



**HAL**  
open science

# Processus et enjeux de l'occidentalisation de Kyoryu Sentai Zyuranger (Japon, 1992-1993) dans Mighty Morphin Power Rangers (États-Unis, 1993-1996)

Julian Mordelet

## ► To cite this version:

Julian Mordelet. Processus et enjeux de l'occidentalisation de Kyoryu Sentai Zyuranger (Japon, 1992-1993) dans Mighty Morphin Power Rangers (États-Unis, 1993-1996). Sciences de l'Homme et Société. 2019. dumas-02369036

**HAL Id: dumas-02369036**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02369036v1>**

Submitted on 21 Nov 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



Université Rennes 2

UFR Arts, Lettres, Communication

- VOLUME 1 : MÉMOIRE -

Processus et enjeux de l'occidentalisation de  
*Kyoryu Sentai Zyuranger* (Japon, 1992-1993) dans  
*Mighty Morphin Power Rangers* (États-Unis, 1993-1996)

**Julian MORDELET**

Sous la direction de Priska MORRISSEY

**Master Cinéma et Audiovisuel : histoire et esthétique du cinéma**

2018-2019



Université Rennes 2

UFR Arts, Lettres, Communication

- VOLUME 1 : MÉMOIRE -

Processus et enjeux de l'occidentalisation de  
*Kyoryu Sentai Zyuranger* (Japon, 1992-1993) dans  
*Mighty Morphin Power Rangers* (États-Unis, 1993-1996)

**Julian MORDELET**

Sous la direction de Priska MORRISSEY

**Master Cinéma et Audiovisuel : histoire et esthétique du cinéma**

2018-2019

## Remerciements

Pour la qualité de son suivi, pour ses conseils toujours pertinents, pour son exigence et ses encouragements, je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à ma directrice de recherche Priska Morrissey, elle m'a donné les clés pour mener cette recherche à bien.

J'adresse également mes sincères remerciements à l'ensemble de l'équipe des enseignants-chercheurs du Master Recherche en études cinématographiques de l'Université Rennes 2.

Pour leur contribution essentielle à ce travail et pour le temps qu'ils m'ont accordé, je tiens à témoigner toute ma gratitude aux techniciens de *Mighty Morphin Power Rangers* qui ont accepté de s'entretenir avec moi : Ron Wasserman, Isaac Florentine, Sharon Janis, Charles Bowyer et Stewart St. John. Un grand merci aussi à John Green et Jesse Lee Herndon, deux passionnés de la série américaine qui ont bien voulu me parler de leurs découvertes.

Je remercie mes camarades de promotion et amis, les discussions que nous avons partagées ont grandement apporté à ma recherche. Je tiens tout particulièrement à remercier Léa Sigwalt, Adeline Chantoiseau, Hans Boiste et Nathan Lagadec, pour sa lucidité.

Je remercie également ma mère Nadine qui m'a soutenu dans cette voie ainsi que mon frère Arnaud.

Mes remerciements vont pour finir à Tristan Le Sage, pour son œil toujours bienveillant.

# Table des matières

<b>INTRODUCTION</b> .....	7
<i>Kyoryu Sentai Zyuranger</i> : mise en perspective historique et définitionnelle de cette série de Tokusatsu et de Super Sentai .....	8
<i>Mighty Morphin Power Rangers</i> : remake, format, transfert culturel, occidentalisation ? .....	13
Des séries peu étudiées par le monde universitaire.....	17
Quelles sources et quelle méthode pour étudier l’occidentalisation à l’œuvre dans <i>Mighty Morphin Power Rangers</i> ?.....	20
<b>PARTIE 1. CONTEXTE ET ÉLABORATION DU MODE DE PRODUCTION DE MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS</b> .....	25
Introduction à la partie 1.....	26
<b>Chapitre 1. Stratégie commerciale de Saban Entertainment et contexte de la signature de l’accord du 21 août 1992 : le bon moment pour importer le Super Sentai en occident ?</b> .....	28
1. 1. <i>Mighty Morphin Power Rangers</i> : créer une alternative au Super Sentai en Occident ? .....	30
1. 2. Vers une méthode Saban élargie au Tokusatsu télévisuel ? .....	33
1. 3. Un contexte culturel favorable à la concrétisation du projet <i>Mighty Morphin Power Rangers</i> .....	36
1. 4. L’achat d’une série en cours de production.....	39
<b>Chapitre 2. Modalités de l’accord de distribution daté du 21 août 1992 : tout mettre en œuvre pour permettre le succès de <i>Mighty Morphin Power Rangers</i>.</b> .....	42
2. 1. Modalités d’usage des images de <i>Kyoryu Sentai Zyuranger</i> et livraisons additionnelles.....	42
2. 2. Influence du calendrier prévisionnel de livraison des bandes de <i>Kyoryu Sentai Zyuranger</i> sur la production de la série américaine. ....	45
2. 3. Le cas Zyu1.5 : des images japonaises originales pour <i>Mighty Morphin Power Rangers</i> .....	47

<b>PARTIE 2. PHASE 1 : UN MODE DE RECYCLAGE MASSIF ET STANDARDISÉ DES IMAGES DE <i>KYORYU SENTAI ZYURANGER</i> MARQUÉ PAR LA CONTRAINTE (ÉPISODES 1 À 40)</b> .....	54
Introduction à la partie 2.....	55
<b>Chapitre 3. Recyclage des séquences de combats japonaises : un recyclage ambivalent entre avantages et contraintes</b> .....	60
3. 1. Séquences de combats costumées à taille humaine : des séquences faciles à raccorder, mais contraignantes d’un point de vue narratif .....	60
3. 2. Séquences de combats contre les monstres géants : les séquences les plus avantageuses à recycler .....	70
<b>Chapitre 4. Le recyclage des images de Bandora et ses acolytes : un recyclage stock-shot qui fige l’intrigue de la série américaine ?</b> .....	77
4. 1. Établir l’élément déclencheur des péripéties grâce aux images de Bandora et ses acolytes .....	80
4. 2. Rendre le monstre de l’épisode gigantesque et faire réagir Rita Repulsa à sa défaite : un recyclage standardisé pour une intrigue immobile .....	84
<b>PARTIE 3. EVOLUTION DU MODE DE PRODUCTION DE <i>MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS</i> : VERS UN EMPLOI PLUS AUTONOME DES IMAGES JAPONAISES (ÉPISODES 41 À 155)</b> .....	89
Introduction à la partie 3.....	90
<b>Chapitre 5. Phase 2 du mode de production de <i>Mighty Morphin Power Rangers</i> : une phase d’optimisation qui prépare la phase 3 (épisodes 43 à 73)</b> .....	91
5. 1. Première période de la phase 2 : une optimisation du mode de production de <i>Mighty Morphin Power Rangers</i> ? (épisodes 43 à 60) .....	93
5. 2. Deuxième période de la phase 2 : les prémices de la phase 3 ? (épisodes 61 à 73).....	98
<b>Chapitre 6. Phase 3 et 4 : stabilisation du mode de production de <i>Mighty Morphin Power Rangers</i>. (épisodes 112 à 155)</b> .....	109
6. 1. Phase 3 : standardisation du tournage des séquences de combats costumées. (épisodes 74 à 112).....	110

6. 2. Phase 4 : un mode de production plus adaptatif, marqué par les enseignements de la phase 3. (épisodes 116 à 155) .....	117
<b>PARTIE 4. ENJEUX REPRÉSENTATIONNELS DE L'OCCIDENTALISATION À L'ŒUVRE DANS <i>MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS</i></b> .....	130
Introduction à la partie 4.....	131
<b>Chapitre 7. L'occidentalisation implique-t-elle une forme de censure ?</b> .....	137
7. 1. Les séquences de combats : le lieu d'une régulation forte .....	138
7. 2. Des séquences japonaises « irrégulables » ? .....	144
<b>Chapitre 8. Altérer les thématiques du Super Sentai pour mieux correspondre aux standards télévisuels américains.</b> .....	148
8. 1. « Désanthropomorphiser » les robots géants .....	148
8. 2. De Bandora à Repulsa : de la mère traumatisée à l'impératrice du mal caricaturale .....	150
8. 3. Le cas du Ranger vert : quand la perte remplace la mort .....	154
<b>Chapitre 9. <i>Mighty Morphin Power Rangers</i> : une série paritaire qui prône des valeurs multiculturelles ?</b> .....	159
9. 1. Une première équipe de Power Rangers stigmatisante ? .....	159
9. 2. Aisha, Rocky et Adam : vers une caractérisation moins stigmatisante des personnages .....	164
<b>CONCLUSION</b> .....	168
<b>SOURCES</b> .....	174
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	179



## INTRODUCTION

*Mighty Morphin Power Rangers* (1993-1996), série américaine créée par le producteur israélien Haim Saban, fut un succès populaire dès sa première diffusion aux États-Unis dans le bloc de programmation Fox Kids. Cette série télévisée pour enfants se distingue par son mode de production singulier. Objet hybride, *Mighty Morphin Power Rangers* est composée d'images tournées aux États-Unis, mais également d'images issues d'une série de superhéros japonaise produite par Toei Company : *Kyoryu Sentai Zyuranger* (1992-1993). Cette dernière comporte de nombreuses séquences dans lesquelles les acteurs asiatiques originaux ne peuvent pas être identifiés, puisque masqués, ainsi que des séquences avec des monstres qui seront recyclées par Saban Entertainment (la société qui produit *Mighty Morphin Power Rangers*) dans un nouveau montage. Les plans mettant en scène les acteurs japonais sans leurs costumes sont remplacés par des plans tournés aux États-Unis présentant des acteurs aux traits occidentaux. Au moyen du montage et du doublage, les adolescents américains de *Mighty Morphin Power Rangers* semblent devenir les guerriers masqués de *Kyoryu Sentai Zyuranger*.

Ce mode de production particulier conduit à s'interroger sur les processus qui ont conduit à la création de *Mighty Morphin Power Rangers*, l'horizon d'attente de ses producteurs, l'organisation de sa conception et bien sûr, les enjeux socioculturels de l'occidentalisation des contenus télévisuels japonais. Ces questions se trouvent d'ailleurs au centre de notre problématique, à savoir : quels sont les processus et enjeux de l'occidentalisation de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dans *Mighty Morphin Power Rangers* ?

Afin d'y répondre, il nous faut étudier *Mighty Morphin Power Rangers* (Saban Entertainment, 1993-1996) et *Kyoryu Sentai Zyuranger* (Toei Company, 1992-1993). La série américaine est plus longue et emploie des plans issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger* essentiellement sur ses quarante premiers épisodes. En effet, le mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* a évolué au cours de la production de la série. Ainsi, certaines séquences japonaises ont pu être tournées par Toei Company uniquement pour la série américaine sur commande de Saban Entertainment. De plus, des séquences issues d'autres séries japonaises de superhéros seront également utilisées, il s'agit de *Gosei Sentai Dairanger* (Toei Company, 1993-1994) et *Ninja Sentai Kakuranger* (Toei Company, 1994-1995), séries sur lesquelles il faudra nous pencher ponctuellement pour comprendre l'évolution du mode de production de la série américaine. Afin de mettre en perspective nos questionnements, il

convient de définir plus précisément nos objets de recherche, à savoir *Kyoryu Sentai Zyuranger* et *Mighty Morphin Power Rangers*.

## ***Kyoryu Sentai Zyuranger* : mise en perspective historique et définitionnelle de cette série de Tokusatsu et de Super Sentai**

*Kyoryu Sentai Zyuranger* est une série télévisée qui appartient au genre du Tokusatsu et au sous-genre du Super Sentai et, encore plus précisément, à la franchise *Super Sentai Series*. Pour une meilleure compréhension, attardons-nous quelques instants sur le terme Tokusatsu et tentons de préciser ce que sont les Super Sentai. Ces définitions étayeront notre compréhension de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Par ailleurs, comme nous allons le voir dans cette mise en perspective historique et définitionnelle, le principe d'adaptation et de remontage pour le public américain d'objets culturels japonais s'inscrit dans une longue tradition cinématographique puis télévisuelle.

