

Ras-le-bol de ces séries mettant en scène des robots froids et déshumanisés, luttant pour de vaines querelles dont on ne saisit presque jamais les enjeux ? Avec *Gundam Wing*, vous allez pouvoir rassasier votre exigence en terme de récit complexe et de personnages étoffés. Paré pour le décollage ?



MOBILE SUIT GUNDAM WING



AVANT TOUT, SACHEZ QU'IL EXISTE UNE VÉRITABLE « CONSTELLATION GUNDAM », INITIÉE À LA FIN DES ANNÉES 70. POUR AUTANT, LA SÉRIE SUR LAQUELLE NOUS ALLONS REVENIR ICI, BEAUCOUP PLUS RÉCENTE, NE NÉCESSITE NULLEMENT D'AVOIR VISIONNÉ L'UNE OU L'AUTRE DES NOMBREUSES DÉCLINAISONS DE LA SAGA. OUF !

Gundam W rapporte les exploits de cinq Gundam, robots gigantesques commandés par cinq jeunes garçons, dont l'objectif est de rétablir la paix dans l'espace. Nous sommes en effet en AC 195 (*After Colony*, année 195) et notre bonne vieille Terre est désormais entourée de colonies spatiales asservies par l'Alliance Terrestre qui utilise des robots de combat anthropomorphes appelés Mobile-Suits (soit « armures mobiles ») pour mieux opprimer les colons. Cette politique de répression est orchestrée par OZ, qui a sournoisement infiltré l'armée de l'Alliance. Tout cela n'a que trop duré, et les colonies sont enfin déterminées à réagir en conséquence. Les Gundam, modèles les plus perfectionnés de Mobile-Suits, sont donc envoyés sur Terre afin de mener une campagne de résistance à OZ. La guerre est déclarée.

SÉRIE MECHA-PHYSIQUE ?

Gundam W, par la complexité de l'intrigue et l'aspect parfois bavard des scènes d'exposition, n'est pas forcément accessible immédiatement. Néanmoins, les auteurs réussissent, grâce à des séquences d'action efficaces, à tenir en haleine le spectateur le long des quelques 49 épisodes que compte *l'anime*. Il faut dire que les trois créateurs affichent des parcours qui imposent le respect. On doit entre autres à Yoshiyuki TOMINO les *storyboards* de *Conan*, *le fils du futur*, réalisé par Hayao MIYAZAKI ; à Hajime YATATE la création de *The Big O* ou de *Cowboy Bebop* ; et à Katsuyuki SUMIZAWA les scénarios de la série-phénomène *Naruto*. Excusez du peu !

Lors des scènes de batailles, l'animation s'avère être classique mais tout à fait convaincante, renforcée par un rythme trépidant. Les Gundam, machines de combats conçues en gundanium, métal le plus résistant qui puisse exister dans l'espace, s'imposent comme de pures merveilles de technologie. *Gundam W*, qui suit le calendrier *After Colony*, se déroule dans un univers parallèle à la série matrice *Gundam*, qui fut l'une des premières à mettre en scène des robots de plus en plus « humanisés », pilotés de l'intérieur par des êtres faits de chair et de sang. Cette tendance s'oppose aux robots de

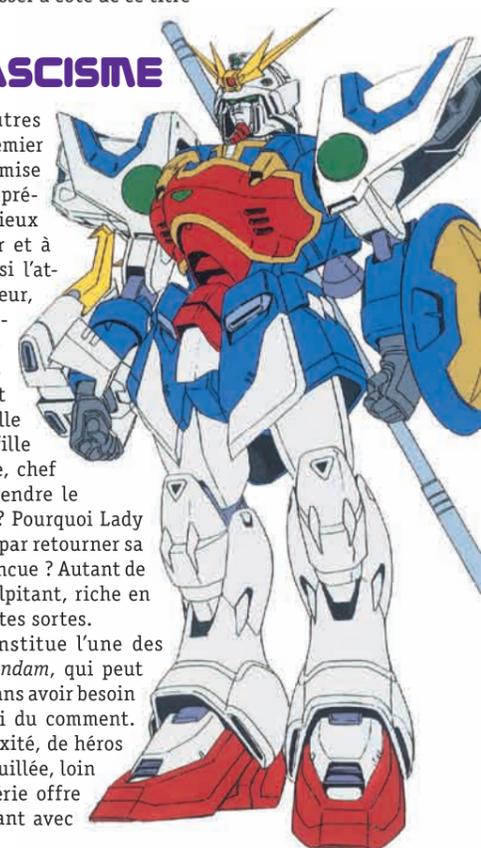
«Gundam W nous plonge dès le premier épisode au cœur de l'action»

l'époque dite « classique », simples machines de guerre sans âme. Les amateurs ne peuvent donc passer à côté de ce titre-phare en matière de *mecha*.

