

ANIME



ANIME

Le premier magazine de l'Animation et du Manga



MEGA DOSSIER GOLDORAK



MAZINGER ET LA SAGA DES SUPER ROBOTS



MEGA DOSSIER GOLDORAK

M 3100 - 1H - 35,00 F - RD



ISSN : 1148-0807 • HORS-SÉRIE N° 1 • 35 F

HORS-SÉRIE SPÉCIAL GÔ NAGAI

Tout sur l'auteur de :

**GOLDORAK, MAZINGER,
DEVILMAN, CUTEY HONEY...**

UFO ROBOT GRENDAIZER

GOLDORAK : LE MYTHE FONDATEUR

S'il est une série qui tout à la fois symbolise, incarne et explique l'engouement suscité en France par les dessins animés nippons, c'est bien *Goldorak*. Le "robot des temps nouveaux" connu immédiatement un succès prodigieux, qui ouvrirait l'ère de la japonisation en France. Non seulement cette série dévoilait aux diffuseurs l'extraordinaire potentiel commercial de tels produits, mais elle préparait les succès à venir. En effet, en captivant chaque semaine un public jeune et nombreux, *Goldorak* l'habitait peu à peu aux effets narratifs, au style de la mise en scène, à certains codes propres à ce genre de série que le public ne tarderait pas à reconnaître dans de futurs *anime*, annonçant leur réussite. Fort d'une audience toujours grandissante qui faisait le bonheur d'Antenne 2 et d'une certaine DOROTHÉE, *Goldorak* fut bientôt élevé au rang de phénomène culturel, Paris Match lui offrant même une couverture. Les mercantis appâtés par le coût ridicule des droits qui s'y rattachaient développaient un *merchandising* effréné, des produits les plus inutiles (vite parés de l'effigie de Goldorak) aux bandes dessinées apocryphe ne ressemblant en rien à l'œuvre de NAGAI. Certains psychologues avisés s'interrogeaient aussitôt sur les effets forcément pervers d'une série si violente.

D'une importance et d'une longévité qui resteront avant longtemps inégalées, l'avènement de *Goldorak* a réuni tous les facteurs qui en font un monument incontournable de l'histoire de l'animation — sinon de la télévision — en



Le Grenier de la télé

France. Jacques CANESTRIER, alors détenteur des droits de la série, associé pour cela avec l'incontournable René CHATEAU, construisit de toutes pièces (c'est-à-dire quatre malheureux épisodes mis bout à bout) un film *Goldorak* diffusé au cinéma. Cette entreprise peu glorieuse, annoncée notamment à grand renfort de publicité à la télévision, fut un échec aussi cuisant que mérité.

Aujourd'hui encore, cette série est auréolée d'une image qui ne laisse de surprendre mais explique sa deuxième carrière entamée sur les chaînes du satellite ou du câble.

Comment comprendre une réussite si édifiante et totalement inattendue ? Nombreuses en sont les raisons qui tiennent pour partie d'une conjoncture particulièrement propice mais, surtout, des très grandes qualités de cette série. En 1978, un an après le triomphe mondial de *Star Wars*, la science-fiction connaissait au cinéma un essor sans précédent qui perdurerait de longues années et la télévision faisait figure de parent pauvre en comparaison. L'arrivée de *Goldorak* transformait subitement cette donne en proposant au public français des aventures échevelées d'un genre tout à fait nouveau et terriblement fascinant : une histoire fantastique de robots géants se livrant des duels sans merci, sur fond de guerre galactique pour la survie de la Terre entre une poignée de jeunes et courageux héros et d'épouvantables extra-terrestres. Une fois la surprise estompée, *Goldorak* devait à d'autres ressorts, plus essentiels, de conserver sinon d'accroître un public ravi.

Et ce qui n'était au Japon qu'une nouvelle série de robots, devenait un véritable mythe en France.

Genèse

Diffusée au Japon du 05/10/75 au 27/02/77, cette série de 74 épisodes, réalisée par le studio Tōei Animation, était en fait une commande venue de la toute puissante société Bandai qui faisait d'important bénéfices grâce aux jouets tirés de séries animées, et entretenait des liens très forts avec Tōei. S'inspirant du film *Uchū enbai dai sensō* (cf. encadré à la fin) Gō NAGAI redessinaient les personnages et les *mecha* qu'il avait alors mis en scène, pour donner vie à *UFO Robot Grendizer* que la France découvrirait plus tard sous le nom de *Goldorak*. En effet, *Gatiger*, le premier avatar de *Grendizer*, était pourvu d'un graphisme aussi suc-

cinct que laid. En revanche, ses nouveaux traits rappelaient indubitablement le célébrissime *Mazinger*, un succès retentissant de NAGAI, tandis que ses aventures se déroulaient dans un monde très proche de celui de son illustre aîné, leur lien étant encore renforcé par la présence de Kōji Kabuto (le fameux Alcor). Toutefois, le pilote de *Mazinger Z*, devenu ici un personnage secondaire, avait perdu beaucoup de sa superbe. Bien d'autres éléments soulignent la parenté de ces deux séries, notamment la mise en scène et l'utilisation des *mecha*. Certains concepts balbutiés dans *Mazinger*, comme les *Spacers*, ces vaisseaux porteurs, atteignent leur plénitude avec *Grendizer*. Naturellement ce sont très souvent les mêmes thèmes, chers au *manga*, qu'illustrent ces deux œuvres.

Dès lors, Tōei Animation mit en chantier une série à laquelle NAGAI ne participerait plus guère, mais où l'on retrouvait de grands noms. On retiendra particulièrement deux fameux *character designer* : Kazuo KOMATSUBARA et Shingo ARAKI. Outre *Goldorak*, ils ont participé à eux seuls à la plupart des grands succès de l'animation japonaise en France, d'*Albator* aux *Chevaliers du Zodiaque*. Moins présent sur la série, le second a tout de même signé dix-huit épisodes, dont les tout meilleurs. Il a également réalisé un nouveau et magnifique générique, à peine entrevu chez nous en 1983.

Parfaite démonstration du professionnalisme patent, nourri de longues années de travail sur des séries antérieures, et du talent des gens du studio Tōei Animation, cette œuvre a immédiatement subjugué le public français par le réalisme de ses *design* et la qualité de sa réalisation.

De surcroît, *Goldorak* n'est pas une simple aventure réduite à quelques scènes d'action mises bout à bout, mais dépeint une grande fresque épique aux reflets dramatiques, colorée de nombreuses touches qui viennent enrichir et nuancer un récit captivant. L'histoire première de Gō NAGAI a trouvée en cette série un développement poussé et passionnant qui n'a en rien altéré ses qualités originales.



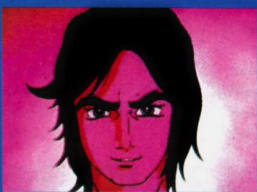
Le Grenier de la télé

▲ Quel punch il a, ce Goldo !



▲ La petite soucoupe d'Alcor se révélera bien vite inutile face aux redoutables Golgoths

▼ L'attaque d'Euphor par Vega. Actarus s'enfuit avec le Goldorak et atterrit sur Terre, blessé.



En été 1978 la télévision française retentissait pour la première fois des exploits d'un tout nouveau héros, appelé à devenir une légende du petit écran et, plus modestement, le vrai précurseur de l'animation japonaise en France : Goldorak. Rien ne semblait prédestiner UFO Robot Grendizer — une série de robots parmi tant d'autres et passée inaperçue au Japon — à connaître bien loin de ses terres natales un tel destin.

Actarus tel qu'il apparaît dans le générique ▲

Couverture d'un manga original de Grendizer par Gō NAGAI ▼





Dédicace de Kazuo KOMATSUBARA, le *character designer* principal de la série ▲



Quelques images du second générique original de début (à partir de l'épisode 49). Il ne fut quasiment jamais diffusé en France ▲

Alcor sera le premier à aider Actarus dans sa lutte contre Véga ▼



Dans une recherche marquée d'équilibre, les scénaristes ont découpé avec soin un récit qui se décline suivant deux temps, chaque épisode est une unité en soi avec un développement qui va crescendo et entretient habilement le suspense jusqu'au duel inéluctable. Les liens logiques et temporels entre épisodes successifs sont suffisamment ténus pour faire de chacun d'eux un tout, et suffisamment forts pour assurer la continuité de l'histoire. Leur enchaînement suit une évolution calculée, dont les nombreux rebondissements traduisent une volonté affirmée de réalisme. La diversité des personnages et des *mecha*, la richesse des thèmes abordés assurent le renouvellement des situations malgré un cadre immuable. Ce schéma résume les forces et les faiblesses de *Goldorak*. Si cette construction permettait de fidéliser les spectateurs anciens et de séduire ceux qui découvraient la série, il est bien dommage que les scénaristes, engoncés dans ces principes rigides, n'aient su apporter un second souffle à la série au moment le plus crucial : la génération des Monstrogoths et l'arrivée de Véga sur la Lune.

Goldorak se partage en trois époques qui traduisent l'évolution du conflit entre la Terre et Véga. Il est aisé de les distinguer car les césures correspondantes sont marquées par des épisodes doubles.

Première époque : Force brute

Nous découvrons l'histoire tragique d'Actarus, qui cache sous ses paisibles activités de palefrenier au ranch de Rigel, le destin d'un prince de l'espace, exilé sur Terre après que son monde natal, la douce Euphor, a été anéanti par une race de conquérants stellaires venus de la planète Stykadès. Ceux-ci ont installé depuis longtemps un avant-poste sur la face cachée de la Lune afin d'étudier la Terre et projettent de la conquérir. Très vite le général Hydargos lance une attaque, quelle n'est pas sa surprise de se retrouver en face d'Actarus aux commandes de *Goldorak*, une machine infernale, la dernière des inventions de Véga, avec laquelle Actarus a fui à travers l'espace. Les dés sont jetés. Trahi par son regard pénétrant, Actarus est reconnu au cours du combat par Alcor qui lui promettra le silence. Traqué par Véga, épié par Vénusia et Rigel, il tentera par la suite tant bien que mal de préserver son identité.

