, soumise à un déluge de feu atomique, cette paisible planète n'est bientôt plus que cendres et décombres.

Frappé par l'horreur et la douleur, laissant derrière lui les corps de sa royale famille, de son peuple et son monde mortellement irradié, le prince Actarus s'enfuit.

Il parvient à s'échapper en dérobant un vaisseau spatial auquel est arrimé le colosse Goldorak, redoutable machine de guerre à la pointe de la technologie extraterrestre.

Après un très long voyage, le prince d'Euphor, blessé, s'écrase sur la planète bleue, non loin d'un centre de recherche spatiale. Il est alors recueilli par le scientifique qui dirige les lieux : le professeur Procyon. Celui-ci cache la soucoupe et son géant de métal dans une base souterraine. Gardant le secret sur les origines d'Actarus, il le considère et le présente désormais comme son fils.

Remis de ses blessures et sans que personne ne soupçonne sa réelle identité, le prince trouve refuge au Ranch du Bouleau blanc où il est embauché comme palefrenier. Aux côtés du propriétaire Riguel, de ses enfants – Vénusia et Mizar –, il aide aux travaux et s'occupe des bêtes. Les jours de sa nouvelle existence humaine coulent, plus tranquilles, mais toujours hantés par le souvenir du cataclysme et la perte d'Euphor.

Devenu simple garçon de ferme, il fait bientôt la connaissance d'Alcor, pilote d'une soucoupe de fabrication humaine appelée « O.V. Terre », en visite au centre spatial. Après quelques frictions, une amitié sincère se nouera entre les jeunes garçons.

Dans les jours qui suivent cette rencontre, les radars du centre repèrent l'activité suspecte d'un ovni.

Les craintes du professeur et d'Actarus se confirment... Le Grand Stratéguerre poursuit sa conquête de nouvelles planètes : la Terre est la prochaine sur la liste. L'équipe de Procyon découvrira ensuite que la face cachée de la Lune sert de base aux forces de Véga, placées sous les ordres du commandant en chef des armées, Minos (avec son alter ego féminin, Minas), et de son subalterne, le général Hydargos.

Devant une telle menace et malgré ses réticences, Actarus se voit contraint de reprendre le combat à bord de Goldorak : il ne faut pas que les Terriens subissent le sort de sa planète natale.

C'est le début d'une lutte acharnée contre l'envahisseur dans laquelle la superpuissance du robot aux cornes foudroyantes est décisive. Jeté dans la mêlée avec son armement extraordinaire, il permettra au camp des Terriens de mettre la misère aux nombreux engins envoyés par l'ennemi, Golgoths, Antéraks et autres Monstronefs.

Au fil des combats, l'identité du prince est révélée à ses amis, notamment Alcor et Vénusia. Grâce à de nouveaux appareils volants capables de s'associer à Goldorak et avec l'arrivée d'une nouvelle équipière – Phénicia, la sœur d'Actarus que l'on croyait morte –, les quatre jeunes gens formeront la patrouille des Aigles. Leur mission : triompher des méchants et sauver notre planète.

... à Récré A2

Ces aventures de *Goldorak* (*Grendizer* dans la V.O. japonaise) donneront lieu à soixante-quatorze épisodes d'une vingtaine de minutes¹. Le premier est diffusé en France le

1. Pour les extraits d'épisodes utilisés dans ce texte – outre les quelques références à la V.O. mentionnées – nous mobilisons à la fois l'adaptation française (V.F.) et la version originale sous-titrée en français (V.O.S.T.), telles que visionnées dans la série de 18 DVD publiée en 2014 par AB Vidéo ou en streaming sur le site Animation Digital Network. Les textes des deux versions sont aussi disponibles sur le blog de Florence (lesdecouvertesdeflo.wordpress.com) dont le travail de retranscription intégrale a constitué un support précieux dans la rédaction de cet ouvrage.

3 juillet 1978, dans l'émission de jeunesse Récré A2. Devant leur poste, tous les enfants découvrent alors le « merveilleux robot » qui vient défendre notre planète « de justice et d'amour ».

Enfin, presque tous...

J'ai 5 ans et les principes éducatifs de la maison sont simples : pas de télévision, aucun jouet qui ne soit « éducatif » et surtout pas d'armes. Papa et maman me l'ont expliqué avec amour et pédagogie : chez nous, on résiste à la société de consommation, à la violence et à la reproduction des stéréotypes genrés que véhiculent les industries télévisuelle et du jouet. J'avoue avoir souscrit à ce contrat – évidemment négocié avec le petit, comme il se devait dans les années 1970 – sans problème.