HALTE AU FASCISME

Contrairement à bon nombre d'autres séries, *Gundam W* nous plonge dès le premier épisode au cœur de l'action. Érudant la mise en place d'enjeux complexes, la série préfère entrer dans le vif du sujet pour mieux développer l'intrigue politique au fur et à mesure des épisodes. Elle happe ainsi l'attention du spectateur, curieux d'en connaître davantage sur les motivations des personnages et les différentes forces en présence. Quelle est la véritable identité de Relena, fille du ministre Darlian ? Comment Treize, chef de l'organisation OZ, parvient-il à prendre le pouvoir et à instaurer la loi martiale ? Pourquoi Lady Une, aux ordres de Treize, finira-t-elle par retourner sa veste en devenant une pacifiste convaincue ? Autant de questions résolues au fil d'un récit palpitant, riche en rebondissements et révélations de toutes sortes.

Tout est ici réuni pour ce qui constitue l'une des meilleures déclinaisons de la saga *Gundam*, qui peut être appréhendée en toute autonomie sans avoir besoin de connaître au préalable le pourquoi du comment. Forte d'un scénario d'une belle complexité, de héros attachants à la psychologie riche et fouillée, loin des canons trop lisses du genre, la série offre en outre un *mecha design* époustoufflant avec





des robots impressionnants et de conception magnifique. Produite en 1995, *Gundam W* devait se conclure deux ans plus tard par trois OAV et le film *Endless Waltz*, qui permirent d'éclaircir la plupart des questions restées en suspens à la fin de la série, avec notamment des révélations importantes sur l'exacte finalité de l'Opération Meteor, jusqu'alors succinctement évoquée.

¡ NO PASARÁN !

Outre une résistance sans relâche de protagonistes mus par des projets de pacification, on peut déceler un degré supplémentaire d'humanité dans l'*anime*, à travers un propos écologique inattendu. Ainsi Quatre - l'un des cinq pilotes de Gundam - qui, dès les premiers épisodes, se demande si « *les terriens se rendent compte combien leur planète est belle* »... Des mystérieux pilotes de Gundam qui, précisément, se dévoilent petit à petit au fil d'un récit que l'on peut schématiquement diviser en deux actes, avec tout d'abord la résistance très forte des protagonistes vis-à-vis de l'impérialisme de l'organisation OZ (cette partie se déroule essentiellement sur Terre), puis un renoncement apparent qui annoncera en fin de compte un véritable renouveau (dans cette seconde partie, nos héros rejoignent les colonies spatiales). Progressivement, on en apprend davantage sur ces cinq pilotes, chacun possédant une personnalité bien affirmée. Ainsi, Heero se montre impassible et très secret, Duo impulsif et exubérant,

Trowa adroit et altruiste, Quatre sensible et organisé, et Wufei anarchiste mais régi par des principes (épargner les femmes et les faibles). Ces cinq adolescents possèdent donc une véritable étoffe, et bien que leur obstination à tuer puisse être sujette à controverse, ils parviennent à nuancer leurs caractères au gré d'un récit captivant, qui déclencha en son temps les passions. Succès aux États-Unis et au Japon, *Gundam W* rencontra un écho inattendu auprès des jeunes filles, ce qui est plutôt inhabituel pour une série de ce type. Ceci trouve sa justification dans l'apparence *bishōnen* des protagonistes : leurs silhouettes androgynes de jeunes séducteurs aux caractères affirmés et torturés, est un des éléments évidents du succès. C'est bien connu, la gent féminine se pâmera toujours devant un homme au look efféminé, au tempérament de mauvais garçon. Le « play-boy / bad boy » ne cessera jamais de faire recette !

Pêchue, moderne et complexe, *Gundam W* a su être un phénomène en son temps. L'intérêt réside aussi dans le fait que cet *anime* peut être découvert de manière totalement indépendante de la saga originale. Si vous êtes à la recherche d'une série spatiale un peu spéciale (pardon !), dotée d'une histoire riche et complexe, vous savez donc ce qu'il vous reste à faire...

Gersende BOLLUT

© SOTSU AGENCY · SUNRISE

ROMANCE
SEXY
MECHA
VIOLENCE
MEKETSU
HUMOUR
FANTAISIE

Fiche technique

- ★ **Titre original :** Shin Kidō Senki Gundam W
- ★ **Format :** Série TV (49 x 25 min), 3 OAV et un film
- ★ **Année :** 1995
- ★ **Auteurs :** Yoshiyuki TOMINO (*Gundam, Overman King Gainer*), Hajime YATATE
- ★ **Réalisation :** Masashi IKEDA (*les Samouraïs de l'Eternel*)
- ★ **Chara design :** Shūkō MURASE (*Gasaraki, Argento Soma*)
- ★ **Musiques :** Kow ÔTANI (*Ailes Grises, You're under arrest*)
- ★ **Animation :** Sunrise
- ★ **Éditeur DVD :** Beez Entertainment

★ Superbes séquences d'action
★ Design des Gundam

★ Parfois bavard et descriptif
★ Animation parfois à la traîne