Version française

Réalisée en des temps, hélas révolus, où doublage rimait avec qualité et respect de l'œuvre autant que du public, la version française de *Goldorak* est tout simplement... magistrale. Dirigé par le regretté Michel GATINEAU, un *casting* éblouissant par la qualité de ses interprètes et leur nombre avait été rassemblé pour la version française. Tous les personnages, et non uniquement les principaux protagonistes, sont incarnés par d'excellents comédiens qui rivalisent de talent tout au long de série, alors qu'aujourd'hui les comédiens trop souvent contraints de camper de multiples acteurs sont obligés d'abuser d'artificieuses pirouettes verbales. C'est ainsi que le temps d'un épisode, on reconnaît une de ces grandes voix des années 70 / 80, habituées d'ordinaire doubler les premiers rôles. En outre, Michel GATINEAU, qui démontrait là l'étendue de son talent, reprit avec bonheur des

dialogues qui font merveille dans la version française. Il sut exprimer la morgue, la grandiloquence et la férocité des envahisseurs venus de Stykadès, aussi bien que la tristesse et les tourments d'Actarus, contribuant pour beaucoup à l'éclat de ces personnages et, de fait, à celui de la série. Le choix des noms de protagonistes ou de lieux relève d'une symbolique voulue. Le nom d'Euphor est particulièrement évocateur du paradis, *a contrario*, la dénomination de Golgotha, commune aux monstres de Véga, rappelle incontestablement le Golgotha, la colline du Crâne où le Christ fut supplicié. Suivant l'exemple de Véga — le seul qui n'ait pas été modifié — la plupart des noms sont puisés dans le domaine spatial, qu'il s'agisse d'astres comme Rigel ou Procyon, ou de termes scientifique à l'instar d'Aphélie ; les autres sont généralement inspirés de la mythologie comme Minos, Janus,

etc. Si on est amusé maintenant d'entendre dans *Goldorak* tout un jargon pseudo-scientifique et suranné, il ne faut pas oublier que tout ce vocabulaire, de Cornofulgur à Astérohaches, donnait un sérieux indéniable aux entreprises du formidable *Goldorak*, et participait d'une culture partagée par toutes les productions de science-fiction de ces années-là. On regrettera — mais ce n'est qu'un bémol au regard des pratiques désormais usuelles — qu'une diffusion discontinue qui a étalé la série de 1978 à 1983 (Antenne 2 avait d'abord acheté 52 épisodes, cette coupe artificielle se clôturant sur l'arrivée du Monstrogoth !) ait conduit au remplacement de certaines voix parmi les plus importantes, dont celle du général Oros. Il y a fort à parier cependant que nous ne profiterons pas de sitôt d'une adaptation française d'une telle qualité.

Désormais il ne connaîtra plus de repos. Minos et Hydargos ont informé leur maître que son vieil adversaire a trouvé refuge sur cette petite planète et reçoivent l'ordre de le mettre à mort. Orchestrées depuis le Camp de la Lune Noire, les attaques se succèdent sans répit.

Quoique ne dédaignant pas des manœuvres plus subtiles comme prises d'otages et autres manipulations, Hydargos montre un goût prononcé pour la force brute. Ni ses Golgoths, ni les diverses machinations qu'il ourdit ne se montrent efficaces. Il tente même de provoquer les pires cataclysmes pour abattre son ennemi juré, mais toutes ses tentatives, tremblements de terre, fonte des glaces polaires ou rapprochement de la terre et de son satellite naturel, sont déjouées par Actarus et ses compagnons. Lassé par ces échecs, Véga expédie sur Terre une rescapée d'Euphor, Aphélie. Membre de la famille royale, elle a été entraînée à assassiner Actarus. Cette tentative abjecte échouera de peu et se soldera par le sacrifice de la jeune femme. Les événements se précipitent : profitant d'une expédition spatiale à laquelle participe Alcor, Hydargos lance une attaque massive avec trois Golgoths. Goldorak ne peut résister et est sérieusement endommagé, mais Actarus parvient à s'enfuir. Hydargos investit alors le centre et torture Procyon. Grâce au courage de Vénusia qui fait diversion, Actarus parvient à attirer les Golgoths dans un piège et à les détruire séparément. L'heure de la revanche a sonné, Actarus finit par tuer Hydargos en détruisant sa soucoupe amirale, tandis que Minos s'enfuit affreusement brûlé au visage.

Cette première partie entremêle avec bonheur présentation des protagonistes et scènes d'action. Dès le premier épisode, la série est lancée sur un rythme endiablé, l'apparition de Goldorak puis son affrontement homérique avec la soucoupe sauvage, l'un des plus réussis de tous, présentent une suite mouvementée et pleine de surprises. Nous découvrons peu à peu l'empire de Véga, incarné non seulement par ses principaux dignitaires mais plus encore par tous ces personnages aperçus le temps d'un épisode et qui apportent chacun une pierre à cet édifice monstrueux. Des ennemis toujours plus dangereux viennent provoquer Actarus et les passages qui dénoncent la sauvagerie sans nom de ces envahisseurs sont à la fois émouvants et terribles. Les brèves apparitions de la Division Ruine sont particulièrement poignantes car elles voient Actarus confronté aux anciens bourreaux de

sa planète, des adversaires aussi forts que lui à l'image du brutal commandant Janus ou de l'implacable superintendant Sogrady, le propre assassin de sa mère.

Deuxième époque : Stratagèmes

Hydargos mort, Véga dépêche au Camp de la Lune Noire le général Oros. Il sera non pas le second de Minos mais son égal, ses compétences scientifiques alliées aux qualités martiales de ce dernier doivent trouver une solution au problème Goldorak. Oros analyse les failles supposées faibles de Goldorak et élabore bientôt de nouveaux Golgoths afin de les exploiter. Plus d'une fois il est bien près de réussir. Durant ce temps, une vieille blessure reçue lors de l'invasion d'Euphor et contaminée par des radiations se réveille, elle condamne Actarus à plus ou moins brève échéance. Le temps lui est maintenant compté et son combat prend plus d'intensité encore. De plus en plus impatient, le Grand Stratéguerre envoie de nouveaux mercenaires qui, poussés par des motivations très différentes, s'avéreront être de terribles adversaires. Encore une fois Actarus ne doit la victoire qu'à des événements extérieurs et à la mise en service de l'aéronef de Alcor qui vient pallier une des rares faiblesses de Goldorak.

Contre toute attente la situation commence à s'équilibrer car le Camp de la Lune Noire connaît des difficultés inattendues d'approvisionnement énergétique ; on retrouve d'ailleurs ici les premières motivations de la conquête de la Planète Bleue, ses extraordinaires ressources. Les envahisseurs perdent peu à peu leurs avantages, ils ne sont plus des prédateurs mais doivent maintenant lutter pour leur propre survie. L'affrontement n'en est que plus âpre tandis que se font jour les premières dissensions entre Minos et Oros. Au cours d'une de ces attaques, Vénusia révèle des talents inconnus de pilote cependant que Procyon, conscient que chacune des faiblesses de Goldorak peut coûter la vie à son fils, transforme le centre d'étude spatiales en une inexpugnable forteresse où il mettra au point de nouveaux appareils, dédiés chacun à un mode particulier de combat. Ce sont le Vénusiak puis le Fossoirak qui formeront bientôt, avec Alcorak, l'extraordinaire Patrouille des Aigles.



△ Le Camp de la Lune Noire situé sur la face cachée de la Lune



△ Le personnage de Phénicia apparaît à l'épisode 48. Il fut entièrement conçu par Shingo ARAKI qui aura désormais son nom au générique en tant que *character designer*



Le Grenier de la télé

△ Actarus dans ton Goldorak, tu n'as jamais peur de rien...



Le Grenier de la télé

Mais pourquoi, au lieu d'envoyer un Golgoth à chaque épisode, Véga ne les a pas tous envoyés, d'un coup, contre Goldorak ??? ▽

Le plus balaise ! ▽



Minos, Hydargos et le Grand Stratéguerre, le trio commandant des forces de Véga ▽

Retrouvailles douloureuses et tragiques avec Aphélie, qui était très amoureuse d'Actarus sur Euphor ▽



Un nouvel événement va modifier le cours de l'histoire. La surexploitation de ses ressources minières depuis la disparition de Dynamo, l'étoile qui leur fournissait la plus grande partie de leur énergie, entraîne la destruction de Stykadès, le berceau de Véga. Sous l'impulsion de son chef d'état-major, le général Achéron, le Grand Stratéguerre se résout à quitter son monde agonisant pour la Terre, en abandonnant une partie de ses semblables. Pressentant leur inévitable disgrâce, Minos et Oros lancent en vain un dernier assaut contre Goldorak. A peine a-t-il débarqué sur la Lune Noire que Véga confie le commandement à Achéron auquel devront maintenant obéir les anciens maîtres du Camp. Cette faute annonce la fin du Maître de l'univers. Accompagnant Achéron sur Terre pour superviser la géniale invention de ce dernier, le Monstrogoth, les deux capitaines déchus lui tendent un piège et l'abattent sans vergogne.

Cette seconde époque qui débute avec la venue d'Oros et s'achève sur la destruction du Monstrogoth, est sans conteste la plus mouvementée et la plus réussie des trois. Les rebondissements se succèdent sans fin dans les deux camps. La blessure d'Actarus, l'entrée en lice d'Alcor, rapidement suivi par Vénusia, la transformation du centre, réa-

lisée à contrecœur par Procyon, l'apparition, enfin, de Phénicia, Princesse d'Euphor et sœur d'Actarus, bouleversent radicalement la vie de nos héros affermis par les inventions de Procyon et renforcés dans leur détermination. Les forces de Véga connaissent de plus grands changements encore, leur planète d'origine est anéantie, les privant de leur principale source de puissance, le Grand Stratéguerre est alors condamné à l'exil. La concomitance de ces péripéties, montée en puissance des défenses terriennes menées par la formidable Patrouille des Aigles et affaiblissement de la puissance jusqu'alors inégalée de Véga, constitue un tournant décisif, tant et si bien que l'issue de la lutte devient incertaine. Malgré d'importantes contradictions, cette évolution radicale traduit une volonté manifeste de réalisme, jamais Actarus ne pourra venir seul à bout de Véga. La ténacité d'Alcor vainc ses réticences, il finit par accepter ses propres faiblesses et la nécessité d'être secondé.