Reste que, pour une bonne cause éducative, j'ai raté ce premier épisode et bien d'autres ensuite ! Heureusement, l'intelligence parentale savait autoriser la transgression et j'ai pu, de temps à autre, suivre les aventures du prince d'Euphor chez mes voisines, regardant aussi avec elles *Candy*, autre série d'animation japonaise dont l'héroïne orpheline connaissait des aventures dont la tristesse me perturbait bien plus que l'épopée, pourtant décriée à l'époque, du « Terrible géant des nouveaux Temps »...

Malgré ce rapport sporadique à l'anime¹, et sans qu'aucun produit dérivé ne franchisse le seuil de la maison (en dépit

1. Le mot *anime* désigne une série ou un film d'animation en provenance du Japon souvent adapté d'un manga.

des tentatives de mes oncle et tante), j'ai parlé le « goldorakien » couramment avec mes camarades de classe, j'ai joué au robot « qui traverse tout l'univers aussi vite que la lumière » avec elles et eux, tout en me bricolant mes propres accessoires cosmiques avec les outils et morceaux de bois reçus à mes anniversaires (ça, j'en ai eu plein!).

J'ai dessiné bien des soucoupes volantes à ailerons et Planitrons; j'ai combattu moult Golgoths dans la cour de récré, sauvant la Terre à de multiples reprises (avec du recul, j'estime d'ailleurs que ma génération n'a pas été assez récompensée pour cette action d'utilité publique menée avec grand enthousiasme...).

Je peux donc dire, sans avoir été un fan ni un téléspectateur assidu, que je fais partie de la *Génération Goldorak*, celle dont les aventures, les socialisations enfantines et l'imaginaire ont été peuplés et enrichis par l'univers de ce dessin animé. Cela participe évidemment des mobiles à écrire ce livre...

Une icône de la pop culture...

On peine, aujourd'hui, à imaginer le caractère pionnier de cette série du genre *mecha*¹ qui propulse définitivement l'esthétique et les codes du manga japonais dans le PAF². Son côté dérangeant aussi, pour une partie de la société française qui commençait à s'inquiéter des effets du petit écran sur les

1. Séries de science-fiction japonaise qui mettent en scène des robots géants.

2. Paysage audiovisuel français.

enfants et leur éducation. Les premières diffusions suscitent d'ailleurs nombre de controverses autour d'une « *japoniaiserie* » abêtissante, laide et violente.

Jusqu'aux pages du journal *Lui* qui, en mars 1979, affiche un montage associant la moitié de la tête du robot au demi-visage... d'Hitler! Bousculant Nounours, Casimir et Pollux, l'entrée en scène de Goldorak est donc fracassante. À l'époque, nul ne pensait pourtant qu'il puisse conquérir durablement le cœur de toute une génération d'enfants dans les pays francophones, mais aussi en Italie, en Espagne ou au Moyen-Orient.

Le « merveilleux robot de lumière et d'acier » a bel et bien survécu aux années. En attendant la sortie prochaine d'un jeu vidéo, l'engouement suscité par l'excellente bande dessinée *Goldorak* de Dorisson et consorts (2021) a récemment montré, avec plus de cent quatre-vingt-dix mille exemplaires vendus, que la flamme du prince d'Euphor ne s'est pas éteinte avec la fin de la série (d'ailleurs rediffusée il y a peu).

Une suite aux aventures du prince d'Euphor – *Projet G* – vient même d'être annoncée pour 2023 par Manga Productions et Dynamic Planning (société qui détient les droits de *Goldorak*).

On ne compte plus les festivals de B.D. et de films d'animation, les salons, les musées, les conventions pour geeks, cosplayeurs et autres addicts de science-fiction, qui remettent en scène « Goldo ». Pour les plus fans d'entre eux, le marché des produits dérivés du robot est intarissable, entre nouveaux millésimes de figurines et objets de

collection vintage qui s'échangent à prix d'or, y compris lors de ventes aux enchères prestigieuses, chez Drouot par exemple.

Goldorak est une source d'inspiration hors du cercle des bédéistes et mangakas. De Metallica aux DJ, en passant par des orchestres symphoniques, nombreux sont les musiciens qui revisitent les génériques de la série, ou les groupes qui s'en sont inspirés à l'instar d'IAM ou des Fatals Picards. Hors de la scène, on retrouve le colosse extraterrestre dans des installations, des statues contemporaines, des fresques de *street art* et autres œuvres.

Plus inattendue, à Saint-Jean-de-Boiseau (Loire-Atlantique), la rénovation de la chapelle Bethléem a donné lieu à une surprenante proposition : des gargouilles à tête de Goldorak sont apparues en haut des pilastres de l'édifice datant du... xv^e siècle ! Pour le sculpteur Jean-Louis Boistel, cette initiative reste dans l'esprit des tailleurs de pierre d'antan : intégrer des mythes, chimères et références communs à l'époque¹.