Le mot Tokusatsu est une abréviation de *tokushusatsuei*, terme japonais qui signifie « effets spéciaux ». Sont qualifiées par le terme Tokusatsu les productions audiovisuelles japonaises qui présentent un usage important d'effets spéciaux. Comme le remarque Alain Vezina, le terme qualifie non seulement les effets spéciaux, mais aussi une certaine vision qu'ont les Japonais de ceux-ci<sup>1</sup>. Cette vision est héritée du théâtre japonais où s'est développée l'idée de présenter les choses différemment de ce qu'elles sont réellement sur la scène. Par exemple, dans le bunraku le marionnettiste ne se cache pas, cependant, le spectateur fait abstraction de sa présence. De la même manière, dans le Tokusatsu, les effets spéciaux sont au service d'un mode de représentation qui privilégie la métaphore. Le spectateur accepte ce qu'on lui présente, qu'importe le « réalisme » des effets spéciaux utilisés.

Le Tokusatsu comme genre cinématographique apparaît en 1954 quand le metteur en scène Ishiro Honda et le directeur des effets spéciaux Eiji Tsuburaya donnent vie au personnage de Godzilla dans le film *Gojira*. Métaphore des ravages de l'arme atomique, le monstre dinosaurien s'inspire de la bête créée par Ray Harryhausen pour le film de science-fiction américain *The Beast From 20,000 Fathoms*<sup>2</sup> (*Le Monstre des temps perdus*, Eugène Lourié, 1953). Cependant, la méthode d'animation des deux monstres est différente. *The Beast*

---

1 Alain VEZINA, *Godzilla, une métaphore du japon d'après-guerre : essai*, Paris, l'Harmattan, coll. « Images d'Asie », 2009, p. 94.

2 Pascal PINTEAU, *Effets spéciaux : 2 siècles d'histoires*, Paris, Bragelonne, 2015, p. 65.

*From 20,000 Fathoms* met en scène un monstre animé en *stop-motion* (image par image) interagissant avec des prises de vues réelles grâce à un système de cache/contre-cache. *Gojira* présente pour sa part une méthode d'animation inédite nommée la *suit-motion*<sup>3</sup>. Cette méthode consiste au remplacement de la traditionnelle figurine animée en *stop-motion* par un acteur costumé en monstre. Afin de donner l'impression d'un monstre massif et de rendre ses mouvements plus lourds, l'acteur est filmé au ralenti. Il interagit également avec de nombreuses maquettes et semble ainsi gigantesque. La *suit-motion* devient par la suite un des piliers du Tokusatsu. *Gojira* connaît le succès au Japon – réunissant près de 10 millions de spectateurs<sup>4</sup> – mais s'exporte aussi en Occident, prémices de l'expansion culturelle japonaise à venir. En 1955, la Toho revend les droits d'adaptation de *Gojira* à la société américaine Transworld Pictures et le film d'Ishiro Honda devient ainsi le premier film japonais à être intégralement doublé. Il sort sur les écrans américains en 1956 dans une version modifiée intitulée *Godzilla, King of the Monsters!* Or, cette nouvelle version réalisée à partir du travail d'Ishiro Honda par Terry O. Morse comporte de nombreuses modifications. Le film fait l'objet d'un remontage et est agrémenté de nouvelles scènes afin de plaire au public américain. De plus, de nombreuses scènes de la version originale sont supprimées de cette nouvelle mouture, notamment dans le but de minimiser l'implication des Américains dans le réveil du monstre nucléaire. Le film connaît également le succès et ressort même au Japon dans cette nouvelle version en 1957.

La création de cette nouvelle méthode d'animation combinée au succès de *Gojira* va avoir un impact important sur la production cinématographique au Japon. Le Kaiju Eiga (qu'on peut traduire par « films de monstres »), premier sous-genre du Tokusatsu est né. Au fil des années, de nombreux monstres font leur apparition sur les écrans japonais : Rodan dans *Sora no daikaiju Rodon* (*Rodan*, Ishiro Honda, 1956), Mothra dans *Mosura* (*Mothra*, Ishiro Honda, 1961) ou encore Gamera dans *Daikaiju Gamera* (*Gamera*, Noriaki Yuasa, 1965). Tout comme *Gojira*, certains de ces films de Kaiju Eiga seront exportés (notamment aux États-Unis) et modifiés. Plusieurs séquences de *Sora no daikaiju Rodon* sont ainsi coupées et de nouvelles séquences sont ajoutées. Étonnamment, c'est ici la version américaine qui met l'accent sur l'importance du nucléaire dans la naissance de Rodan : le film débute par une séquence montrant des essais nucléaires américains.

De nombreux films de monstres japonais sont donc remaniés par les studios américains en vue d'une sortie sur le sol nord-américain. Ces modifications sont partielles – elles ne

---

3 Alain VEZINA, *op. cit.*, p. 91.

4 *Ibid.*, p. 7.

transforment pas l'intégralité du métrage ; seulement certains passages de celui-ci sont supprimés, ce qui n'altère pas significativement la trame générale – mais elles préfigurent un phénomène de remaniement de l'imagerie audiovisuelle japonaise par les Américains qui s'intensifie au fil des années, pour les produits cinématographiques comme pour les produits télévisuels. Ceux-ci connaissent un fort développement au Japon à partir des années 1960. Jusqu'à la fin des années 1950, les salles de cinéma étaient encore massivement fréquentées par le public (le nombre de spectateurs s'élevant à plus d'un milliard en 1958<sup>5</sup>), mais la fréquentation va décroître de manière importante dès le début de la décennie suivante. Ainsi, dès 1963, le nombre de spectateurs chute à 511 millions<sup>6</sup>. Cette baisse de fréquentation est notamment due à l'augmentation du nombre de téléviseurs au Japon, qui passe de 1,5 million en 1958 à 15 millions en 1963<sup>7</sup>. Comme le remarque Tadao Sato, « par la suite, l'augmentation du nombre de téléviseurs est proportionnelle à la diminution du nombre d'entrées au cinéma et en 1970 le nombre d'entrées est de 254 millions 800 000<sup>8</sup> ».

Si le Tokusatsu continue de se développer au cinéma, entre la fin des années 1950 et le début des années 1960, le genre trouve un nouveau souffle à la télévision avec, par exemple, *Gekko Kamen* (Senkosha, 1958-1959)<sup>9</sup>. Dans les années 1960, plusieurs franchises de séries télévisées à effets spéciaux apparaissent sur le petit écran japonais. Inspiré par la série américaine *The Twilight Zone*<sup>10</sup> (*La Quatrième dimension*, Cayuga Productions, inc./CBS Productions, 1959-1964 ; la seconde saison est diffusée au Japon en 1964), le studio japonais Tsuburaya Productions<sup>11</sup> lance en 1966 *Ultra Q* (1966), une série télévisée de Tokusatsu. La série remporte un franc succès et son univers se développe avec la création de la franchise *Ultra Series*, première franchise télévisuelle de séries à effets spéciaux au Japon. La même année, est lancée la seconde série de la franchise, *Ultraman* (Tsuburaya Productions, 1966-1967). Le personnage titre, Ultraman, devient une icône populaire au Japon. Dès 1966, la série est rachetée par United Artist Television. Après un doublage en anglais, elle est diffusée sur le sol américain en syndication sous le titre *Ultra Man* jusqu'au milieu des années 1980<sup>12</sup>. À partir des

---

5 Tadao SATO, *Le Cinéma japonais tome II*, Paris, Édition du Centre Pompidou, coll. « Cinéma/Pluriel », 1997, p. 104.

6 *Id.*

7 *Id.*

8 *Id.*

9 Julien SIMONPIERI, *Réception du dessin animé japonais en France de 1971 à nos jours*, thèse de doctorat en histoire de l'art, Thierry DUFRENE (dir.), Université Paris 10, 2009, p. 53.

10 Jonathan CLEMENTS et Motoko TAMAMURO, *The Dorama Encyclopedia : A Guide to Japanese TV Drama Since 1953* Berkeley, Stone Bridge Press, 2003, p. 332.

11 Comme son nom l'indique, le studio est créé par Eiji Tsuburaya, spécialiste des effets spéciaux sur *Gojira*.

12 August RAGONE, *Eiji Tsuburaya: Master of Monsters: Defending the Earth with Ultraman, Godzilla, and Friends in the Golden Age of Japanese Science Fiction Film*, San Francisco, Chronicle Books, 2014, p. 129.

années 1970, le genre connaît une véritable expansion à la télévision et plusieurs franchises très « codifiées » font leur apparition : *Kamen Rider Series* (1971), *Super Sentai Series* (1975) ou encore *Metal Hero Series* (1982). La franchise *Kamen Rider Series* par exemple, est centrée uniquement sur des héros solitaires pouvant revêtir des armures de combat entomoïdes (inspirées d'insectes et notamment du scarabée) et combattant généralement des organisations criminelles. Certaines séries de Tokusatsu sont doublées en américain et distribuées en syndication aux États-Unis dans la lignée d'*Ultraman Spectreman* (P Productions, 1971-1972), par exemple, est diffusée en 1978 aux États-Unis. Les studios américains ne modifient alors que très peu les productions télévisuelles japonaises avant de les diffuser sur leur sol et remanient seulement le générique d'origine<sup>13</sup>.

Notons cependant qu'à cette période la diffusion de séries télévisées japonaises aux États-Unis reste marginale. Cet état de fait change à partir des années 1980, alors que se développent fortement les programmes télévisuels pour enfants aux États-Unis et que sont adaptées pour le public américain les séries animées japonaises. La plus emblématique de ces séries est sans doute *Robotech* (Harmony Gold USA, 1985), série américaine de 85 épisodes qui est en réalité un « collage » de trois séries japonaises. Les trois séries en question – *Chojikuyosai Macross* (Tatsunoko Production, 1982-1983), *Chojiku Kidan Southern Cross* (Tatsunoko Production, 1984) et *Kiko Soseiki Mospeada* (ARTMIC Studios, 1983-1984) – sont reliées entre elles par un scénario retravaillé et une modification du contenu des dialogues par le studio Harmony Gold USA.

Comme nous le remarquons précédemment, les sous-genres issus du Tokusatsu sont généralement codifiés et régis par un motif qui leur est propre. C'est aussi le cas du Super Sentai. Le 5 avril 1975, le premier épisode de la série *Himitsu Sentai Goranger* (Toei Company, 1975-1977) est diffusé au Japon sur la chaîne *TV Asahi*<sup>14</sup>. La série met en scène une équipe de cinq héros aux combinaisons de combat colorées (une couleur par héros) qui défendent la terre contre les forces du mal. *Himitsu Sentai Goranger* se présente comme la première série de type Super Sentai et met en place les codes qui régissent la franchise *Super Sentai Series*. Cependant, il est bon de noter que *Himitsu Sentai Goranger* n'est considérée comme la première série de la franchise qu'*a posteriori* par la Toei Company. En effet, la franchise elle-même est créée

---

13 Par exemple, pour *Spectreman*, Jonathan Clements et Motoko Tamamuro remarquent : « La série est arrivée aux États-Unis en format vidéo sur 12 bandes, dans une version doublée qui conserve une grande partie de l'intrigue d'origine » (traduction personnelle depuis l'anglais : « The show made into the U.S. in video format across 12 tapes, in a dubbed format that retained much of the original plotting. »), Jonathan CLEMENTS et Motoko TAMAMURO, *op. cit.*, p. 285.