En outre, nombre de ces épisodes comptent parmi les meilleurs de la série, grâce à l'arrivée de nouveaux adversaires de première force. Leur apparition est évidemment l'occasion de duels homériques mais aussi une invitation à certaines réflexions sur la monstruosité de la guerre. C'est ainsi que nous découvrons successivement le commandant Atlas, un colosse paisible transformé en bête de guerre, puis la retorse Astrida qui tentera d'abuser Actarus en prenant les traits de sa mère, ou encore le commandant Titios, dernier envoyé de la Division Ruine, un psychopathe qui revendique le titre d'Invincible du Cosmos, sans oublier l'indomptable Ergastule, sans doute le plus fort de tous les tueurs de Véga. Prince d'une planète morte, il monnaie sa liberté contre la vie d'Actarus. Dans le même temps, les scènes de vie pastorale conduites avec entrain par l'inénarrable Rigel se font plus rares. Elles perdent de leur sel une fois l'identité d'Actarus dévoilée à tous, pendant que la pression de la guerre s'accroît avec l'accroissement des combattants, augurant de ce qui va suivre...



Le Grenier de la télé

Troisième époque : Lutte pour la survie

Rétablis dans leurs fonctions par Véga, Oros et Minos reprennent immédiatement la direction des opérations en mettant à profit la stratégie imaginée par feu Achéron : Oros établira une base secrète sur la Terre, tête de pont des futures attaques, Minos restera au camp de la Lune Noire pour coordonner cette opération avant de le rejoindre. Leur tactique de harcèlement dérouta un temps les défenseurs terriens, mais elle ne tarde pas à être contrariée par la rivalité, toujours plus vive, qui déchire les deux chefs de guerre. La base sous-marine d'Oros finit par être repérée et détruite, grâce à Aquarak, un nouvel engin conçu par Procyon qui permet à Goldorak de descendre à des profondeurs interdites jusque-là. Ayant perdu la maîtrise du ciel contre la redoutable Patrouille des Aigles, car, aussi forts soient-ils, leurs Golgoths ne peuvent compenser un tel désavantage numérique, Minos et Oros multiplient les actions terroristes, depuis le chantage à la bombe jusqu'à l'utilisation d'animaux transformés en explosifs ambulants, en passant par une expédition commando constituée de jeunes soldats trompés sur la personne. Ces tentatives ne rencontrent guère de réussite et la situation des forces de Véga continue à s'aggraver... Après l'anéantissement de sa dernière base, Oros ne doit de survivre qu'au sacrifice de son fils. Véga envoie sur Terre Pollux, le plus vieil ami d'Actarus, qu'il a adroitement rééduqué. Ce piège se retourne contre lui. Au lieu de tuer Actarus, Pollux le guérit de sa vieille blessure au bras. La fin est proche. Végalia, la propre fille du Stratéguerre, devient malgré elle l'appât d'un piège odieux préparé par Oros, qui scellera le destin de ce dernier, mais causera la mort de Végalia, promise autrefois à Actarus. En un ultime sursaut, Minos tente d'assassiner Véga contre la promesse de trouver asile sur Terre, mais elle est exécutée par Minos, lequel affronte une dernière fois Actarus et trouve la

mort. À la tête des derniers vestiges de son armée, Véga lance une ultime expédition contre la Terre, après avoir détruit le Camp de la Lune Noire en signe de non-retour...

Malheureusement, cette épopée finale ne tient pas les promesses que laissent entrevoir l'arrivée du Stratéguerre en personne sur la Lune. La fin prématurée d'Achéron prive non seulement Actarus d'un adversaire à sa mesure mais annonce, avec le retour des incapables Minos et Oros, une longue succession de batailles sans grand intérêt, trahissant sans conteste une lassitude certaine chez les scénaristes. Nombre d'épisodes ne sont d'ailleurs que d'habiles resucées d'histoires antérieures, comme celui mettant en scène Alizé et son glaciateur qui rappelle terriblement le commandant Eudix et sa machine à provoquer des tremblements de terre. Phénicia



▽ Le premier épisode : le professeur Procyon accueille Alcor venu d'un autre centre de recherches spatiales. En réalité, il vient de la série précédente, *Mazingo Z*.



Correspondance des noms (japonais - français)

LA FAMILLE RIGEL

Daisuke UMON
Duke Fleed
Koji KABUTO
Shiyochiyo Genzo UMON
Maria Grace Fleed
Danbee MAKIBA
Hikaru MAKIBA
Goro MAKIBA
Banta ARANO
Hara ARANO
Dahashi
Diamada
Dahohi
Boss
Shinichi

Actarus Procyon
Actarus Prince d'Euphor
Alcor
Professeur Procyon
Phénicia d'Euphor
Rigel
Vénusia Rigel
Mizar Rigel
Banta
La mère de Banta
Argolie
Antarès
Cochir
Bélier
Uranus

Gasuka
Bitor
Lara
Morus
Mineo
Naïda
Kirika
Rubina

Garella
Scarabe
Eudix
Pollux
Euridie
Aphélie
Alizé
Végalia

LES FORCES DE VEGA

Vega Kyôsei Daiho
Gandal
Lady Gandal
Blaki
Zouril
Gorman
Dantos
Whiter
Ergos
Gillan
Zigura
Haruk
Marine
Zouril ziya

Véga, le Grand Stratéguerre
Minos
Minas
Hydargos
Oros
Janus
Acheron / Dantus
Sogrady
Ergastule
Hérios, le maître des chiens
Titios, l'Invincible du cosmos
Atlas
Astrida, sosie de la mère d'Actarus
Fils d'Oros

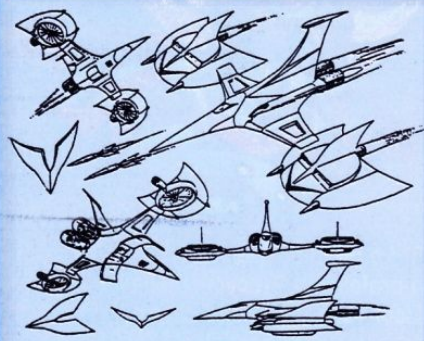
Grendizer
Grendizer Setsukeizu
TFO
Double Spacer
Marine Spacer
Drill Spacer
Ultra Submarine
Boss Robot
Vega seigun enban
Gandal no hosenda
Queen pansa
MiniFO
Enban Jû
Vega Jû

LES MACHINES

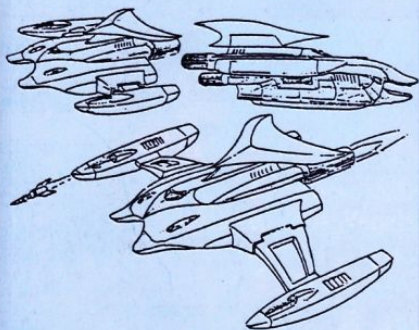
Goldorak
Soucoupe porteuse
Ovéterre
Alcorak
Venusiak
Fossoirak
Aquarak
Béliorak
Soucoupe Amirale d'Hydargos
Soucoupe Amirale de Minos
Soucoupe Amirale d'Oros
Navettes
Antérak / Antirak / Golgoth
Monstrogoth

LES LIEUX

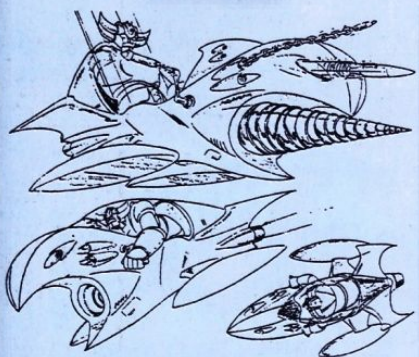
Uchûkansokukenkûjijo
Makiba Ranch
Tôkyô
Fleed
Getsumenichi Sukaru-Moon
Vegatron
Centre du professeur Procyon
Ranch du Bouleau-Blanc
Perlépolis
Euphor
Camp de la Lune Noire
Stykadès



L'Alcorak



Le Venusiak



L'Aquarak

Méééééetamorphose ! ▽

est confrontée à des situations étonnamment semblables à celles que connut naguère son frère, lorsqu'elle retrouve Cyrus, un ami d'enfance, ou qu'un commandant de Véga prend l'apparence de son père. Les personnages secondaires perdent de leur importance, les envoyés de Véga, tout comme les pitreries et fougades de Rigel, sont moins nombreux, le récit ne s'articule plus guère qu'autour des scènes d'action, devenant de plus en plus manichéen. Seuls les ultimes épisodes, riches en rebondissements, retrouvent cette verve qui a fait le succès de la série.

Des mecha époustouffants

Le première qualité de *Goldorak*, ce sont bien évidemment ses *mecha* fabuleux, fer de lance d'un récit entièrement rythmé au gré de leurs apparitions. Le scénario bourré de clichés (par bien des aspects ces créatures rappellent Godzilla et consorts) et servi par une mise en scène de choix leur confie un rôle prépondérant, selon le principe immuable un épisode-un ennemi. Un *design* imaginatif, agressif, rutilant, démesuré insuffle la vie à ce bestiaire fantastique peuplé de monstres bigarrés aux formes les plus diverses que sont les créations de Véga. Hormis quelques rares exceptions, ils sont toujours réussis. On



ressent en eux toute la fureur animale, la force brute et primitive qui est l'essence même de l'art de NAGAI, leurs transformations toujours stupéfiantes rappellent l'attrait si particulier du maître pour les métamorphoses diaboliques, qu'il a tant illustré dans son œuvre.

En face de cette colonie infernale se dresse le formidable Goldorak, remarquable par une esthétique volontairement anthropomorphe. Ce choix est aussi judicieux que symbolique : d'une part il promeut l'identification toujours recherchée entre le spectateur et un Goldorak présenté comme le vrai héros de la série, d'autre part, en nourrissant le clivage avec des adversaires diaboliques, véritables léviathans d'acier, il confère à ses combats acharnés la dimension et l'intensité d'une lutte mythologique.