Goldorak est *bankable* au-delà de son premier cercle d'initiés. Sa marque s'imprime sur tous les objets possibles. À commencer par les vêtements, du T-shirt au caleçon. Pour le meilleur et pour le pire : en 2021, le champion du monde de « pull moche » remporte le titre grâce à l'effigie de Goldorak ! Celle-ci se duplique « dans l'espace infini » : en blocs de timbres-poste, en fèves de l'Épiphanie, sur les

1. « La chapelle de Bethléem, lieu de culte... des geeks ! », *Ouest France*, 19 août 2013.

ronds-points, les chars de carnaval et les manèges, sur des paires de sneakers ou d'espadrilles customisées, etc.

On a aussi attribué son patronyme à un cheval de course, à un pigeon voyageur d'élite, à des tacos et pizzas, ou en surnom à des footballeurs et même à un mafieux du milieu lyonnais... Jusqu'aux escalators de la gare de Lyon-Perrache baptisés « Goldorak » à cause de leur imposante stature et de leur aspect métallique !

En 2020, à Thiers, des automobilistes klaxonnent pour soutenir le mouvement de soignants grévistes qui dénoncent les menaces pesant sur l'hôpital de proximité. Les manifestants, rassemblés devant la statue de Goldorak, expliquent – non sans une pointe d'humour – le choix du symbole : *« Si Macron et l'Agence régionale de santé ne peuvent vraiment rien pour nous, demandons à un super-héros, à Goldorak¹ ! »* Si seulement les services de santé étaient aussi bien équipés que le robot...

À leur tour, les Golgoths sont devenus culte, profitant de la cote de popularité de leur ennemi légendaire. Tandis que l'entreprise Iron commercialise une bière brune sous ce nom, un dictionnaire *online* en propose, sérieusement, une définition : *« Un golgoth, c'est un homme très musclé, à la carrure très impressionnante. En général, les personnes désignées (...) sont des sportifs qui ont au départ de bonnes dispositions physiques et qui entretiennent leur corps en faisant de la musculation² »*. À bon entendeur !

1. « L'hôpital recherche son super-héros », *La Gazette de Thiers et d'Ambert*, 18 juin 2020.

2. <https://dictionnaire.orthodidaacte.com/article/definition-golgoth>

Ce rapide inventaire montre qu'en quelques générations, Goldorak est passé de piñata sur laquelle frappait une certaine bien-pensance médiatico-éducative, à « icône de la pop culture ». Cette expression ne doit rien au hasard : elle marque la transformation du robot d'Euphor en objet culturel de masse, devenu omniprésent, représentatif d'une société et d'une époque données.

Pour cocher aux cases du statut iconique, le combat fut rude : il a d'abord fallu que Goldorak parvienne à s'extraire de la sous-culture d'origine lui ayant valu sa première célébrité (l'anime japonais des années 1970), qu'il administre ensuite la preuve de son ubiquité (présence dans plusieurs univers culturels à la fois), de son caractère distinctif (référence collective largement accessible et [re]connue en tant que telle) et surtout de sa longévité. Presque un demi-siècle plus tard, il semble que l'affaire soit dans le sac !

... mythique ?

Depuis les années 1970, les ingrédients qui ont permis à Goldorak de surnager au milieu de la concurrence sont multiples. Nostalgie d'une génération, stratégies de merchandising, conquête culturelle de l'Occident par la mode asiatique – avec le rôle d'indétrônable pionnier que *Grendizer* y a joué – sont certes à prendre en compte. Mais l'impact des aventures du robot est aussi celui du sens, de leurs récits, symboles et images, dans nos représentations individuelles ou collectives.

Au fil des *revivals* et rediffusions, l'anime continue à offrir la possibilité d'expériences diverses et renouvelables,

susceptibles de s'inscrire dans nos vies, voire de les transformer imperceptiblement¹. La série mérite à ce titre d'être « prise au sérieux », comme nous ont invités à le faire les universitaires à l'origine d'un colloque intitulé « Goldorak, 40 ans après » (2016), puis d'un ouvrage collectif stimulant, *Goldorak, l'aventure continue* (2018, Presses universitaires François-Rabelais).

La force du récit de Goldo provient d'abord de la source à laquelle il puise : la science-fiction (SF). Outre l'inventivité qui conditionne son succès, ce genre se nourrit essentiellement de la construction de mondes alternatifs. Le fait qu'ils soient fictionnels, mais jamais tout à fait étrangers au nôtre – comme ici la série qui oppose des extraterrestres aux Terriens –, permet à la SF de toujours parvenir à reposer des problèmes inscrits depuis la nuit des temps dans l'Histoire humaine.