14 *Ibid.*, p. 103.

seulement en 1979 avec la série *Battle Fever J* (Toei Company, 1979-1980) à la suite d'une collaboration entre Toei Company et Marvel Comics<sup>15</sup>. C'est après ce partenariat que Toei Company détermine *Himitsu Sentai Goranger* comme première série de la franchise<sup>16</sup>. Chaque année depuis 1975, une nouvelle série de la franchise *Super Sentai Series* est donc présentée au public japonais. Actuellement, la franchise compte 43 séries d'environ 50 épisodes chacune. Les diverses séries qui composent la franchise sont liées par leur thème général – cinq combattants costumés affrontent des monstres – et celles-ci se déroulent dans le même univers fictionnel. Les intrigues qui s'y développent prennent place dans le Japon contemporain à leur production. Les protagonistes des séries se rencontrent dans le cadre d'épisodes spéciaux, mais les intrigues des différentes séries sont indépendantes. Plusieurs autres séries s'inspirant des codes de la franchise, mais n'en faisant pas partie paraissent au fil des années. C'est le cas par exemple d'*Unofficial Sentai Akibaranger* (Toei Company, 2012-2013) ou encore *Squadron Sport Ranger* (Broadcast Thai Television, 2006-2012). Ces productions télévisuelles font partie d'un genre à part entière qui englobe toutes les productions de ce type : le Super Sentai. Ce genre, contrairement à celui du Tokusatsu, n'est pas « localisé ». Ainsi, on peut trouver des productions de Super Sentai en dehors du Japon, comme c'est le cas pour *Squadron Sport Ranger* citée précédemment et produite en Thaïlande.

Le 21 février 1992, soit 17 ans après le début de ce cycle ininterrompu de renouvellement sériel opéré par Toei Company, est diffusé le premier épisode *Kyoryu Sentai Zyuranger* sur la chaîne *TV Asahi*. On peut ainsi résumer l'histoire de la série : il y a 600 millions d'années, une puissante sorcière nommée Bandora extermine les dinosaures. Punis par le dieu dinosaurien Daizyuzin, Bandora et ses acolytes sont emprisonnés sur une planète lointaine nommée Nemesis. En 1992, une expédition spatiale terrienne se pose sur la planète et libère par accident Bandora et ses sbires. En quête de vengeance, le Gang Bandora décide de s'attaquer à la terre. C'est alors qu'un vieux sage du nom de Barza libère cinq guerriers mis en sommeil depuis l'ère des dinosaures : les Zyurangers. Aidés de leurs Dino Bucklers, dispositifs permettant de revêtir instantanément de puissantes combinaisons de combat et de leurs machines de guerre gigantesques, les Shugojus, les cinq guerriers (Geki, Dan, Boi, Goshi et Mei, nommés ici Zyurangers) défendent la terre à chaque attaque des monstres envoyés par Bandora (nommés Dora-Monsters) pour finalement défaire la sorcière dans l'épisode final de la série. *Kyoryu Sentai Zyuranger* est la première série de Super Sentai qui bénéficie d'une

---

15 *Ibid.*, p. 18.

16 *Id.*

adaptation américaine. Celle-ci est diffusée à partir de 1993 aux États-Unis sous le titre *Mighty Morphin Power Rangers*.

### ***Mighty Morphin Power Rangers* : remake, format, transfert culturel, occidentalisation ?**

L'intrigue de la série américaine diffère quelque peu de celle de *Kyoryu Sentai Zyuranger* : une antique sorcière, Rita Repulsa, est libérée accidentellement de sa prison spatiale. Zordon d'Eltar, un être venant d'une autre dimension décide alors de faire appel à cinq adolescents américains afin de la combattre. Ces nouveaux héros – Jason, Billy, Zack, Trini et Kimberly – pourront se transformer en Power Rangers afin de rivaliser avec les monstres envoyés par Rita Repulsa. Parallèlement à leur vie de guerriers masqués, ils tentent de vivre une vie de lycéen ordinaire, avec son lot d'histoires d'amours, de compétitions sportives et de péripéties diverses. De nombreux épisodes portent un message, une morale qui est enseignée à nos héros : l'importance de l'esprit d'équipe, savoir surmonter ses peurs, etc. Cette série télévisée pour enfants est la première série de la franchise *Power Rangers*, franchise qui appartient à la société Saban Entertainment. La paternité de ce projet d'importation d'une série japonaise de Super Sentai sur le territoire américain revient au créateur de *Mighty Morphin Power Rangers* : Haim Saban. Plus précisément, son idée est la suivante : racheter à Toei Company les droits d'une série de la franchise *Super Sentai Series* pour ensuite utiliser des images de la série en question dans un nouveau montage mettant en scène des acteurs occidentaux dans les séquences où les protagonistes ne sont pas masqués. Ce nouveau montage devient *Mighty Morphin Power Rangers*.

Peut-on considérer *Mighty Morphin Power Rangers* comme un remake de *Kyoryu Sentai Zyuranger* ? Selon Gaëlle Philippe, un remake se présente comme un « film de fiction reprenant l'intrigue et les personnages d'un film antérieur de manière sérieuse et autorisée<sup>17</sup> ». Si Gaëlle Philippe ne fait pas mention de la série télévisée, le concept peut être également appliqué à celle-ci. Par exemple, il semble adéquat de qualifier la série *The Prisoner* (Granada International, ITV Productions, 2009) comme un remake de la série télévisée des années 1960 *The Prisoner* (Everyman Films, Incorporated Television Company, 1967-1968). En effet, *The*

---

17 Gaëlle PHILIPPE, *Le Remake-actualisation : une norme de création universelle ? Variation hyperfilmique dans le temps, l'espace et l'intermédiarité*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, François JOST (dir.), Paris 3, Université Sorbonne Nouvelle, 2013, p. 49.

*Prisonner* (2009) est une reprise sérieuse et autorisée de l'intrigue et des personnages de la série originale. La production de certains remakes (qualifiés de « transnationaux ») est encouragée par un désir de rendre un objet « compatible » à une aire de diffusion (généralement, un pays) pour laquelle il n'a pas été initialement produit, facilitant ainsi sa diffusion et, supposément, sa réception. Nous pouvons citer dans cette catégorie *Les Sept Mercenaires* (John Sturges, 1960) qui s'avère être un remake américain du film *Les Sept Samourais* (Akira Kurosawa, 1954). Ici, l'intrigue du film d'Akira Kurosawa, qui se déroule dans le Japon médiéval, est transposée à la frontière américano-mexicaine vers la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Le texte du film original est donc « resémantisé » afin d'être « compatible » avec l'aire culturelle américaine. Cette resémantisation s'opère par un remaniement du scénario de Kurosawa et le *reshoot* (littéralement : refilmage) du film par la société de production américaine Mirisch Company. Si l'on s'en tient à la définition de Gaëlle Philippe, *Mighty Morphin Power Rangers* ne constitue pourtant pas un remake de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Bien qu'elle soit « sérieuse et autorisée », la série ne reprend pas l'intrigue de la série originale ni les personnages (en dehors peut-être de la sorcière Bandora qui devient Rita Repulsa après doublage) tandis que l'opération de « remake » (refaire) ne correspond qu'à une partie des images. Il paraît donc difficile de définir *Mighty Morphin Power Rangers* comme un remake de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, il nous faut trouver un terme plus adéquat. Nous proposons celui d'occidentalisation. Selon le site du CNRTL (Centre national de Ressources Textuelles et Lexicales), l'occidentalisation se définit ainsi : « Fait d'occidentaliser, de s'occidentaliser ; résultat de cette action<sup>18</sup> ». Le mot « occidentaliser » pour sa part signifie « donner des habitudes de vie conformes au modèle de l'Occident, de la civilisation occidentale ; modifier selon ces principes<sup>19</sup> ». Il nous semble juste d'envisager *Mighty Morphin Power Rangers* comme une occidentalisation de *Kyoryu Sentai Zyuranger* par Saban Entertainment, dans la mesure où la série américaine a pour objectif de rendre la série japonaise conforme pour une diffusion dans l'aire culturelle occidentale, aux États-Unis, mais également dans le reste de l'Amérique du Nord ainsi qu'en Europe, où Saban Entertainment parvient à vendre la série.

Si la série américaine ne constitue pas un remake, force est de constater qu'elle hérite beaucoup de son aînée. Cet héritage revêt plusieurs formes et notamment celle, singulière, d'un remploi massif des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (et d'autres séries de Super Sentai par

---

18 Définition du terme occidentalisation par le CNRTL [consulté le 4 septembre 2019], [\[https://www.cnrtl.fr/definition/occidentalisation\]](https://www.cnrtl.fr/definition/occidentalisation)

19 Définition du terme occidentaliser par le CNRTL [consulté le 4 septembre 2019], [\[https://www.cnrtl.fr/definition/occidentaliser\]](https://www.cnrtl.fr/definition/occidentaliser)



la suite) dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Cette pratique « consistant à réutiliser dans un film des images plus anciennes<sup>20</sup> » a fait les beaux jours du cinéma d'exploitation américain. Le remploi est la pierre angulaire du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*, chacun des épisodes contenant des images produites au Japon. Si l'on veut être plus précis, nous pouvons même qualifier le remploi des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dans *Mighty Morphin Power Rangers* de recyclage (remploi *in se*) exogène, en accord avec les propositions de Nicole Brenez sur le remploi dans le cinéma expérimental<sup>21</sup>. Bien sûr, l'occidentalisation qui se joue dans la série américaine est aussi déterminée par de paramètres socioculturels et économiques.

S'il nous semble adéquat de définir *Mighty Morphin Power Rangers* comme une forme d'occidentalisation de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, il faut également envisager cette série comme l'occidentalisation plus générale d'un format télévisuel, celui du Super Sentai. Le format se présentant ici, toujours selon Gaëlle Philippe, comme la possible « multiplicité de déclinaisons d'un texte antérieur<sup>22</sup> ». Le format est une structure, un concept, qui peut supposément être décliné à volonté. Élodie Kredens note d'ailleurs qu'« en matière d'internationalisation de l'offre télévisuelle, la télé-réalité possède comme spécificité de proposer des “produits télévisés en devenir” puisqu'elle fonctionne sur l'exportation de formats et non de “programmes prêts à consommer”<sup>23</sup> ». Cette caractéristique n'est peut-être pas spécifique à la télé-réalité, mais au secteur télévisuel lui-même. Le Super Sentai, si l'on s'en tient à la définition de Gaëlle Philippe, est un format, un format régi par une structure stable, à savoir (de manière simpliste) : une équipe de héros masqués aux combinaisons de combat colorées défendent la terre contre les forces du mal. *Kyoryu Sentai Zyuranger*, pour sa part, est une des « multiples déclinaisons » de ce format. *Mighty Morphin Power Rangers* pourrait ainsi être définie comme une illustration de l'occidentalisation du format du Super Sentai.

Par ailleurs, l'occidentalisation qui se joue dans *Mighty Morphin Power Rangers* s'inscrit dans une histoire culturelle, économique et politique qui relie les États-Unis au Japon et qui implique une série de transferts culturels, ceux-ci fonctionnant dans les deux sens. Un

---

20 Éric THOUVENEL, « Christa Blümlinger, Cinéma de seconde main - Esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias », *1895 Revue d'histoire du cinéma*, n° 73, 1<sup>er</sup> septembre 2014, p. 180-186, p. 180.

21 Nicole BRENEZ, « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental. », *Cinémas*, n° 2, vol. 131, 2002, pp. 49-67, p. 50.