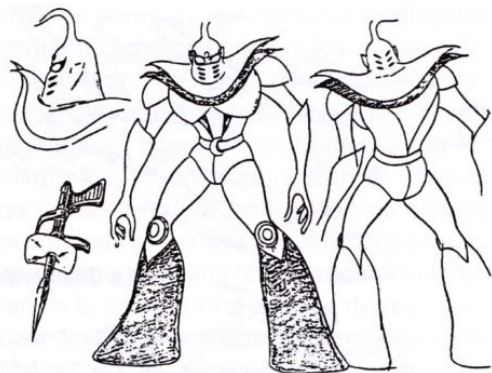
Alliant des musiques souvent superbes à une mise en scène fort efficace, abondamment inspirée de procédés cinématographiques, la réalisation, hors de pair à l'époque, multiplie à l'unisson du scénario les effets tant visuels que sonores. Violence et rapidité caractérisent les scènes d'action, exprimées notamment par un astucieux jeu de découpages et de prises de vue qui vient suppléer les faiblesses chroniques d'une animation réduite à huit images par seconde, tandis qu'à l'inverse les scènes tragiques sont rendues avec sobriété et justesse : la fin terrible d'Euphor est magnifiquement suggérée par des crayonnés immobiles, comme figés dans la mémoire d'Actarus.

Projetés à l'écran avec un réalisme saisissant, les combats titanesques, fulgurants et spectaculaires, où l'on découvre la puissance inouïe de Goldorak, aidé d'un arsenal inimaginable qui va de l'arme blanche aux rayons les plus meurtriers, sont le point d'orgue d'une série dont ils ont forgé la légende.

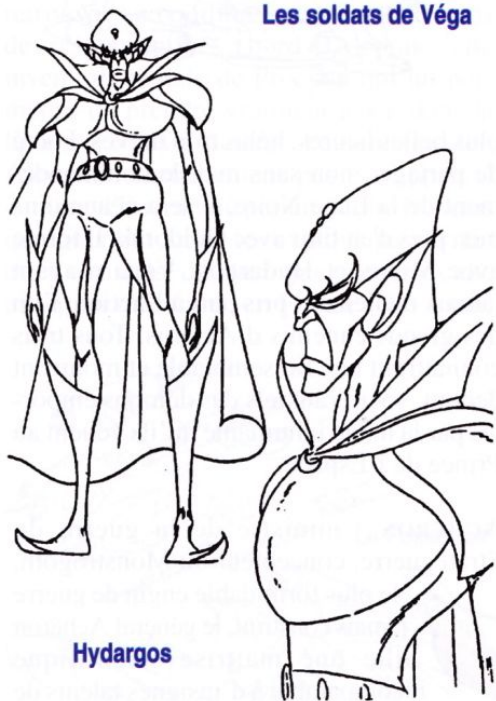
Les personnages

Si les *mecha* en sont la force, les personnages sont véritablement l'âme de *Goldorak*. Éminemment symboliques, mus par des caractères aussi différents que singuliers, leur multitude donne à cette aventure une densité rarement atteinte dans une série. Entre l'humour, personnifié par l'excellent Rigel, et la nature fantastique d'extra-terrestres aux étranges pouvoirs à l'instar de Minos, ils parcourent un registre des

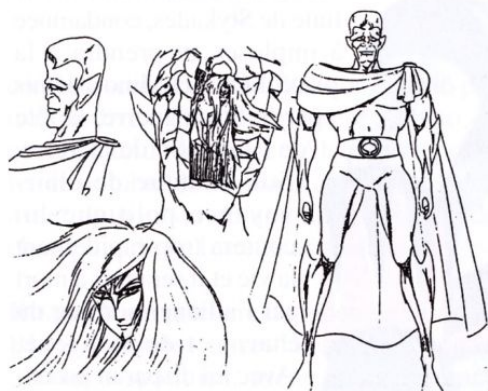




Les soldats de Véga



Hydargos



Minos et Minas



Oros

plus vastes. Du comique de service au savant austère, de la damoiselle transie d'amour pour son beau et énigmatique Prince au jeune héros fougueux et irresponsable, sans omettre les ennemis tous plus abominables les uns que les autres, les figures principales — à l'exception notable d'Actarus, le plus intéressant et le plus abouti de tous — sont les parangons attendus ; on découvre à leurs côtés un lot inhabituel de personnages secondaires marquants qui offriront à *Goldorak* ses lettres de noblesse. Princes de lointaines planètes, savants éminents, valeureux capitaines ou démons de Stykadès, ils sont autant d'adversaires qui viendront mettre à l'épreuve Actarus et Goldorak. La trame épique, fondement de la série, trouve en eux un écho remarquable où se dessine l'étendue de l'empire de Véga et sa sourde puissance. Une fois encore, par des effets divers et suivant des procédés largement répandus (le meilleur exemple en est la représentation, devenue classique, d'extra-terrestres enveloppés dans leurs capes et pareils aux héros antiques), la réalisation prête une vie propre à chacun d'eux. Leur *design* recouvre une large panoplie, depuis le graphisme caricatural de Rigel — gentiment croqué sous les traits d'un nain macrocéphale fermement campé sur de courtes pattes arquées — jusqu'aux statures altières et martiales des lieutenants de Véga. On regrettera toutefois que quelques-uns, à l'instar du prognathe Banta, soient affligés d'un graphisme par trop sommaire. De surcroît, l'esthétique vestimentaire, marquée par la mode des années 70, accuse bien souvent son âge.

VÉGA : Auto proclamé maître de l'univers, le Grand Stratéguerre, le Diable comme le nomme Actarus, est un tyran abominable qui a assujéti d'innombrables mondes dont il épuise les ressources pour le seul profit de sa formidable machine de guerre, l'instrument de son dessein monstrueux. Entouré de nombreux et exécrales talents, au premier rangs desquels se tiennent les maîtres successifs du Camp de la Lune Noire, Véga dirige d'une main de fer son empire et ne tolère aucun échec (ou presque). Il poursuit d'une haine inextinguible Actarus, devenu le seul obstacle à son avènement. La fin de la série nous surprend en révélant qu'il a une fille, Végalia ; autrefois promise à Actarus elle jouera dans les ultimes soubresauts du conflit un rôle primordial.

HYDARGOS : détaché naguère de la trop célèbre Division Ruine, le général Hydargos, commandant en second de la



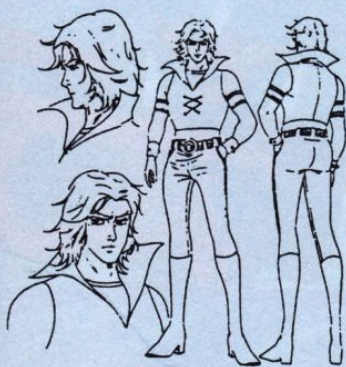
△ Les nombreux Golgoths et Antéraks se succèdent... Plus de 70 seront envoyés sur Terre



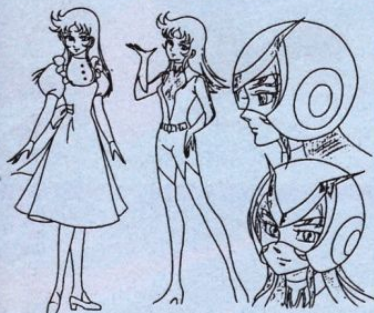
△ Actarus et le professeur Procyon n'ont pas toujours le même point de vue à propos de la meilleure manière de riposter

▽ Alysé est un ennemi envoyé par Véga que nous retrouverons dans l'épisode 61

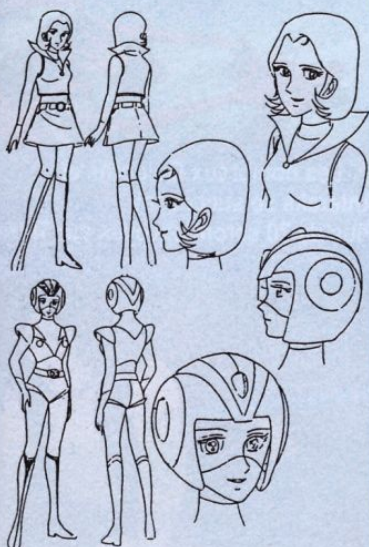




Actarus



Phénicia



Vénusia



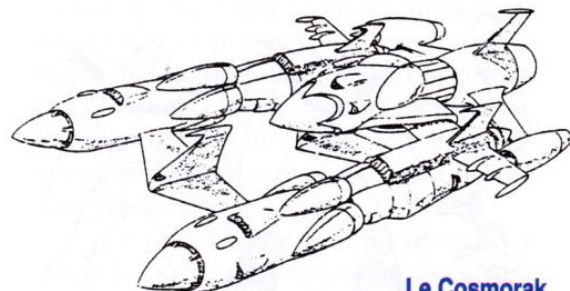
Alcor

Lune Noire, est resté un soudard sadique qui n'a ni honneur ni vertu. Intelligent et pourvu d'un certain courage, il tentera par tous les moyens d'en finir avec Goldorak et Actarus afin de gagner la reconnaissance du Stratéguerre, récompense suprême pour un militaire de talent resté dans l'ombre du commandant Minos.

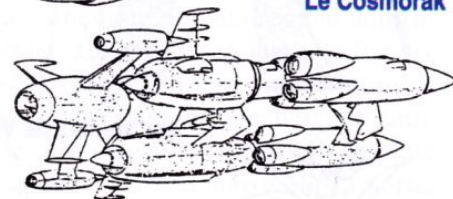
MINOS : présent du premier au dernier épisode, Minos est plus que tout autre l'âme damnée de Véga, son digne séide qui ne lui cède rien en froide intelligence et en férocité. D'ailleurs le Stratéguerre lui conservera sa confiance, un instant ébranlée par des échecs répétés. Minos est aussi le plus étrange et le plus méconnu des personnages de la série, le seul qui soit proprement fantastique. Androgyne, il partage son corps avec son alter-ego féminin, Minas. C'est assurément une figure majeure de *Goldorak*, ses qualités de stratège mises en relief par une prestance toute martiale et une éloquence théâtrale en font un caractère de premier plan.