Au fond, quoi qu'elle fasse et où qu'elle aille, fût-ce sur la planète Euphor, la SF transpose dans ses univers de fabulation les peurs et angoisses, les espoirs et questionnements fondamentaux des habitants de la Terre quant à leur futur proche ou lointain. Rejoignant une des finalités du mythe, elle aborde des problèmes d'ordre moral, existentiel, métaphysique. Au-delà de ses références aux mythologies traditionnelles et civilisationnelles, on comprend que la SF puisse être considérée comme « une mythologie moderne,

1. Cf. Sandra Laugier, « au sujet de la saga de G. Lucas : "Star Wars", une mythologie contemporaine », *CNRS - Le journal*, 16 décembre 2015.

dans et pour une société qui demande des explications sur l'origine de son avenir¹ ».

En cela, il n'est pas étonnant, à l'instar de *Goldorak*, que son expérience de pensée participe d'une entreprise morale. La mécanique spéculative ouvre par exemple des perspectives réflexives et éthiques face aux effets potentiellement dévastateurs de la science... C'est l'un des ressorts du « penser comme » qui fait l'objet de cet ouvrage.

La puissance de la SF, dont hérite *Goldorak*, est aussi celle d'un moteur d'imaginaire. Pour faire simple, l'imaginaire est un mélange de clichés, d'images, de sons, de sensations, en bref un ensemble de données mentales, affectives, voire sensibles, dont nous organisons tant bien que mal le chaos. Dans cette nébuleuse se mêlent, là encore, morale, valeurs, visions de l'autre ou du monde, et divers systèmes symboliques à partir desquels se construisent nos représentations conscientes ou non, autour de sujets extrêmement divers.

Plus encore, mythes et imaginaires sont des combinaisons dynamiques, des « images motrices » qui appellent au mouvement, incitent à l'action ou à la réaction². Par conséquent, leur signification et leur réception ont à voir avec « l'agir comme » que nous développerons.

Cela dit, identifier des pistes de réflexion ou d'action à partir d'un dessin animé pose la redoutable question de l'interprétation d'une œuvre. On doit d'abord renoncer à trouver une

1. Natacha Vas-Deyres, « Mythe et science-fiction », conférence au Centre culturel bordelais Hâ 32, 2008.

2. Raoul Girardet, *Mythes et mythologies politiques*, Seuil, 1986, 224 p.

quelconque unité « secrète » qu'une décomposition, même rigoureuse, permettrait de déceler : l'ambivalence, le dédoublement et la polysémie sont infinis. Pour qui s'y plonge, l'épuisement guette, comme un caméléon posé sur un tissu écossais !

D'autant que l'on ne connaît pas vraiment les intentions de l'auteur (les connaît-il d'ailleurs toutes lui-même ?) ; ou qu'elles restent sibyllines quand Shingo Araki, l'un des dessinateurs de *Grendizer*, nous dit : « *Il s'agissait d'une pensée particulièrement profonde. Nous ne devons pas simplement bien dessiner, nous devons donner un sens profond au dessin*¹ ».

Heureusement, Eco et Derrida sont passés par là, redonnant le droit de nous laisser aller à la dérive interprétative, d'utiliser librement les textes et les œuvres. Je considère donc *Goldorak* comme cet espace de liberté. Navigant sur la chaîne flottante du sens, allant de fragment en fragment sans prétendre saisir l'œuvre, je vais ici, comme vous pouvez, discuter en tête à tête avec « mon » Goldorak. Depuis le temps, il a bien des comptes à nous rendre !

Qu'en est-il de sa vision du monde, de sa violence et des menaces auxquelles il a fait face ? Sa vision d'autrui, de la nature et de l'amour trouve-t-elle un écho dans nos vies quotidiennes ? Actarus a-t-il des choses à nous apprendre face à la culpabilité ? A-t-il pu pardonner à ceux qui voulaient le tuer, et si oui, ce pardon nous est-il accessible ? Aimait-il vraiment faire la guerre ? Peut-il nous convaincre de résister à la tentation de la vengeance face à ceux qui nous haïssent

1. *Daily Movies*, #109, octobre 2020, p. 17.

ou veulent notre destruction ? Qu'a-t-il à nous transmettre de son expérience du travail en équipe, de l'amitié et de l'honneur ? C'est quoi être un héros quand on est palefrenier et prince en même temps ? Et simplement quand on est humain ?

En bref, Goldorak est-il encore utile à notre *être-au-monde* d'adulte, ou simplement bon à ranger dans un coffre à jouets ?

« *Goldorak, go !* »