22 Gaëlle PHILIPPE, *op. cit.*, p. 49.

23 Élodie KREDENS, « La télé-réalité entre adaptabilité des formats et spécificités nationales : le cas de l'émission Big Brother » [lien supprimé], *Colloque International OMIC : Les mutations des industries culturelles*, Paris, Maison des Sciences de l'Homme/Université Paris 13, 25-27 septembre 2006, p. 1. [[http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Kredens2\\_2.pdf](http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Kredens2_2.pdf)]

processus lent et complexe a rendu le Tokusatsu et *a fortiori* le Super Sentai « compatibles » avec cette occidentalisation. La théorie des transferts culturels, développée entre autres par Michel Espagne et Michel Werner dans le cadre d'études sur les emprunts culturels entre la France et l'Allemagne depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle<sup>24</sup>, se définit ainsi :

La théorie des transferts culturels analyse les mouvements de personnes, d'objets, de discours ou d'esthétiques entre deux aires culturelles – qui ne sont pas forcément des pays – à travers les différentes étapes de sélection, de médiation et de réception des références étrangères par la société d'accueil. Ce principe méthodologique met l'accent, d'une part, sur les processus de transformation, d'adaptation et d'appropriation, voire de resémantisation, des pratiques culturelles opérées au cours de ce mouvement et, d'autre part, sur les types de médiation qui permettent le transfert : quand ces médiateurs sont humains (groupes ou individus comme des artistes, auteurs, éditeurs, libraires, professeurs, etc.), on parle d'agents ou de passeurs culturels ; quand ils sont d'ordre matériel (livres, revues, œuvres, etc.), il est plutôt question de supports du transfert<sup>25</sup>.

Cette notion a l'avantage de ne pas être unidirectionnelle et d'envisager les objets (le terme objet pouvant s'appliquer tant à des œuvres qu'à des pratiques ou des représentations ponctuelles) culturels et artistiques comme des objets mouvants, qui se transforment d'une aire culturelle à l'autre. Cette théorie met l'accent sur les facteurs de transformation de l'objet en plus de poser la question de la résultante de celle-ci. Cette approche est primordiale dans le cadre de notre étude, car elle nous permet d'envisager *Mighty Morphin Power Rangers* comme un objet dont l'apparition est expliquée par de nombreux transferts culturels. Ceux-ci pouvant être multidirectionnels et reposant tant sur des passeurs culturels (les producteurs, les chaînes de télévision, Haim Saban, etc.) que sur des supports culturels (les films de science-fiction américains des années 1950, les séries de Tokusatsu, les animés Japonais, etc.).

De plus, remarquons que *Mighty Morphin Power Rangers* est un objet sériel dont le mode de production subit plusieurs modifications d'importance au cours de ses trois saisons (1993-1996) et ses 155 épisodes. Le mode de production de cette série doit être envisagé comme un objet mouvant, rythmé par les grandes étapes que constituent les saisons, comme cela peut être en effet le cas pour toute série, mais pas uniquement. Car *Mighty Morphin Power Rangers* possède une singularité : un lien étroit avec le recyclage. Ce rapport privilégié qu'entretient la série avec le recyclage se transforme à plusieurs reprises durant la production de *Mighty Morphin Power Rangers*, entre pénurie d'images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et achat de nouvelles images à Toei Company par Saban Entertainment. Ces événements entraînent une

---

24 Michel ESPAGNE et Michael WERNER, *Transferts : les relations interculturelles dans l'espace franco-allemand (XVIII<sup>e</sup>-XIX<sup>e</sup> siècles)*, Paris, Éditions Recherches sur les Civilisations, 1988, p. 5.

25 Stéphanie DANAUX et Nova DOYON, « Introduction : l'étude des transferts culturels en histoire culturelle », *Mens : revue d'histoire intellectuelle et culturelle*, n° 2, vol. 12, 2012, pp. 7-16, p. 8-9.

évolution du mode de production de la série américaine au cours de grandes phases qui se superposent, selon un calendrier différent, au rythme des saisons. Plus précisément, nous avons repéré quatre phases dans le mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. La première phase se situe, entre l'épisode 1 (« Day of the Dumpster », S1EP01, diffusé le 28 août 1993) et l'épisode 40 (« Doomsday, Part 2 », S1EP40, diffusé le 30 novembre 1993), période marquée par l'utilisation des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et du lot Zyu1.5 (le premier lot d'images commandé à Toei Company par Saban Entertainment). Après avoir utilisé les séquences de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, Saban Entertainment commande de nouvelles images à Toei Company. Celles-ci proviennent principalement du lot Zyu2 (composé majoritairement de séquences de combats) pour les épisodes 43 (« Something Fishy », S1EP43, diffusé le 9 février 1994) à l'épisode 73 (« Green No More, Part 2 », S2EP13, diffusé le 28 septembre 1994), une période que nous avons nommée phase 2. À partir de l'épisode 74 (« Missing Green », S2EP14, diffusé le 3 octobre 1994) et jusqu'à l'épisode 112 (« Blue Ranger Gone Bad », S2EP52, diffusé le 20 mai 1995), l'équipe américaine recycle majoritairement les images de *Gosei Sentai Dairanger* (phase 3). Les images de *Ninja Sentai Kakuranger*, pour leur part, sont convoquées entre l'épisode 116 (« A Ninja Quest, Part 1 », S3EP04, diffusé le 11 septembre 1995) et l'épisode 155 (« Hogday Afternoon, Part 2 », S3EP43, diffusé le 17 février 1996). Cette période constitue la quatrième phase du mode de production de la série. Un tableau qui détaille avec précision l'origine des images japonaises recyclées durant chaque phase est disponible en annexe<sup>26</sup>.

## Des séries peu étudiées par le monde universitaire

Peut-être victimes de leur image de séries télévisées pour enfants de mauvaise qualité aux visées essentiellement mercantiles, les séries de Super Sentai et *Mighty Morphin Power Rangers* – jusqu'ici et à ma connaissance – intéressent peu le monde universitaire, notamment en France. Quelques chercheurs anglo-saxons se sont pourtant penchés sur *Mighty Morphin Power Rangers*, leurs travaux rentrent majoritairement dans le champ des études culturelles. Shu-Ling C. Everett, chercheuse en *Media Studies*, consacre un article à la série de Saban Entertainment en 1996<sup>27</sup>. Dans celui-ci, elle s'intéresse au multiculturalisme dans *Mighty*

---

26 Rapport entre les trois saisons de *Mighty Morphin Power Rangers*, les quatre phases que nous avons repérées dans son mode de production et les images japonaises recyclées pendant ces phases [annexe 7]

27 Shu-Ling C. EVERETT, « Mirage Multiculturalism : Unmasking the *Mighty Morphin Power Rangers* », *Journal of Mass Media Ethics : Exploring Questions of Media Morality*, n° 1, vol. 11, mars 1996, pp. 28-39.

*Morphin Power Rangers*. Mavis Reimer, professeure-assistante en anglais à l'université de Winnipeg, publie en 1998 un essai intitulé « Power and Powerlessness : Reading the Controversy over *The Mighty Morphin Power Rangers* <sup>28</sup> » dans lequel elle fait « l'analyse du débat de 1994 qui a entraîné l'annulation de la série télévisée des *Power Rangers* [au Canada] <sup>29</sup> ». En 2000, Marsha Kinder, professeure en *Critical Studies*, aborde la série américaine dans un chapitre de l'ouvrage collectif *Meta Morphing : Visual Transformation and the Culture of Quick-change* <sup>30</sup>. Elle y étudie le motif de la métamorphose (*morphing*) à l'œuvre dans la série et ses liens avec plusieurs mythes de la transformation remontant à l'Antiquité. En 2006, la professeure en anthropologie culturelle Anne Allison traite des séries de Super Sentai et de *Mighty Morphin Power Rangers* dans un chapitre de son livre *Millenial Monsters, Japanese Toys and the Global Imagination* <sup>31</sup>. Ann Alison s'intéresse à l'émergence des séries de Super Sentai dans le Japon en plein boom économique des années 1970, mais également à l'arrivée de ces séries sur le territoire américain avec *Mighty Morphin Power Rangers*. À propos des séries de Super Sentai, Akiko Sugawa-Shimada, professeure en *Cultural Studies*, propose en 2014 un article qui traite des adaptations de séries de Super Sentai en Corée du Sud <sup>32</sup>. Elle établit des parallèles entre le contenu de plusieurs séries de Super Sentai et leur contexte socioculturel de diffusion au Japon et en Corée. Remarquons également, dans le champ de la psychologie, un article datant de 1995 et intitulé « Metaphor With an Attitude: the Use of the *Mighty Morphin' Power Rangers* Television Series as a Therapeutic Metaphor » <sup>33</sup>. Avi Rose, docteur en psychologie clinique, y suggère d'utiliser la série et notamment les figurines des protagonistes costumés de *Mighty Morphin Power Rangers* dans le cadre de thérapies par le jeu. Selon lui, il est aisé pour les enfants de s'identifier à l'un ou l'autre des protagonistes. Ainsi, en jouant avec la figurine de ce dernier, l'enfant aura tendance à produire des « métaphores thérapeutiques » de sa vie quotidienne.

---

28 Mavis REIMER, « Power and Powerlessness : Reading the Controversy over *The Mighty Morphin Power Rangers* », *Canadian Children's Literature*, n° 90, vol. 24/2, été 1998, pp. 6-16.

29 *Id.*, p. 6.

30 Marsha KINDER, « Cultural Transformation from Greek Myth : From Mutation to Morphing to Children's Media Culture », dans Vivian Carol SOBCHACK (dir.), *Meta Morphing : Visual Transformation and the Culture of Quick-change*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, 2000, pp. 59-82.

31 Anne ALLISON, *Millenial Monsters, Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, University of California Press, 2006.

32 Akiko SUGAWA-SHIMADA, « Japanese Superhero Teams at Home and Abroad : Super Sentai in Japan and Their Adaptation in South Korean Cinema », *Journal of Japanese and Korean Cinema*, n° 2, vol. 6, 1<sup>er</sup> octobre 2014, pp. 167-183.

33 Avi ROSE, « Metaphor with an Attitude : the Use of the *Mighty Morphin' Power Rangers* Television Series as a Therapeutic Metaphor », *International Journal of Play Therapy*, janvier 1995, pp. 59-72.

À propos de *Mighty Morphin Power Rangers* et des séries de Super Sentai en général, la littérature universitaire est donc loin d'être dense et les quelques travaux publiés concernent principalement les enjeux socioculturels de leurs diffusions. Les questions ayant trait au mode de recyclage à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers* ou encore aux processus de l'occidentalisation ne semblent pas encore avoir été abordées par les chercheurs.