MINAS : double féminin de Minos, elle apparaît d'abord, logée dans la tête de ce dernier, sous la forme d'une minuscule mais effroyable succube avec ses dents pointues et son regard cruel. Puis, après que Minos ait été défiguré lors de la destruction de la sous-coupe amirale d'Hydargos, elle retrouve les simples traits d'un visage féminin de taille humaine mais n'a rien perdu de sa perfidie. Capable d'une imagination sans limite, Minas est la pire des tortionnaires. Armée d'un *jintôjô* (cf. Dico mythologique dans AL 28) orné d'une tête de mort, sa représentation est particulièrement symbolique et souligne une des références significatives de *Goldorak* à la mythologie japonaise.

OROS : découvert au milieu de la série, le général Oros est un grand scientifique, doublé d'un militaire audacieux. Il marque immédiatement de son empreinte la série qui connaîtra, grâce à la complémentarité qu'il développe avec Minos, ses



Le Cosmorak



plus belles heures, hélas trop brèves. Forcé de partager, non sans mal, le commandement de la Lune Noire, il sera néanmoins bien près d'en finir avec Goldorak. Il forme avec Minos et Hydargos, Véga n'ayant jamais réellement pris part à l'action, l'un des grands ennemis d'Actarus. Tous trois connaîtront une fin semblable et mourront debout, vociférant tels des démons emportés par la haine inhumaine qu'ils vouent au Prince de l'Espace.

ACHÉRON : ministre de la guerre du Stratéguerre, concepteur du Monstrogoth, le plus formidable engin de guerre jamais construit, le général Achéron allie une maîtrise scientifique incomparable à d'insignes talents de stratège. Il commandera la fuite de Stykadès, condamnée à implorer, et prendra à la place d'Oros et Minos, démis par le Stratéguerre, la tête de l'invasion de la Terre. Son manque de clairvoyance politique lui coûtera trop rapidement la vie et il sera mis à mort par l'alliance sordide du chacal et de la hyène. Avec lui disparaît probablement le plus fort ennemi d'Actarus, le seul qui aurait pu inverser le cours du conflit.

ALCOR : fraîchement débarqué dans le premier épisode au centre d'études spatiales dirigé par le professeur Procyon, pour étudier l'étonnante activité extra-terrestre de la région, Alcor se révèle vite être un ufologue de choc, capable de faire le



Le Goldorak mesure 30 mètres de hauteur et pèse pas moins de 280 tonnes ! ▶

coup de poing avec Actarus ou d'affronter en plein ciel, aux commandes de son ridicule ovérette, les hordes de Véga. Pilote virtuose, l'intrépide et téméraire Alcor est un personnage aussi sympathique qu'imprévisible. Secrètement amoureux de Vénusia qu'il sent attirée par Actarus (incontournable et pénible *Love triangle* qui fera heureusement pour nous long feu), il cherchera longtemps la compétition avec ce dernier, prenant des risques toujours plus grands, et sera à deux doigts de perdre la vie avant de retrouver un équilibre salvateur et le sens des responsabilités à bord d'Alcorak, cette invention géniale de Procyon qui lui permettra de prendre vraiment place dans la lutte aux côtés d'Actarus. Personnage clef, Alcor n'a certainement pas été apprécié comme il l'aurait dû par un public français qui ignorait tout de ses exploits passés. En effet, transfuge de *Mazinger*, une série culte au Japon méconnue en France (elle a sans

apportant à la série une agréable fantaisie. Il dévoilera des côtés pathétiques lorsque viendra pour Vénusia l'heure de s'affranchir de sa tutelle pour prendre les commandes de Vénusiak.

VÉNUSIA : les premiers épisodes la décrivent comme une jeune fille frivole et légère, uniquement préoccupée par le désir de séduire Actarus en arborant des tenues toujours plus osées. Son comportement change radicalement lorsqu'elle apprend la vérité sur celui-ci et elle ne songe plus qu'à l'aider. Gravement blessée au cours de l'ultime raid d'Hydargos, elle ne devra sa survie qu'à une transfusion du sang diamagnétique (sic) d'Actarus et sera dès lors intimement liée à lui. Se découvrant par hasard d'étonnants talents de pilote, elle ne tardera guère à entrer dans le conflit aux commandes du Vénusiak, une nouvelle création de Procyon. Néanmoins son rôle restera toujours en retrait par rapport à Alcor et même à Phénicia.

MIZAR : le jeune frère de Vénusia, âgé d'une dizaine d'années, est élevé par son père depuis la mort de sa mère. Il entretient des rapports privilégiés avec Actarus qui reconnaît parfois en lui l'enfant qu'il était autrefois. Courageux malgré son jeune âge, il est bien évidemment marqué par la guerre mais plus encore par la personnalité forte et mesurée d'un Actarus dont il ne comprend pas toujours les actes, mais qui lui apprendra à devenir un homme.

PROCYON : directeur du centre d'études spatiales, homme de paix, le père adoptif d'Actarus incarne ce personnage si souvent représenté du scientifique immaculé dans sa tenue blanche et entièrement dévoué à ses recherches, qui cache d'insoupçonnées qualités de cœur. Le choix sera difficile, mais Procyon acceptera de sacrifier le rêve de toute une vie pour se consacrer au conflit qui fait rage. Tacticien avisé, il aidera plus d'une fois Actarus à se sortir de situations compromises ; son intervention sera décisive car c'est lui qui concevra, avec ses fidèles assistants, Antarès,



Le Grenier de la télé

△ Le frère d'Alizé, objet du chantage qui poussera la jeune fille à s'opposer à Actarus

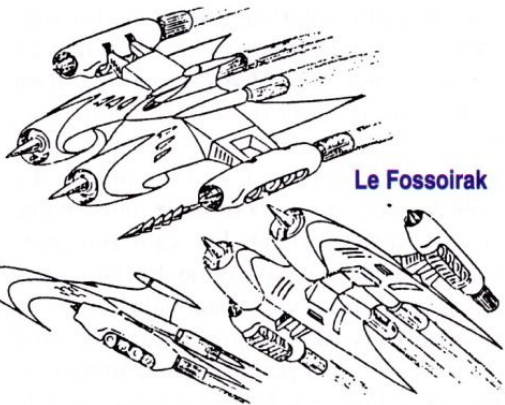


△ La petite famille du Ranch du Bouleau Blanc avec Mizar, Rigel et Vénusia

▽ Le grand stratège et la première soucoupe amirale



Le Fossoirak



conteste souffert d'une diffusion sur M6 par trop tardive), fils du professeur Kabuto, le concepteur de *Mazinger*, Alcor avait pourfendu nombre de *mecha* et autres méchants avant de poursuivre une deuxième vie de champion de la Terre dans *Goldorak*.

RIGEL : le propriétaire du ranch du Bouleau Blanc, dont les terres abritent le centre d'études spatiales, mène une existence sereine, partagée entre ses activités de garçon vacher digne du plus pur folklore américain (rodéos effrénés, lynchage d'un voisin promptement jugé voleur de bétail, etc. forment son quotidien), un strict respect de traditions familiales typiquement japonaises, et, plus que tout, une passion dévorante pour ses "amis extra-terrestres" qu'il appellera de tous ses vœux jusqu'à ce qu'ils agressent sa fille. Extrêmement fier et terriblement jaloux de son héritière, volontiers irascible, tricheur aux cartes, un brin menteur, Rigel est un excentrique aussi insupportable qu'attachant, sa folie ordinaire

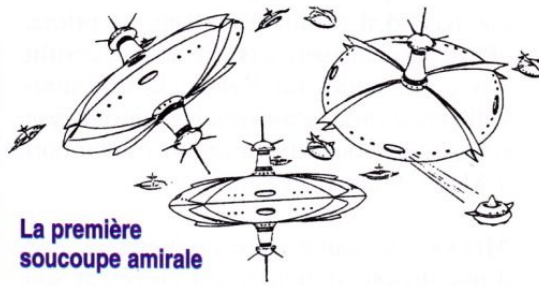


Goldorak, Go ! ▲

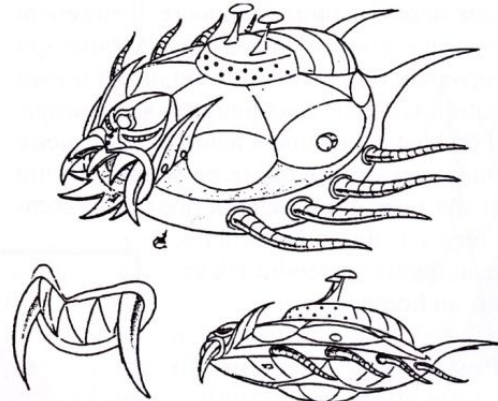
Hydargos, un des ennemis jurés d'Actarus. Son pouvoir au sein du commandement de Véga diminue au fil de ses échecs ▼



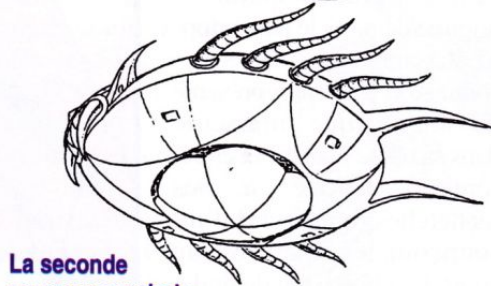
Souvenirs sur Euphor où Actarus et Aphélie vivaient heureux (déguisés en romains ?) ▼



La première soucoupe amirale



La seconde soucoupe amirale



Le premier Golgoth

Argolie et Cochir, les fabuleux "Raks" qui viendront épauler Goldorak.

PHÉNICIA : la jeune sœur d'Actarus est une miraculée d'Euphor, emmenée *in extremis* dans l'espace par son précepteur qui parvint sur Terre où il l'éduqua en se faisant passer pour son grand-père. Ignorant tout de son frère, elle le découvre par hasard dans de folles circonstances. Véritable tête brûlée qui n'a rien à envier à Alcor, avec lequel s'établira très vite une certaine complicité, Phénicia est une athlète confirmée et surtout un pilote hors pair. Elle a héritée de sa mère le don de faire des rêves prémonitoires, une clairvoyance qui lui sera bien utile. En prenant place dans le Fossoirak, la dernière-née des inventions de Procyon, Phénicia complétera très vite cette escadre qui prendra dès lors le nom redouté de Patrouille des Aigles.

ACTARUS : l'immense figure de la série est l'un des plus charismatiques et des plus admirables personnages que l'animation japonaise nous aient jamais proposés. "Il est bon comme devraient l'être tous les Princes", dit de lui Vénusia. Il est vrai que l'héritier de la couronne d'Euphor concilie noblesse de cœur et noblesse de sang, en une figure emblématique. De sa nature première il a hérité des capacités surhumaines — il court plus vite, saute plus haut, se montre plus rapide que n'importe quel humain —, et le pouvoir de se métamorphoser en Prince de l'Espace. Sa science du combat et sa force n'ont d'égal que sa tempérance et son courage ; plein de commisération pour ces adversaires, contraints de la pire façon à combattre un homme qui n'est devenu leur ennemi que par un tour cruel du destin, Actarus est un combattant insurpassable dont les exploits retentissent dans toute la galaxie, mais non un guerrier car il n'en possède ni le goût du sang, ni même la pugnacité. Accablé par le souvenir indicible du génocide d'Euphor, il réussira à dominer son désir de vengeance même s'il ne peut pardonner au Stratéguerre et à ses capitaines la fin atroce de son peuple. C'est la seule différence qui le sépare de certains de ses adversaires, tels que le valeureux Atlas ou le sombre Ergastule, des hommes brisés par la guerre qui seront devenus, sans même le comprendre, des serviteurs de Véga. Mais ses forces sont aussi des faiblesses dont essaieront de profiter Hydargos et ses successeurs, à chaque fois il réussira à les contrecarrer sans jamais se renier. Sa communion avec Goldorak — ne lui parle-t-il pas durant

les combats — forme une association extraordinaire, le cœur et l'esprit du Prince alliés à la puissance de la machine. Se sentant à jamais lié envers la Terre, cette planète si belle qui l'a recueilli, il refusera qu'un seul de ses Fils ne meure à sa place en combattant l'envahisseur. Seule l'opiniâtreté d'Alcor vaincra ses réticences en lui enseignant avec sagesse les vertus de l'entraide. Du premier au dernier épisode, Actarus fustigera la guerre et les monstres qui la conduisent, et l'ultime affrontement ne donnera lieu à aucune manifestation de joie mais s'achèvera simplement sur cette phrase laconique : Nous avons détruit le Diable. Les cheveux mi-longs, le visage jeune mais pénétré d'une sérénité remarquable, on remarque tout de suite son regard bleu et intense, acéré et résolu, surligné par d'épais sourcils, ce seul regard suffira à le faire reconnaître par Alcor qui ne l'aura affronté qu'un fugace instant. Parfaitement servi par un *design* et une esthétique sobre en même temps que réaliste, le personnage d'Actarus demeure sans conteste la plus belle réussite de *Goldorak*.

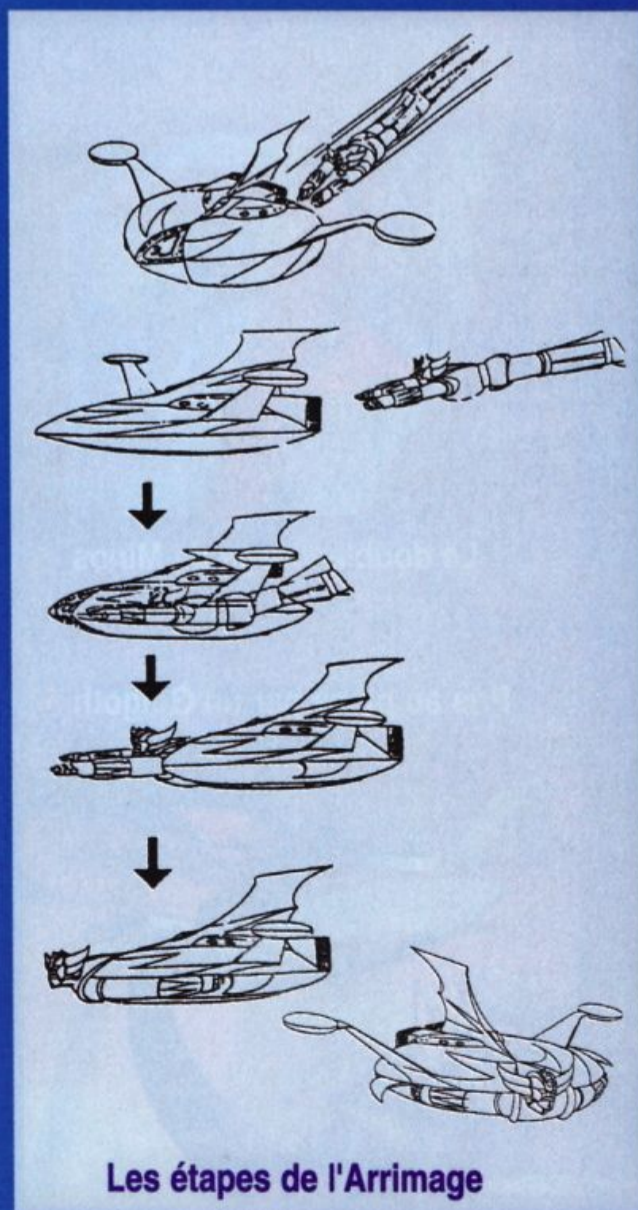
L'empire du Mal

La description des forces de Véga est extrêmement aboutie et rassemble les plus odieux signes d'une caste militaire infernale, dirigée par un autocrate sanguinaire : il ne fait guère plus de cas de ses propres semblables — la plupart sombreront avec leur monde natal — que des colonies éparses que son armée a conquises par le fer et par le feu. Les planètes asservies sont vidées de toutes leurs richesses minières jusqu'à ce qu'elles deviennent des mondes exsangues, par des légions d'esclaves voués au pire des sorts. Les rares survivants sont quelquefois enrôlés dans les forces de Véga, quand ils ont quelque talent à faire valoir, mais ils finissent le plus souvent déportés dans les mines ou trouvent la mort dans d'ignobles expériences biologiques. Véga pousse l'abomination jusqu'à faire greffer le cerveau des membres de la famille royale d'Euphor dans ses Golgoths qu'ils mèneront désormais au combat. La peur est le ciment de cet empire, la peur de finir misérablement dans les bagnes sordides d'Achereb la Rouge, car la colère de Véga frappe sans différence ses sujets comme ses propres soldats s'ils ont le malheur d'échouer.

Lancée à la conquête de l'univers, son armée n'a jamais connu la défaite avant de rencontrer Actarus. La Division Ruine en est le corps d'élite. Ses hommes, fièrement nommés les Commandos des



△ Actarus rejoint son vaisseau



Les étapes de l'Arrimage



J'ai la guitare qui me démange, alors je gratte un p'tit peu... △

Le 45 t japonais d'époque contenant les génériques originaux ▽



Le double visage de Minos △

Pris au piège par un Golgoth ▽



Les armes

ARMES DU GOLDORAK

- **Astérohaches** : Halebarde consistant en la réunion des deux clavicogyles par un manche.
- **Cerveaufulgure** : Décharge électrique que Goldorak capte des nuages avec ses cornes et qu'il renvoie avec la crête de son crâne.
- **Clavicogyles** : Deux faux que Goldorak porte sur ses épaules et qui tranchent tout ce qu'elle touchent.
- **Cornofulgure** : Décharge électrique que Goldorak capte des nuages, qui transite par ses cornes qui les dirigent sur son adversaire. C'est avec les astérohaches l'arme la plus meurtrière de Goldorak.
- **Fulguropoing** : L'avant bras du robot se transforme en torpille lorsque la courone du poignet se déplie et couvre le poing.
- **Hyper-cornofulgure** : Cornofulgure dont la puissance est accrue.
- **Megavolt** : Rayon acide qui dissout les OVNI's qu'il touche.
- **Helicopunch** : L'avant-bras du robot se transforme en foreuse grâce à la courone qui se déplie à moitié.
- **Missile gamma** : Tirés par les deux petits disques transformés en mitrailleuse.
- **Ophtofisseur** : Rayon qui sort des yeux du robots et qui volatilise les OVNI's dans le champ de vision.
- **Planitronk** : Au bout des ailes de la soucoupe, se trouvent deux petit disques qui sortent en vol des

lames sur leur pourtour et découpent tout ce qu'elles touchent. Cet arme est rarement efficace contre les golgoths.

- **Pulvonium** : Rayon qui sort des poings.
- **Rétrolaser** : Rayon qui repousse les machines entrées dans son champ, il trouve sa source sur la poitrine de Goldorak.

NB : les armes de la soucoupe porteuse ne servent presque que contre les navettes.

ARMES DE L'ALCORAK

- **Missile alpha** : Missile.
- **Mortanium** : Rayon partant des ailes du rak.
- **Victorang** : Formé par la jonction de deux lames se trouvant au bout des ailes du rak.

ARMES DU VENUSIAK

- **Deltalame** : Lame partant de l'aile verticale du rak.
- **Missile omega** : Missile.

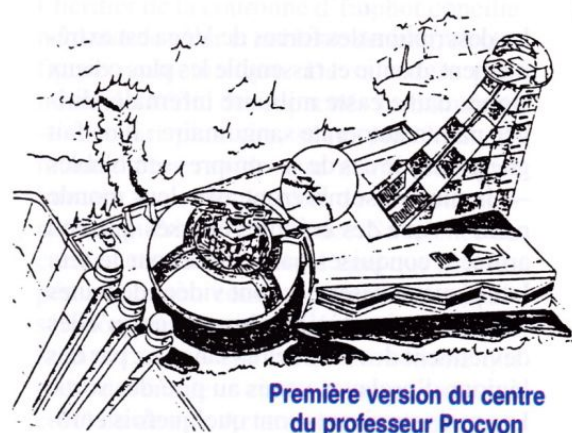
ARMES DU FOSSOIRAK

- **Missile sigma** : Missile en forme de tarière.
- **Pyrobombes** : Bombes inflammées partant de l'aile verticale du rak.
- **Tarrieropulseur** : Deux énormes tarières placées sur l'avant du rak se déplient et permettent au vaisseau de manœuvrer dans la roche.