En revanche, il existe sur ces séries une riche littérature grise, produite par les connaisseurs et qui se révèle souvent d'une grande précision. Depuis 1998, John Green (connu sous le pseudonyme de Grnrngr) tient un site consacré aux séries de Super Sentai en général et à *Power Rangers* en particulier : grnrngr.com<sup>34</sup>. Le site propose plusieurs sections : une liste des produits dérivés commercialisés pour la franchise accompagnée des dates de mise sur le marché, un guide des monstres intervenants dans la série ou encore une section intitulée « Angel Grove Archives » où sont sauvegardées de nombreuses pages de sites Internet, disparues aujourd'hui, traitant de *Mighty Morphin Power Rangers*. Depuis 2007, Jesse Lee Herndon (connu sous le pseudonyme de Sirstack) tente de découvrir l'origine précise de chacun des plans de la série américaine sur son site morphylogeny.com<sup>35</sup>. Malgré quelques approximations et quelques erreurs, son travail est précis et d'une grande aide pour le chercheur qui s'intéresse à ces questions. Ce dernier publie également, sur son site Project Hexagon,<sup>36</sup> plusieurs scénarios de *Mighty Morphin Power Rangers*. Ces scénarios ont été collectés auprès des acteurs de la série dans le cadre des *Power Morphicons* (des conventions consacrées à *Power Rangers* où interviennent régulièrement les comédiens, techniciens et producteurs de la série) et numérisés par ses soins. Ces amateurs passionnés sont d'ailleurs à l'origine de plusieurs découvertes sur le mode de production de la série et d'un grand nombre de termes que nous utiliserons et qui font désormais autorité parmi les connaisseurs. Ainsi, vers la fin des années 1990, Chris Funaro (connu sous le pseudonyme de Cmdr Crayfish), remarque que certains monstres de *Mighty Morphin Power Rangers* n'apparaissent pas dans les épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Il suppose l'existence d'un lot de séquences, qu'il nomme Zyu2, produit par Toei Company spécialement pour les besoins de *Mighty Morphin Power Rangers*. En 2007, Jesse Lee Herndon se rend compte que certains plans des antagonistes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* interviennent seulement dans la série américaine. Il soupçonne l'utilisation d'un autre lot d'images produit

---

34 John GREEN [Grnrngr], *Grnrngr.com* [consulté le 4 septembre 2019], [<https://www.grnrngr.com/>]

35 Jesse Lee HERNDON [Sirstack], *Morphylogeny* [consulté le 4 septembre 2019], [<http://sirstack.db-destiny.net/morphylogeny/main.htm>]

36 Jesse Lee HERNDON [Sirstack], *Project Hexagon* [consulté le 4 septembre 2019], [<https://sirstack.livejournal.com/>]

par Toei Company pour Saban Entertainment. S'il désigne le lot sous l'appellation « Zyu Original Footage », c'est John Green qui lui donnera sa dénomination définitive : « Zyu1.5 ». Comme nous le verrons par la suite, l'existence de ces deux lots est aujourd'hui avérée. Citons également l'ouvrage *Saban's Power Rangers : The Ultimate Visual History*<sup>37</sup>. Ce livre d'art est écrit en collaboration avec Saban Entertainment, il traite de la franchise *Power Rangers* en général. Une trentaine de pages sont consacrées à *Mighty Morphin Power Rangers*, mais elles contiennent principalement des photographies. Cependant, les auteurs ont eu l'occasion de s'entretenir avec plusieurs membres de l'équipe américaine et quelques renseignements précieux à propos du mode de production de la série sont distillés dans cet ouvrage.

### **Quelles sources et quelle méthode pour étudier l'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers* ?**

Dans le cadre de ce travail, nous utilisons principalement deux coffrets DVD regroupant l'intégrale des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* et *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Il s'agit de *Mighty Morphin Power Rangers The Complete Series* (Shout Factory, États-Unis, 2012) et *Zyuranger : The Complete Series* (Shout Factory, États-Unis, 2015). Nous utilisons également, quoique de manière plus périphérique, les coffrets DVD des deux autres séries de Super Sentai dont les images ont été recyclés au cours de la production de *Mighty Morphin Power Rangers* : *Gosei Sentai Dairanger : The Complete Series* (Shout Factory, États-Unis, 2015) et *Ninja Sentai Kakuranger : The Complete Series* (Shout Factory, États-Unis, 2016). Ces éditions ont l'avantage de présenter les versions originales des épisodes des quatre séries. De plus, les suppléments DVD de *Mighty Morphin Power Rangers : The Complete Series*, proposent deux courts documentaires. Dans le premier (*Morphin Time ! A Look Back at Mighty Morphin Power Rangers*, Brian Ward, 2012), plusieurs membres de l'équipe américaine évoquent la manière dont ils travaillaient à partir des images japonaises. Le second documentaire (*A Morphenomenal Cast : A Look Back at becoming a Power Ranger*, Brian Ward, 2012) s'intéresse à la distribution de *Mighty Morphin Power Rangers*. Mentionnons également un troisième documentaire, également réalisé par Brian Ward en 2012, disponible en

---

37 Jody REVENSON et Ramin ZAHED, *Saban's Power Rangers, The Ultimate Visual History*, San Rafael, Californie, Insight Editions, 2018.

bonus d'une autre édition DVD<sup>38</sup> : *Behind The Mask : Celebrating the Stunt Team*. Dans ce film, Jeff Pruitt (cascadeur entre 1993 et 1995 et réalisateur de la seconde équipe entre 1994 et 1995 de *Mighty Morphin Power Rangers*) revient sur le tournage des cascades dans *Mighty Morphin Power Rangers*.

Une partie de nos sources est accessible en ligne. C'est le cas de plusieurs documents juridiques concernant la série américaine. Ceux-ci sont disponibles sur la base de données en ligne EDGAR, une plateforme de l'U.S. Securities and Exchange Commission (SEC), organisme fédéral américain de régulation du marché financier<sup>39</sup>. On y trouve notamment l'accord de distribution conclu le 21 août 1992 entre Saban Entertainment et Toei Company LTD dans le but de créer et distribuer *Mighty Morphin Power Rangers* ainsi que divers avenants signés entre 1992 et 1995<sup>40</sup>. Sources fondamentales, le contrat et ses avenants permettent d'observer les modalités de l'élaboration du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* et ses évolutions. Comme nous l'avons dit, nous avons également accès à plusieurs scénarios de *Mighty Morphin Power Rangers*, collectés par Jesse Lee Herndon auprès des acteurs de la série, ces scénarios sont disponibles sur le site Project Hexagon<sup>41</sup>. Remarquons également que Jeff Pruitt publie en 2014 sur sa page YouTube plusieurs VHS fournies à Saban Entertainment par Toei Company pendant la production de la série. Les bandes numérisées contiennent des séquences du lot Zyu2<sup>42</sup>.

Nous nous appuyons également sur des entretiens que nous avons menés entre 2018 et 2019 avec plusieurs membres de l'équipe de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Isaac Florentine<sup>43</sup> (réalisateur de la seconde équipe entre 1993 et 1994), Sharon Janis<sup>44</sup>

---

38 *Power Rangers : Seasons 4-7*, Shout Factory, 2012.

39 U.S. SECURITIES AND EXCHANGE COMMISSION, *What We Do* [consulté le 1<sup>er</sup> septembre 2019], date de mise en ligne inconnue, modifié le 13 juin 2013 [<https://www.sec.gov/Article/whatwedo.html>]

40 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N. V ET TOEI COMPANY LTD, *Distribution Agreement* [consulté le 4 septembre 2019], date de mise en ligne inconnue [<http://www.secinfo.com/dSq2u.759.15.html>]

41 Jesse Lee HERNDON [Sirstack], *Project Hexagon*, op. cit.

42 Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *ZYU 2 for YOU! (no sound)* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 17 février 2014 [<https://www.youtube.com/watch?v=91BoKNRb2uY>]

Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *MMPR Zyu Part Deux (\*no sound) From stunt coordinator Jeff Pruitt* [vidéo supprimée], vidéo ajoutée le 15 décembre 2014. Vidéo retéléchargée par INCONNU [Zyu Ranger], *MMPR Zyu Part Deux (\*no sound) From stunt coordinator Jeff Pruitt - Re-Uploaded* [consulté le 4 septembre 2019], [<https://www.youtube.com/watch?v=CK-vdZpWrR4&t=1065s>]

43 Entretien réalisé par Skype avec ISAAC FLORENTINE réalisateur des 60 premiers épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1993 et 1994, le 5 avril 2019 [retranscrit en annexe 1]

44 Entretien réalisé par courriel avec SHARON JANIS monteuse de 65 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1993 et 1995, 1<sup>er</sup> au 8 octobre 2018 [retranscrit en annexe 2]

(monteuse entre 1993 et 1995), Charles Bowyer<sup>45</sup> (monteur entre 1993 et 1995) et Stewart St. John<sup>46</sup> (scénariste entre 1993 et 1996) ont généreusement accepté de nous parler de leur travail sur la série. Leurs témoignages permettent de mieux comprendre comment *Mighty Morphin Power Rangers* a été conçue. Nous avons également fait appel à Jesse Lee Herndon<sup>47</sup> et John Green<sup>48</sup>, les deux connaisseurs de *Mighty Morphin Power Rangers* suscités. Grâce à eux, nous pourrions revenir sur l'émergence des termes Zyu1.5 et Zyu2.

Afin d'étudier les processus et enjeux de l'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers*, il nous a fallu définir une méthode de recherche. Pour répondre à notre problématique, il faut analyser le recyclage à l'œuvre dans la série au cours de ses différentes phases. *Mighty Morphin Power Rangers* est une série longue qui comporte 155 épisodes. Il est donc impossible de nous intéresser en détail au recyclage à l'intérieur de chaque épisode de la série. Cependant, nous pouvons en dessiner la structure et en comprendre les mécanismes. Les images japonaises recyclées dans *Mighty Morphin Power Rangers* sont sélectionnées et utilisées selon un cahier des charges précis. Il est possible de dresser une typologie des différentes catégories de séquences japonaises qui interviennent dans le montage des épisodes de la série. Pour cela, nous nous fondons sur les informations contenues dans les sources ainsi que sur nos analyses personnelles. Afin d'avoir une vision aussi large que possible des différentes catégories de séquences japonaises recyclées, des relevés variés ont été réalisés pour chaque épisode de la série, ceux-ci sont disponibles en annexes<sup>49</sup>. Par exemple, il nous semble important de déterminer le taux d'images japonaises recyclées et leur provenance (*Kyoryu Sentai Zyuranger*, *Gosei Sentai Dairanger*, lot Zyu1.5, lot Zyu2) dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* et de savoir si ce taux évolue au cours de la production de la série. Ainsi, nous avons effectué des relevés sur un échantillon de 79 épisodes. Ces épisodes ont été sélectionnés aléatoirement, mais en veillant à conserver un panel homogène (au minimum un épisode tous les trois épisodes, de l'épisode 1 à 155). En croisant les informations

---

45 Entretien réalisé par courriel avec CHARLES BOWYER monteur de 68 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1993 et 1995, 15 au 16 juillet 2019 [retranscrit en annexe 3]

46 Entretien réalisé par courriel avec STEWART ST. JOHN scénariste de 30 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1993 et 1996, 1<sup>er</sup> au 13 août 2019 [retranscrit en annexe 4]

47 Entretien réalisé par courriel avec JESSE LEE HERNDON [Sirstack] connaisseur de la série *Mighty Morphin Power Rangers* et découvreur de l'existence des images du lot Zyu1.5, 15 au 19 juillet 2019 [retranscrit en annexe 5]

48 Entretien réalisé par courriel avec JOHN GREEN [Grnmgr] connaisseur de la série *Mighty Morphin Power Rangers* qui a donné sa dénomination au lot Zyu1.5, 14 au 15 juillet 2019 [retranscrit en annexe 6]

49 Annexes 7 à 21.



contenues dans les différents relevés, nous pouvons observer les perturbations dans le mode de production de la série au cours chacune de ses phases (variations dans le taux de recyclage dans les épisodes de la série, conséquences de l'arrêt du recyclage de certaines catégories de séquences, etc.). Afin d'étayer nos analyses, nous faisons également intervenir plusieurs plans et séquences de *Mighty Morphin Power Rangers* principalement, mais aussi de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, *Gosei Sentai Dairanger* et *Ninja Sentai Kakuranger*, qui illustrent et éclairent notre propos. Pour étudier la narration dans la série, nous nous appuyons principalement sur les écrits de Jean Pierre Esquenazi sur les séries télévisées,<sup>50</sup> mais aussi de Florent Favard<sup>51</sup>. Concernant l'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers*, nos fondements méthodologiques et théoriques sont dus à des lectures anglo-saxonnes : Heather Hendershot et son ouvrage *Saturday Morning Censors : Television Regulation Before The V-Chip* qui traite de la censure des programmes pour enfants à la télévision américaine ; Laurie Cubbinson<sup>52</sup>, qui s'intéresse aux modalités d'importation des séries animées japonaises sur le territoire américain ; ou encore Anne Allison, déjà mentionnée auparavant, une des rares universitaires à s'être penchée sur *Mighty Morphin Power Rangers*<sup>53</sup>.