Destructeurs, sont les plus féroces et les plus intelligents de tous les soldats de Véga. Ils ne craignent ni dieu ni diable et disposent en outre de l'armement le plus sophistiqué. Leurs Antéraks seront les seuls, avec le Monstrogoth, capables de tenir tête à Goldorak.

A l'image du Stratéguerre, ses chefs de guerre sont frappés de démesure. Dévorés d'ambition, impitoyables aux faibles mais emplis de crainte en présence de leur terrible maître, acharnés à se disputer les miettes de pouvoir que ce dernier veut bien leur abandonner, ils conjuguent jalousie, cruauté, perfidie, machiavélisme et ne reculent devant aucun forfait. C'est ainsi que tour à tour nous voyons Hydargos, Oros ou Minos abattre un rival qui menaçait de les spolier de leurs privilèges, éliminant à chaque fois un adversaire sur le point d'en finir avec Actarus et lui sauvant du même coup la mise. L'implacable capitaine Janus puis le génial général Achéron tomberont sous les traîtres coups de ces êtres qui leur auront baisé craintivement la main en attendant de pouvoir la leur trancher. La fin de ce dernier abattu par Minos, qui brandissant encore son poignard ensanglanté, lui rend un hommage posthume, "mort pour la plus grande gloire de Véga", est saisissante de cynisme.

Passés maîtres en l'art de la duperie, ils connaissent toutes les arcanes de l'esprit



Première version du centre du professeur Procyon

humain et se complaisent en de sombres coercitions pour parvenir à leurs fins. Chantages, menaces, rééducation mentale, drogues et conditionnement médical, tous les moyens leur sont bons pour tenir sous leur coupe d'infortunées victimes, souvent les propres sujets de Véga. La tortue est le dernier — et le plus ignoble — instrument d'un arsenal particulièrement fourni.

De façon extrêmement symbolique, l'empire de Véga s'effondrera sous le poids de ses excès plus que sous les coups des courageux héros qui oseront lui résister.

Une thématique très riche

S'il doit beaucoup à des recettes éprouvées par les séries antérieures, on

retrouve les concepts de prédilection de NAGAI et déjà présents dans *Mazinger*, le scénario de *Goldorak* ne manque pas pour autant d'originalité. Conciliant des thèmes fort divers, où se mêlent les imageries les plus classiques et un tantinet naïves à des réflexions poussées, qui dépassent les idées ressassées et trop souvent sommaires de ce genre d'histoire, la narration use avec bonheur de symboles et de clichés de toutes sortes, multiplie les références, puise à des sources aussi nombreuses que variées. La représentation manichéenne, voire simpliste, de l'univers de *Goldorak* laisse peu à peu place à une vérité autrement dure et complexe. Par delà la description romanesque de Véga, on est frappé par des références significatives à la plus sinistre réalité, comme l'enfer atomique — une image récurrente dans la série, indissociablement liée au génocide d'Euphor — et dont Actarus conserve la marque dans sa chair. À de multiples reprises, *Goldorak* stigmatise avec véhémence la guerre et son cortège d'horreurs. Ces éléments rejoignent une réflexion permanente sur la science et ses créations, qui met en balance de la manière la plus symbolique la civilisation d'Euphor avec celle de Véga. Le monde natal d'Actarus est décrit comme un Eden merveilleux où l'homme, grâce à ses progrès scientifiques extraordinaires, avait banni la guerre et jouissait d'une vie de paix et de félicité. Son redoutable voisin, Stykadès, était le berceau d'une race également très avancée, qui, ambitionnant de conquérir l'espace, avait poussé la science jusqu'à une perfection diabolique et construit des machines de guerre terrifiantes. Ces monstres d'acier surpuissants et démesurés, hérissés de dards et détenteurs d'un arsenal de mort, témoignent autant de la barbarie de temps immémoriaux que d'une science futuriste. *Goldorak* est au confluent de ces deux mondes, c'est un engin voué à la destruction, mais il deviendra aux mains d'Actarus un instrument de paix. Sa conception est entouré d'un voile de mystère que la série ne lève que partiellement, présenté d'abord comme le dernier — et le plus puissant — prototype des ingénieurs de Véga, un épisode suggère bien plus tard la collaboration essentielle des scientifiques d'Euphor à cette réalisation, peut-être dans l'espoir de s'attacher les faveurs du Grand Stratégue. Ceci expliquerait en tout cas pourquoi, jusqu'à l'arrivée d'Achéron, aucun Golgoth n'ait surpassé *Goldorak*. Nombreux sont les épisodes qui nous montrent les utilisations dévoyées que Véga et ses sbires font des inventions scientifiques,

ils trompent sans scrupule des hommes et des femmes de bien tels Eudix, un éminent géologue contraint de leur livrer ses secrets en échange de la vie de sa mère, afin d'utiliser leurs recherches à des fins funestes.

Ces thèmes principaux s'accompagnent en outre de beaucoup d'autres réflexions. D'aucunes sont habituelles à de telles séries, où il est souvent question de courage, de loyauté, de sens du sacrifice, mais aussi de l'initiation à la vie d'un jeune garçon, esquissée ici par les rapports particuliers entre Mizar et Actarus, il en est d'autres plutôt novatrices pour une production de 1975. *Goldorak* est notamment l'occasion pour ses auteurs de mettre en avant, avec le personnage profondément humaniste d'Actarus, des préoccupations écologiques qui mêlent dans une seule nécessité le respect de l'homme, de la nature, de la vie sous toutes ses formes.

Les films

Grendizer sera aussi mis sur pellicule pour le cinéma à l'occasion de deux films qui sortiront pendant la diffusion de la série. Ces deux courts-métrages sont en réalité des *cross-over* mettant en scène plusieurs robots de GÔ NAGAI. Le premier, *UFO Robot Grendizer Tai Great Mazinger (Grendizer le robot ovni contre le Grand Mazinger)*, sortit sur les écrans japonais en 1976. L'histoire est aussi simple qu'efficace : excédé des échecs d'Hydargos et Minos, Véga envoie Barendos, l'un de ses meilleurs hommes, sur la Lune, avec mission de détruire Actarus. Cet inquiétant personnage capture Alcor et lui arrache les secrets des Mazinger. Barendos se rend alors dans le musée où sont exposés Mazinger Z et Great Mazinger et s'empare du dernier. Il s'ensuit une mémorable bataille. Appuyé par deux Golgoths, l'homme de



△ Phénicia et Actarus, deux héros dans le vent



▽ Une superbe illustration d'Alizé (épisode 61) par Michi HIMENO (*Lady Oscar*), une dessinatrice travaillant souvent aux côtés de Shingo ARAKI.



Uchû enban dai sensô : le film pilote

La bataille de la soucoupe volante de l'espace, telle pourrait être la traduction de ce film, sorti durant la première moitié de 1975, qui est à l'origine de Grendizer sans en être tout à fait le "pilote". Ce court-métrage de 29 mn raconte en effet l'histoire de Duke Fleed, un prince de l'espace qui, ayant vu sa planète conquise par un tyran, se réfugie sur la terre et est recueilli par le docteur Umon. Là, il prend le nom de Daisuke et travaille dans un ranch. Un jour, les monstres qui ont détruit sa planète parviennent sur Terre où ils retrouvent Duke Fleed et Gatiger, l'arme ultime. L'histoire débute le jour où des ovnis sont repérés dans le ciel terrien. A bord de cette escadrille se trouve Bakeru, la fille du tyran qui a anéanti le monde de Duke Fleed. Lors d'un premier raid lancé sur les grandes capitales de notre planète, Bakeru et Duke Fleed communi-



quent par télépathie et se donnent rendez-vous pour discuter de la paix. Malheureusement, la conversation tourne court. Fleed n'a pas oublié l'horrible sort de sa patrie et annonce à Bakeru qu'il la considère désormais comme une ennemie. Convaincue que l'homme qu'elle aime lui a dit ça sur le coup de l'émotion, Bakeru décide d'aller lui rendre visite au

Makiba ranch qui est le lieu où il vit et travaille. Lorsqu'elle arrive à bord de sa navette, elle trouve Duke Fleed en discussion avec Hikaru, la fille du propriétaire et, vexée, atterrit en prenant soin d'effrayer la jeune femme. Pour se venger, elle révèle à toute la famille Makiba la véritable identité de celui qu'ils ne connaissaient qu'en tant que Daisuke. Bakeru lâche alors sa panthère robo-



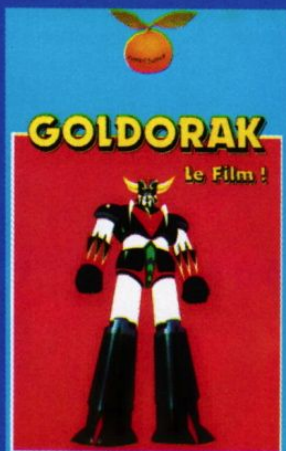
tisée sur Hikaru, obtenant ainsi de Duke Fleed qu'il lui remette Gatiger en échange de la vie de la jeune fermière. Le Prince fait donc venir Gatiger jusqu'au ranch et se prépare à le remettre à Bakeru lorsqu'une escadrille extra-terrestre surgit du ciel et l'attaque. Duke Fleed utilise Gatiger pour détruire cette escadrille qui ne peut lui résister. La soucoupe amirale s'apprête à le détruire avec son superlaser quand Bakeru, qui a repris son vaisseau, se met sur le chemin du mortel rayon et, touchée de plein fouet, va s'écraser au sol. Fou de douleur, Duke Fleed met en pièces le vaisseau amiral avant de rejoindre son

amour d'enfance qui meurt dans ses bras en lui adressant quelques mots de paix et d'amour. Le Prince quitte ensuite la Terre et repart vers l'espace pour continuer le combat. Comme on peut le voir, les ressemblances sont frappantes entre ce petit film et la série que nous connaissons. Malgré ses médiocres qualités graphiques, *Uchû Enban Dai Sensô* demeure une curiosité à voir car *Grendizer* n'est rien de moins que son *remake*. Toutefois par certains aspects, ce film est bien différents de la série ultérieure. Les *mecha* n'ont pas le même *design* ni le même nom et *Grendizer*, qui possède un graphisme très simplifié où le rouge et le jaune dominant, a pour nom Gatiger lorsqu'il est apparié à sa soucoupe porteuse et Roboiser lorsqu'il en est détaché. Les personnages eux aussi se distinguent nettement de leurs épigones de la série, Dambe doit bien mesurer 1m80 et avoir vingt ans de moins, le docteur Umon est un petit obèse aux longues moustaches qui rappelle irrésistiblement certains savants du monde d'Osamu TEZUKA. Quant à Daisuke, il ressemble plus au Thierry de *la Bataille des planètes* qu'à l'Actarus que nous connaissons. De plus, la trop courte durée du film (29 min) ne permet pas de l'approfondir. C'est avec un plaisir mêlé de surprise qu'on reconnaît immédiatement une bande sonore dont toutes les musiques seront utilisées pour *Grendizer* et deviendront d'inoubliables thèmes. Malgré tout, il faut considérer *Uchû Enban Dai Sensô* comme faisant partie du monde de *Grendizer*, tel étant le désir de Gô NAGAI.