Rappelons notre problématique : quels sont les processus et enjeux de l'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers* ? Afin de répondre à cette problématique, nous proposons d'établir un plan en quatre parties, à la fois chronologique et thématique.

Dans une première partie, nous traiterons principalement de l'élaboration du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. En analysant l'accord de distribution daté du 21 août 1992, nous essaierons de déterminer les paramètres qui mènent à l'occidentalisation de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Nous verrons également en quelles mesures Toei Company accompagne Saban Entertainment dans la création de la série américaine. Cette première partie nous donnera les clés pour mieux comprendre la manière dont s'articule le mode de production de la série.

---

50 Citons notamment Jean-Pierre ESQUENAZI, *Les Séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/Arts Visuels », 2<sup>e</sup> édition, 2014.

51 Florent FAVARD, *Le Récit dans les séries de science-fiction : de Star-Trek à X-Files*, Paris, Armand Colin, 2018.

52 Laurie CUBBINSON, « Not just for children's television : Anime and the changing editing practices of American television networks » [consulté le 4 septembre 2019], *Reconstruction*, n° 2, vol. 8, 2008, <http://web.archive.org/web/20080605083426/http://reconstruction.eserver.org:80/082/cubbison.shtml#2>

53 Anne ALLISON, *op.cit.*

Dans notre deuxième partie, nous commencerons l'étude des modalités pratiques de l'occidentalisation à l'œuvre dans la série américaine. Nous nous intéresserons ici à la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Nous dresserons dans celle-ci une typologie des séquences recyclées et verrons comment elles interviennent dans les épisodes de la série américaine. Nous aurons également l'occasion de faire une analyse comparative de l'utilisation de certaines catégories de séquences dans la série japonaise et dans la série américaine. En effectuant ce travail, nous essaierons de déterminer en quoi l'utilisation des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et du lot Zyu1.5 peut être, ou pas, contraignante pour l'équipe américaine. Cette phase qui donne naissance à la série s'avère être le socle sur lequel repose les évolutions du mode de production de la série, ainsi nous lui consacrons une partie très détaillée. Nos conclusions nous éclairent sur les raisons de l'évolution du mode de production de la série après l'épisode 40.

L'évolution du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* sera le sujet de notre troisième partie. Après avoir utilisé les séquences de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, Saban Entertainment commande de nouvelles images à Toei Company. Les images mises à disposition de Saban Entertainment par Toei Company sont toutes très similaires à celles de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cependant, l'équipe américaine va changer à plusieurs reprises sa manière d'envisager le recyclage et donc les modalités pratiques de l'occidentalisation. Afin d'en comprendre les raisons, nous étudierons chaque phase dans l'ordre chronologique et verrons comment l'équipe américaine se détache progressivement des images japonaises et se réapproprie les codes du Super Sentai.

Après cette traversée chronologique du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*, une dernière partie, plus thématique, prendra la forme d'une ultime confrontation. Fort des enseignements apportés par l'étude détaillée des modalités pratiques de l'occidentalisation, nous serons en mesure de traiter des enjeux de l'occidentalisation du point de vue représentationnel. Nous nous intéresserons notamment à la question de la censure des images japonaises, nous verrons en quoi l'équipe américaine s'inspire des symboles, intrigues et personnages des séries qu'elle recycle. Encore, nous questionnerons la tentative, par Saban Entertainment, de faire de *Mighty Morphin Power Rangers* une série qui prône des valeurs positives telles que la parité ou le multiculturalisme.

**PARTIE 1. CONTEXTE ET ÉLABORATION DU MODE DE  
PRODUCTION DE *MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS***

## Introduction à la partie 1

Dans cette première partie, nous tenterons de mieux comprendre les enjeux qui entourent l'achat d'images en provenance du Japon par Saban Entertainment et leur recyclage dans *Mighty Morphin Power Rangers*. L'apparition de la série et les modalités de l'élaboration de son mode de production sont en partie déterminées par un contexte juridique et économique très précis. Nous intéresser à ce contexte est essentiel pour mieux comprendre comment le mode de production de la série est conçu, mis en œuvre puis évolue. Nous effectuerons ce travail notamment au travers d'une analyse de l'accord de distribution qui donne naissance à la série de Saban Entertainment. Mais cet accord de distribution, comment se présente-t-il exactement ?

Ledit accord est conclu entre, d'une part, Saban International Services, Inc. (« SISI ») et Saban International N.V. (« SINV ») et, d'autre part, Toei Company LTD. La SISI et la SINV deviennent les titulaires de la licence exclusive de *Kyoryu Sentai Zyuranger* concédée par Toei Company LTD. Structurellement, l'accord de distribution daté du 21 août 1992 est composé de quinze paragraphes : 1. PROGRAMME, 2. TERMES, 3. TERRITOIRES, 4. DATE DE LIVRAISON, 5. FRAIS DE LICENCE, 6. PARTICIPATION AU MERCHANDISING, 7. DROITS DE LICENCE, 8. LIVRAISON, 9. GARANTIES, 10. INDEMNITES, 11. COPYRIGHT, 12. SOUS-DISTRIBUTION ET CESSION, 13. CONFIDENTIALITE, 14. PRODUCTIONS ET EPISODES SUPPLEMENTAIRES, 15. SUPPLEMENTAIRE<sup>54</sup>. Ces paragraphes sont parfois sous-divisés en clauses à l'aide de lettres. Pour plus de clarté, lorsque nous mentionnons Saban Entertainment, il est fait référence conjointement à SISI et à SINV (fondamentalement, les deux entités ont les mêmes fonctions et pouvoirs, mais sur des territoires différents). Au travers des différents paragraphes et clauses qui le composent, l'accord de distribution permet de comprendre le mode de production prévu à l'origine pour *Mighty Morphin Power Rangers*. De plus, l'étude de cet accord nous offre des pistes de réflexion sur les visées commerciales de *Mighty Morphin Power Rangers* et sur les modalités d'accompagnement par Toei Company LTD dans la création et la diffusion de la série américaine. Rappelons également que celui-ci est modifié à plusieurs reprises par le biais de plusieurs avenants. L'étude de ces derniers offre la possibilité d'observer, du point de vue

---

54 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « 1. PROGRAM », « 2. TERM », « 3. TERRITORY », « 4. DELIVERY DATE », « 5. LICENSE FEE », « 6. MERCHANDISING PARTICIPATION », « 7. LICENSED RIGHTS », « 8. DELIVERY », « 9. WARRANTIES », « 10. INDEMNITY », « 11. COPYRIGHT », « 12. SUBDISTRIBUTION AND ASSIGNMENT », « 13. CONFIDENTIALITY », « 14. ADDITIONAL EPISODES AND PRODUCTIONS », « 15. ADDITIONAL »).

juridique, l'évolution du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1992 et 1995.

Dans un premier chapitre, nous nous intéresserons à la stratégie commerciale de Saban Entertainment et au contexte de signature de l'accord de distribution. Nous verrons en quoi l'accord de distribution prévoit de faire de *Mighty Morphin Power Rangers* un objet à la portée internationale. Ensuite, nous tenterons de comprendre pourquoi l'accord préfigure l'occidentalisation d'autres séries de Tokusatsu par Saban Entertainment. Nous nous pencherons sur les raisons qui encouragent le choix de *Kyoryu Sentai Zyuranger* comme premier matériau de l'occidentalisation du Super Sentai. Nous verrons d'ailleurs que Saban Entertainment fait l'acquisition de la série alors qu'elle est encore en production, nous essaierons d'éclairer les raisons de cet achat, semble-t-il, prématuré.

Le deuxième chapitre sera consacré à l'élaboration du mode de production de la série. Nous verrons quelles possibilités sont offertes à Saban Entertainment quant à l'exploitation des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Nous nous intéresserons également aux dates de livraisons des bandes de la série japonaise et à leur incidence sur la phase de préproduction de la série américaine. Pour finir, nous étudierons le deuxième avenant porté à l'accord de distribution, avenant qui s'avère être l'acte de commande du lot Zyu1.5. Il conviendra bien sûr de détailler le contenu de ce lot d'images inédites et de questionner les raisons de son acquisition.

## Chapitre 1. Stratégie commerciale de Saban Entertainment et contexte de la signature de l'accord du 21 août 1992 : le bon moment pour importer le Super Sentai en Occident ?

Ce projet d'occidentalisation du format du Super Sentai, qui se concrétise avec la signature de l'accord daté du 21 août 1992, est un projet relativement ancien pour Haim Saban. En effet, le producteur israélien aurait eu cette idée en 1984. Dans un entretien filmé en 2012, il se souvient :

En 1984, je me détendais entre deux réunions dans ma chambre d'hôtel à Tokyo, au Japon. Il n'y avait alors que trois chaînes au Japon et elles transmettaient toutes des émissions japonaises dont je ne comprenais pas un mot. Je n'en comprends d'ailleurs toujours pas un mot. Sur l'une d'elles, j'ai tout à coup vu cinq enfants vêtus de leurs costumes de superhéros, sautillant et frappant les fesses des monstres. J'ai pensé : « Ho, c'est très amusant, je me demande si nous pouvons adapter ce format, et plus largement, en gros l'adapter au monde occidental »<sup>55</sup>.

Haim Saban fait référence à l'année 1984 comme point de départ du projet *Mighty Morphin Power Rangers* à plusieurs reprises<sup>56</sup>. À notre connaissance, son projet prend réellement forme en 1986 quand il produit une première bande promotionnelle à destination des réseaux de télévision américains. La bande promotionnelle en question est produite à partir d'images de *Choudenshi Bioman* (Toei Company, 1984-1985)<sup>57</sup> et d'images tournées aux États-Unis par Saban Entertainment pour l'occasion. Un épisode pilote intitulé *Bio-Man*<sup>58</sup> est également produit la même année. Cependant, le projet n'aboutit pas. À propos de cet épisode pilote, l'acteur Marc Dacascos se souvient :

---

55 Haim SABAN dans Brian WARD, « Morphing Time! A Look Back at *Mighty Morphin Power Rangers* », supplément DVD de *Mighty Morphin Power Rangers : The Complete Series*, Shout Factory, 2012 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Back in 1984, I was relaxing between two meetings in my hotel room in Tokyo, Japan. And there were only three stations then in Japan, and they all transmitted Japanese shows, and I didn't understand a word. I still don't understand a word. And on one of them, I all of a sudden saw five kids in their superhero costumes, jumping around and kicking some monster butt. And I thought, oh, that's a lot of fun, I wonder if we can adapt that format and bring it to the western world, basically »).

56 Haim SABAN dans NATIONAL ASSOCIATION OF BROADCASTER [Nab Show], *NAB Show Opening – Full Version* (2014) [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 15 avril 2014 [[https://www.youtube.com/watch?v=jbEpyV71HIw&index=14&t=3667s&list=PLaWP\\_Z0V9LEouWJR5u9H2seqBJPQvHJIY](https://www.youtube.com/watch?v=jbEpyV71HIw&index=14&t=3667s&list=PLaWP_Z0V9LEouWJR5u9H2seqBJPQvHJIY)]

57 James BATES, « Kidd Stuff: A Crop of New Shows Sprouts From Saban Firm's TV Success », *Los Angeles Times*, 12 août 1986.