Une vieille cassette contenant des épisodes, éditée dans la collection Vidéo Jeunes ◀



La fameuse cassette du film de *Goldorak*, réalisé à partir d'un montage de plusieurs petits films ▽



Véga prend le dessus sur Goldorak. Alcor arrive cependant à se libérer et informe son ami qu'il suffit de frapper dans le dos de Great Mazinger pour que celui-ci s'immobilise quelques secondes. Un lancé de Clavicogyre plus tard, le robot se retrouve immobilisé et Barendos l'abandonne pour rejoindre son propre astronef. Alcor prend alors les commandes du robot construit par son père et livre aux côtés d'Actarus un combat furieux contre l'inférial Barendos. La brièveté de ce film lui confère un rythme étonnant, pas une seconde n'est perdue. Outre le lien Goldorak / Mazinger qui constitue la magie de ce film, on découvre la haute figure de Barendos. Aussi intelligent que cruel, précédé d'une réputation qui fait trembler Minos et Hydargos, celui que le *manga* décrit comme l'assassin des parents d'Actarus sera l'un des pires adversaires.

En revanche, le second film est loin d'être une merveille... Toujours en 1976, *Grendizer*, *Getter Robot G*, *Great Mazinger* : *Kessen Daikaijû* (*Grendizer*, *Getter Robot G*, *le Grand Mazinger* : *la bataille contre le monstre des mers*), est la deuxième apparition cinématographique

de *Grendizer*. Hélas, cette aventure a le tort considérable de vouloir réunir des personnages indépendants et surtout de leur faire combattre une grosse bestiole guère crédible, le Dragonsaurus, mieux connu chez nous sous le nom de Dragonodosaure. L'action débute le jour où est repéré dans la mer du Japon un monstre aux proportions gigantesques se nourrissant de pétrole et ravageant les côtes du pays. C'est ainsi que plusieurs super robots, dont *Grendizer*, sont désignés pour aller le combattre. Ce récit est totalement indépendant des séries d'où il tire ses protagonistes et aucun des adversaires respectifs de ces robots n'y apparaît. Nous avons donc droit à un Kraken amateur d'hydrocarbures qui croît à mesure qu'il se repaît. Les super robots se mesurent au Dragonodosaure une première fois, mais celui-ci semble invincible et nos héros doivent s'en retourner chez eux, honteux et confus. Le Dragonodosaure ayant au passage avalé le Béliorak, il n'est pas question d'abandonner le combat, d'autant que le monstre est une menace pour le monde entier (!). Après avoir établi un plan, la belle équipe repart donc affronter la terreur des mers, libère le Béliorak et occit le

Dragonososaure : tout est bien qui finit bien. L'histoire est au demeurant passable et l'action très brouillonne. Contrairement au précédent, ce court-métrage a eu droit à un volume de *manga* pour lui tout seul, de la même veine, il faut bien l'avouer, que l'*anime*. Nonobstant ces menus défauts, ce film est presque distrayant pour peu qu'on ne le considère pas au premier degré car ce n'est après tout qu'un divertissement sans prétention. La preuve en est l'importance donnée aux pitreries du Béliorak. Pour notre malheur, ces deux films existent en français sur une même cassette, judicieusement intitulée *Goldorak, le film*, en compagnie d'autres *cross-over* de Gô NAGAI qui mettent en scène Devilman, les deux Getter Robot et les deux Mazinger. Le doublage est catastrophique et les raccords douteux, censés donner à ces œuvres indépendantes un semblant d'unité, le sont encore plus : toutes les 30 secondes ou presque, nous passons d'un film à l'autre. Cette pièce de collection a par ailleurs été subrepticement montée en Italie. Un choix qui s'imposait tout naturellement, nos amis transalpins ayant depuis bien longtemps dévoilé d'admirables dispositions en matière d'équarrissage audiovisuel.

Conclusion

Il est délicat de porter un jugement un tant soit peu impartial sur une série qui a marqué toute une génération et ouvert la voie au phénomène de la japanimation. On regrettera de prime abord, malgré de louables efforts, un manque évident de réalisme : comment comprendre que la puissance inexorable de Véga soit ruinée par un seul homme ?

Les liens entre une population terrienne étrangement passive et Goldorak sont quasi inexistantes. Plus encore, il est dommageable que des scénaristes si imaginatifs n'aient su mieux utiliser la profusion d'idées qu'ils n'ont trop souvent qu'effleurée dans cette série. Les liens subtils entre Actarus et

Véga, incarnés par la douce Végalia, fille du Stratéguerre et autrefois fiancée du Prince d'Euphor, méritaient d'être développés pour donner un éclairage plus fort encore à cette magnifique histoire.

Goldorak n'est pas un chef-d'œuvre esthétique et souffre de défauts avérés, mais ses qualités graphiques n'en étaient pas moins exceptionnelles pour l'époque et ont véritablement donné un écho remarquable à toutes les nuances d'un récit palpitant, marqué par quelques épisodes inoubliables.

Christian Garreau et Jean Caire

UFO Robot Grendizer

© Dynamic Planning / Tōei Animation



△ Grendizer, Great Mazinger et Getter Robot luttent côte à côte contre un monstre marin préhistorique

Les Golgoths & Antéraks / Enban Jû (les monstres soucoupes)

Épisode / Nom français / Nom japonais

1	Golgoth 1	GIRU GIRU	40	Golgoth 40	BUI BUI
2	Antérak	GAME GAME	41	Golgoth 41	GAMO GAMO
3	Golgoth	BARU BARU	42	Golgoth 42	GAU GAU
4	Golgoth 2	GORU GORU	43	Golgoth	GUME GUME
5	Aragne	MURO MURO	44	Kamikamera	DOSU DOSU
6	Golgoth 6	DAMU DAMU	45	Fourmis géantes	KIYODAI ARI
7	Golgoth 7 (Astronef de Janus)	GIN GIN	45	Golgoth 45	GODO DOMO
7	Adversaire de Janus	FUI FUI	46	Golgoth	GARI GARI
8	Golgoth 8	DARU DARU	47	Golgoth 47	GADO GADO
9	Soucoupe d'Euridie	JIRU JIRU	48	Antérak 48	DAGU DAGU
10	Golgoth 10	GURI GURI	49	Antérak 149	DEKI DEKI
11	Golgoth 11	BARI BARI	50	Golgoth 50	HUBI HUBI
12	Soucoupe sauvage	GANI GANI	51	Golgoth 51	GARE GARE
13	Antérak hélicopteur	GERU GERU	52	Golgoth 52	DOMO DOMO
14	Golgoth 14	TORI TORI	52	Adversaire du Monstrogoth	GURU GURU
15	Golgoth 15	GARU GARU	52/53	Golgoth 53 (Monstrogoth Alpha)	KING GORI
16	Golgoth 16	FURU FURU	54	Golgoth 54	BANI BANI
17	Golgoth 17	GIBA GIBA	54	Golgoth 54	GURE GURE
18	Golgoth 18	GADE GADE	55	Golgoth 55	GURE GURE
19	Antérak 19	GODO GODO	56	Golgoth	AMI ZAMI
20	Antérak 20	BEDO BEDO	56	Golgoth	DAI DAI
21	Antérak	GEDO GEDO	57	Golgoth 57 (Scaraveur)	BUDO BUDO
22	Golgoth 22	GIRO GIRO	58	Golgoth 58 (Karodlag)	BENI BENI
23	Antérak 23	GISU GISU	59	Golgoth 59	DAKI DAKI
24	Astronef de Sogrady	DOGU DOGU	60	Rat cybernétisé	ZUNE ZUNE
25	Golgoth 25	DARI DARI	61	Golgoth 61 (Pegase)	GUWA GUWA
26	Golgoth 26	GIDO GIDO	62	Golgoth 62	GOE GOE
26/27	Golgoth 27	URU URU	63	Golgoth 63 (Ours Polaire)	ZUME ZUME
26/27	Golgoth 28	HADO HADO	64	Golgoth 64	GUDO GUDO
28	Golgoth	BERU BERU	65	Antérak 65	ZASU ZASU
29	Antérak 129	DERA DERA	66	Golgoth 66	WAGU WAGU
30	Antérak 127	GODA GODA	67	Petit frère de Golgoth 167	IBU IBU
31	Golgoth 31	RAI RAI	67	Golgoth 167	RAGU RAGU
32	Golgoth 32	ZAÛ ZAÛ	68	Golgoth 68	BUE BUE
33	Golgoth 33	ZARI ZARI	69	Golgoth 69	GAI GAI
34	Astronef d'Ergastule	GON GON	70	Antérak 170	GABI GABI
34	Adversaire d'Ergastule	GOME GOME	71	Antérak de Pollux	GIGA GIGA
35	Golgoth 35	BUN BUN	72	Soucoupe d'Oros	QUEEN PANSA
36	Antérak 136	JIRA JIRA	73/74	Antérak 173	GURA GURA
37	Golgoth 37	GAN GAN			
38	Golgoth 38	DOI DOI			
39	Golgoth 39	URA URA			