58 *Id.*

Je me rappelle, au début de ma carrière, j'ai tourné le pilote de la série *Bio-Man*, qui s'est par la suite transformé en *Power Rangers*. À l'époque, *Bio-Man* avait fait un flop, alors que quatre ou cinq ans plus tard, lorsque la série *Power Rangers* est apparue, le succès était au rendez-vous. C'était trop tôt, le public américain n'était pas encore prêt à voir des séries japonaises<sup>59</sup>.

Si l'on s'en tient aux propos de Haim Saban, retranscrits dans un article du *Los Angeles Times* du 25 novembre 1993, plusieurs pilotes ont été produits entre 1986 et 1992. Cependant, aucun réseau de télévision américain n'est intéressé par son concept à cette période :

Cela fait huit ans que je défends cette idée, je tourne des pilotes, je retourne des pilotes, pour aller d'un réseau de télévision à l'autre et être franchement moqué, jusqu'à ce que Margaret [Loesh] regarde et dise « Cela peut avoir un succès énorme »<sup>60</sup>.

En 1991, Saban envisage, semble-t-il, d'adapter *Choujin Sentai Jetman* (Toei Company, diffusée au Japon entre le 15 février 1991 et le 14 février 1992). Cependant, le scénario de la série est jugé par Haim Saban lui-même comme trop mature pour une série pour enfants et le projet est repoussé d'une année<sup>61</sup>. C'est finalement la série *Kyoryu Sentai Zyuranger*, la série de Super Sentai produite par Toei Company pour la saison 1992-1993, qui est choisie comme premier matériau pour ce projet d'occidentalisation d'une série japonaise. À notre connaissance, la bande promotionnelle originale de *Bio-Man* ainsi que les éventuels pilotes sont actuellement introuvables. Pourtant, les séquences américaines tournées en 1986 pour le projet *Bio-Man* sont réutilisées dans une nouvelle bande promotionnelle intitulée *Galaxy Rangers*<sup>62</sup>, produite par Saban à partir de séquences de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Haim Saban présente cette bande en 1992 à Margaret Loesh<sup>63</sup>, alors présidente de Fox Kids Network, qui accepte de diffuser *Galaxy Rangers* (renommé ensuite *Mighty Morphin Power Rangers*) durant huit semaines<sup>64</sup> dans le bloc de programmation Fox Kids. À la suite de cette entente avec Fox Kids Network, la production de la série est validée, ce qui conduit à la signature de l'accord de distribution daté de 21 août 1992.

---

59 Damien GRANGER, « Mark Dacascos : Kung Fou Style », *Impact*, n° 90, février 2001, p. 22.

60 Haim SABAN dans Lynne HEFFLEY, « Low-Tech Equals High Ratings: Fox's Offbeat 'Mighty Morphin Power Rangers' Flexes Its Kidvid Muscle », *Los Angeles Times*, 25 novembre 1993 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Eight years I've been kicking this idea around, [...] shooting pilots, reshooting pilots and going from one network to the other and frankly being laughed at, until Margaret looked at it and said, "That could be a monster hit" »).

61 Jody REVENSON et Ramin ZAHED, *op. cit.*, p. 11.

62 INCONNU, Bande de présentation de « Galaxy Rangers », supplément DVD de *Mighty Morphin Power Rangers : The Complete Series*, Shout Factory, 2012.

63 Lynne HEFFLEY, *op. cit.*

64 Haim SABAN dans NATIONAL ASSOCIATION OF BROADCASTER [Nab Show], *op. cit.*

Pourquoi ce projet se concrétise-t-il en 1992 ? Quelles sont ses visées commerciales et pourquoi la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* en particulier est-elle choisie comme premier matériau pour l'occidentalisation du format du Super Sentai ? Afin de répondre à ces questions, nous nous intéresserons dans un premier temps à l'état de l'exportation du Tokusatsu à l'international en 1992. Pour cela, nous analyserons le paragraphe 3 de l'accord de distribution qui donne des pistes sur les raisons de la vente des droits de licence de *Kyoryu Sentai Zyuranger* à Saban Entertainment. Dans un second temps, examinons la stratégie commerciale mise en place par Saban Entertainment en analysant principalement le paragraphe 14 de l'accord. Pour finir, nous questionnerons le choix de *Kyoryu Sentai Zyuranger* comme premier matériau de l'occidentalisation du Super Sentai. Pour ce faire, nous nous intéresserons au contexte culturel en Occident au moment de la signature de l'accord et aux spécificités de *Kyoryu Sentai Zyuranger* comparée aux séries de Super Sentai qui la précèdent.

## **1. 1. *Mighty Morphin Power Rangers* : créer une alternative au Super Sentai en Occident ?**

*Mighty Morphin Power Rangers* est un objet dont la portée est prévue comme internationale dès la signature du contrat de distribution. Cependant, la licence acquise par Saban est limitée territorialement. Sur cette question, le paragraphe 3 de l'accord est très clair :

3. TERRITOIRE. Le « territoire » comprendra :

(a) TERRITOIRE DE SISI : Les États-Unis d'Amérique, ses territoires, le Commonwealth et ses possessions, les installations militaires américaines situées à l'extérieur des États-Unis, les réseaux de radios et de télévisions des forces armées américaines et américaines.

(b) TERRITOIRE DE SINV : Le reste du monde, à l'exclusion du territoire de SISI, du Brésil, du Japon, de Singapour, de la Thaïlande, de Hong Kong, de la Malaisie, de la Chine, de la Corée, de Taïwan, de l'Indonésie, du Laos, du Vietnam et du Cambodge<sup>65</sup>.

Comme nous pouvons le remarquer, Saban Entertainment dispose d'un large territoire pour diffuser *Mighty Morphin Power Rangers*. Sur ces territoires, il est dès lors impossible pour Toei

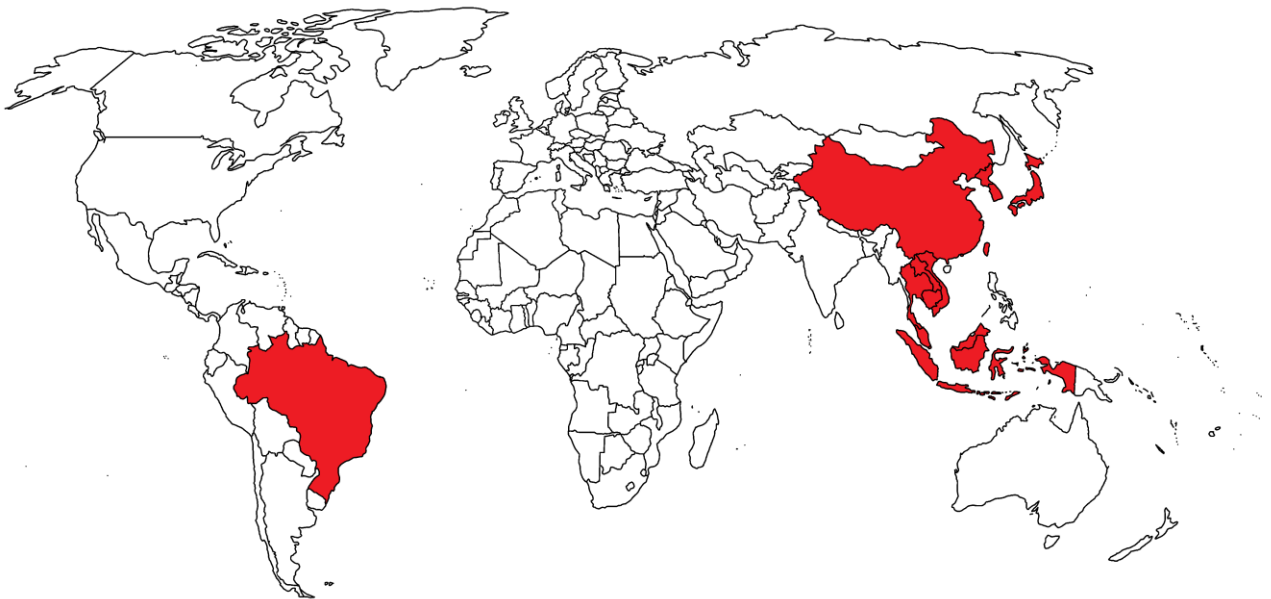
---

65 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : «3. TERRITORY. The "Territory" shall include: (a) SISI TERRITORY: The United States of America, its territories, commonwealths and possessions, U.S. Military Installations located outside of the U.S. and the U.S. Armed Forces Radio and Television Network. (b) SINV TERRITORY: The Universe excluding the SISI Territory, Brazil, Japan, Singapore, Thailand, Hong Kong, Malaysia, China, Korea, Taiwan, Indonesia, Laos, Vietnam and Cambodia »).



Company de diffuser *Kyoryu Sentai Zyuranger* du fait du caractère exclusif de la licence acquise par Saban Entertainment. Ce paramètre nous encourage à regarder attentivement les territoires pour lesquels Toei Company conserve sa licence exclusive et ainsi comprendre comment se porte l'exportation du Tokusatsu et, *a fortiori*, du Super Sentai, à l'international en 1992.

Toei Company conserve sa licence dans treize pays (en rouge sur ce planisphère) :



Nous remarquons que tous ces pays sont situés dans la zone Asie à l'exception du Brésil. Mais pourquoi Toei Company maintient-elle ses droits d'exploitation pour ces pays en particulier ?

Premier élément de réponse : en 1992, l'importation des séries de Tokusatsu est difficile dans de nombreux pays occidentaux et notamment aux États-Unis, pour des raisons à la fois économiques et culturelles. Aux États-Unis par exemple, plusieurs séries de Tokusatsu sont diffusées en syndication dans les années 1970-1980. C'est le cas d'*Ultraman* (Toei Company, 1966-1967) ou encore *Spectreman* (P Productions, 1971-1972). Ces diffusions restent cependant marginales et ne rencontrent pas le succès.

Pourtant, l'exportation du Tokusatsu fonctionne bien dans les pays de la zone Asie. Ces pays sont situés dans une aire géographique et culturelle relativement proche de celle du Japon, ce qui facilite probablement la diffusion d'objets culturels d'origine japonaise. La Malaisie, les Philippines ou encore la Corée du Sud transmettent des séries de Tokusatsu avec succès dès les années 1970-1980.

Parallèlement, quelques pays occidentaux sont, malgré tout, réceptifs aux séries de Tokusatsu. L'Italie, par exemple, diffuse *Denshi Sentai Denjiman* (Toei Company, 1980-1981) sur la chaîne Telereporter dès 1981<sup>66</sup>. En France, *Choudenshi Bioman* (Toei Company, 1984-1985) est diffusée sur Canal+ à partir de 1985. Si, dans ces pays occidentaux, les séries de Tokusatsu rencontrent un certain succès, au Brésil, c'est une véritable explosion du genre à la télévision qui se fait ressentir dès 1988, comme le note Joao Lobato :

Insidieusement, *Esquadrao Relampago Changeman* [*Dengeki Sentai Changeman*, Toei Company, 1985-1986] et *O fantástico Jaspion* [*Kyojuu Tokusou Juspion*, Toei Company, 1985-1986] ont fait leurs débuts sur la grille de programmation du réseau Manchete, qui connaissait en 1988 de graves problèmes financiers. Pendant près de dix ans, ces séries, telle une invasion japonaise, seront les émissions les plus populaires de cette chaîne qui était alors la deuxième plus grande chaîne de télévision du pays<sup>67</sup>.

Il semble donc que Toei Company LTD cède les droits de licence à Saban pour les pays dans lesquels l'exportation des séries de Tokusatsu (et, *a fortiori*, de Super Sentai) est difficile et donc peu profitable financièrement, mais les conserve pour des pays dans lesquels ces séries rencontrent un succès massif, comme certains pays asiatiques ou le Brésil. Pourtant, si la firme japonaise conserve la licence au Brésil, pourquoi ne pas la conserver dans d'autres pays où plusieurs séries de Tokusatsu ont été diffusées avec succès entre la fin des années 1970 et le début 1990 comme la France, l'Italie ou encore les Philippines ? S'il est difficile d'apporter une réponse définitive à cette question, exposons quelques hypothèses. Il est envisageable que, dans certains cas, la cession des droits à Saban soit plus rémunératrice pour Toei Company LTD que leur conservation. Il est également probable que la question des territoires d'application de la licence exclusive acquise par Saban ait fait l'objet de négociations et que Toei Company LTD ait fait quelques concessions, notamment sur la zone Europe. L'autre possibilité est que Toei Company LTD ait fait un choix stratégique en octroyant les droits pour la France, l'Italie et le Portugal à Saban. Pour le cas de la France par exemple, la diffusion de séries japonaises (animées ou en *live action*) fait l'objet de nombreuses controverses dès la fin des années 1980 comme le note Nicolas Perez Prada<sup>68</sup>. Il est donc envisageable que Toei Company LTD cède

---

66 La diffusion de la série est mentionnée dans le programme télévisé du quotidien italien *La Provincia di Cremona* du 13 octobre 1981, p. 4.

67 Joao LOBATO, *Changeman, Jaspion e Jiraiya & Cia.*, Sao Paulo, Matrix, 2013, p. 8 (traduction personnelle depuis le portugais : « Sem alarde, de forma quase sorrateira, *Esquadrão Relâmpago Changeman* e *O fantástico Jaspion* estrearam na grade da programação da Rede Manchete, que, em 1988, passava por sérios problemas financeiros. Por quase dez anos, essas séries, junto com toda uma invasão japonesa, seriam os programas de maior audiência daquela que já tinha sido a segunda maior emissora de televisão do país »).

68 Nicolas PEREZ PRADA, « La "Nouvelle manga" et autres vicissitudes de la légitimation du manga en France », *Alternative Francophone*, n° 10, vol. 1, 2016, p. 67-80, p. 68.

les droits de licence pour les pays dans lesquels l'avenir des contenus culturels japonais est incertain, même si une « percée » a été effectuée auparavant.

Au début des années 1990, le Tokusatsu peine donc à s'exporter en Occident même si beaucoup de pays de la zone Asie sont réceptifs au genre. C'est probablement en réponse à cette problématique d'exportation que l'accord de distribution daté du 21 août 1992 est signé par Toei Company. À cette période, la cession de la licence exclusive de *Kyoryu Sentai Zyuranger* à Saban Entertainment est une alternative intéressante pour Toei Company qui peut ainsi faire un bénéfice sur un produit difficilement exportable en dehors de la zone Asie.

## 1. 2. Vers une méthode Saban élargie au Tokusatsu télévisuel ?

Si l'accord de distribution semble aux primes abords s'appliquer à *Kyoryu Sentai Zyuranger*, il rentre en réalité dans le cadre d'un processus plus global qui touche toutes les séries de Tokusatsu détenues par Toei Company comme le stipule le paragraphe 14 de l'accord :

14. ÉPISODES ET PRODUCTIONS SUPPLÉMENTAIRES. Le concédant accorde au licencié la possibilité exclusive d'acquérir, selon les mêmes conditions, les présentes : (a) épisodes supplémentaires du programme ; (b) chaque remake, suite, prequel, spin off, spin off de séries et long métrage basé sur le programme ou son matériel littéraire sous-jacent (y compris, sans limitation, tout personnage y figurant) ; et (c) : chaque série d'actions en prise de vues réelles que le concédant possède, contrôle, ou produit ou acquière de toute autre manière au cours de la période (« période d'option ») à compter de la date et se terminant dix-huit (18) mois après la première diffusion américaine du programme (à condition toutefois que ces dix-huit [18] mois commencent au plus tard en septembre 1993), ces options peuvent être exercées par le licencié pendant la période d'option<sup>69</sup>.

La mention « chaque série d'actions en prise de vues réelles » fait ici référence aux séries de Tokusatsu détenues par Toei Company, qu'il s'agisse de séries de Super Sentai, de Metal Hero, de Kamen Rider, etc. Toutes les séries de ce type détenues par Toei Company peuvent désormais être acquises par Saban Entertainment. Cette possibilité est effective durant une période d'option de 18 mois qui commence au moment de la première diffusion de *Mighty*

---

69 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.* (Traduction personnelle depuis l'anglais : « 14. ADDITIONAL EPISODES AND PRODUCTIONS. Licensor grants to Licensee the exclusive option to acquire under the same terms and conditions herein: (a) additional episodes of the Program; (b) each remake, sequel, prequel, spin-off, series spin-off and feature film based on the Program or its underlying literary material (including, without limitation, any character(s) therein); and (c) each live-action series which Licensor either presently owns or controls, or produces or otherwise acquires within the period ("Option Period") commencing upon the date hereof and ending eighteen (18) months after the first U.S. broadcast of the Program (provided, however, that such eighteen (18) months shall commence no later than September 1993), such options to be exercisable by Licensee during the Option Period. »).

*Morphin Power Rangers*, période qui doit démarrer au plus tard en septembre 1993<sup>70</sup>. Le contenu de cette clause nous éclaire sur l'objectif à long terme de Saban Entertainment.

En effet, le paragraphe 14 permet à Saban Entertainment d'acquérir d'autres séries de Super Sentai en cas de succès de son concept. De plus, les droits de licence sont acquis pour dix ans, reconductibles avant le terme de l'accord de quinze années supplémentaires. Cela suppose un désir d'exploitation sur le temps long. Ce paragraphe préfigure en réalité l'établissement d'une franchise occidentalisée de *Super Sentai Series* : une franchise *Power Rangers* dont le mode de production repose sur le recyclage d'images issues de séries de la franchise japonaise. Cette franchise existe d'ailleurs encore aujourd'hui et en est à sa 26<sup>e</sup> saison, il s'agit de *Power Rangers : Beast Morphers*, fondée sur la série *Tokumei Sentai Go-Busters* (Toei Company, 2012-2013).

En outre, le contenu du paragraphe 14 annonce une stratégie plus globale qui vise à occidentaliser d'autres formats du Tokusatsu. Cela est confirmé par le premier avenant au contrat (Avenant #1) daté du 21 août 1992, soit le jour même de la signature de l'accord. Celui-ci stipule que la série japonaise *Choujinki Metalder* est acquise par Saban sous les mêmes conditions que *Kyoryu Sentai Zyuranger* :

La série *Metalder* a/k/a *Megaman* sera incluse dans l'accord, selon les mêmes conditions que *Galaxy Rangers*, sauf indications contraires dans les présentes<sup>71</sup>.

Série japonaise de Tokusatsu, *Choujinki Metalder* (Toei Company, 1987-1988) appartient au sous-genre du Metal Hero. Les séries de Metal Hero dépeignent les aventures d'un protagoniste (humain, extraterrestre, cyborg ou même androïde) qui fait généralement partie d'une organisation en lien avec le maintien de l'ordre (police ou encore armée). S'il fait face à une organisation maléfique extraterrestre qui souhaite conquérir la terre ou la détruire, le protagoniste dispose de plusieurs outils technologiques dans sa lutte et en particulier d'une armure. Lorsqu'il effectue un *henshin* (littéralement : transformation ; généralement un cri suivi d'une chorégraphie), le héros d'une série de Metal Hero revêt quasi instantanément une armure métallique aux propriétés surpuissantes. Le sous-genre, assez proche de celui du Kamen

---

70 La diffusion de *Mighty Morphin Power Rangers* débute d'ailleurs le 28 août 1993, ce qui permet à Saban Entertainment de profiter de l'intégralité de la période d'option.

71 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « The series "*Metalder*" a/k/a "*Megaman*" shall be included in the Agreement, subject to all of the same terms and conditions as to "*Galaxy Rangers*" therein, except as otherwise provided herein »).

Rider<sup>72</sup>, se développe au Japon dès 1982 avec *Space Sheriff Gavan* (Toei Company, 1982-1983) et *Choujinki Metalder* en est la sixième déclinaison. La série met en scène les aventures de Ryusei Tsurugi, un androïde de combat à forme humaine, initialement conçu par l'armée impériale japonaise afin d'intervenir durant la guerre du Pacifique. Très proche de l'homme (il ressent des émotions humaines et fait la différence entre le bien et le mal), l'androïde affronte au cours des 39 épisodes de la série l'empire de Neros, dieu maléfique qui souhaite conquérir la terre.

Saban Entertainment est libre de faire tout ce qu'il souhaite avec les images de *Choujinki Metalder* et même, s'il le désire, d'élargir la méthode appliquée pour la production de *Mighty Morphin Power Rangers* aux séries de Metal Hero et donc, potentiellement, aux séries de Tokusatsu en général. La série est finalement adaptée par Saban Entertainment en 1994 sous le nom *VR Troopers* (1994-1996). Cependant, le concept est remanié et la série est finalement constituée de prises de vues issues de trois séries de Metal Hero différentes, à savoir : *Space Sheriff Shaider* (Toei Company, 1984-1985), *Jikuu Senshi Spielvan* (Toei Company, 1986-1987) et *Choujinki Metalder* (Toei Company, 1987-1988).

À regarder l'accord de distribution du 21 août 1992, il semble que l'achat de *Kyoryu Sentai Zyuranger* est la première étape d'une entreprise plus globale qui vise à occidentaliser le format du Super Sentai, mais aussi, si possible, le format d'autres séries de Tokusatsu détenues par Toei Company. Bien sûr, l'application de cette stratégie est conditionnée par le succès de *Mighty Morphin Power Rangers*. C'est bien la consécration de la série américaine qui encourage Saban Entertainment à occidentaliser d'autres formats du Tokusatsu. En effet, suite au succès de la série américaine, Saban met en chantier en plus de *VR Troopers* deux autres séries : *Masked Rider* (1995-1996), fondée sur *Kamen Rider Black RX* (Toei Company, 1988-1989) et *Big Bad Beetleborgs* (1996-1998), dont les images sont issues de la série de Metal Hero *Juukou B-Fighter* (Toei Company, 1995-1996). Cependant, les séries en question n'auront pas un succès aussi important que *Mighty Morphin Power Rangers*, qui semble-t-il, a bénéficié d'un contexte culturel très favorable.

---

72 Cependant, si les séries de Kamen Rider mettent souvent en scène un héros vengeur, c'est rarement le cas pour les séries de Metal Hero, dont le protagoniste est habituellement droit et juste.

### 1. 3. Un contexte culturel favorable à la concrétisation du projet *Mighty Morphin Power Rangers*

Comme nous l'avons vu précédemment, cela fait plusieurs années que Haim Saban peine à concrétiser son projet d'occidentaliser le format du Super Sentai. En 1992, plusieurs projets similaires ont déjà été rejetés par les réseaux de télévisions américains. Pourquoi ce projet se concrétise-t-il en 1992 ? C'est en regardant le contexte socioculturel de ce début des années 1990 que l'on peut comprendre le pourquoi de la signature de l'accord comme la vente de ce projet à la chaîne de télévision *Fox Kids*.

En matière de stratégie commerciale, le choix de la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* comme matériau n'est pas si anodin. Il arrive que les séries de Super Sentai rendent hommage à un objet culturel qui a du succès au Japon au moment de leur conception. Par exemple, la série *Hikari Sentai Masokuman* (Toei Company, 1987-1988) s'inspire librement du manga *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984-1995) et propose des protagonistes qui rappellent ceux du manga de Toriyama. *Kyoryu Sentai Zyuranger* pour sa part s'inspire du roman à succès *Jurassic Park* de Michael Crichton publié en 1990. En effet, toute la série japonaise est centrée sur les dinosaures. Les protagonistes tiennent leurs pouvoirs de transformation d'anciens dieux dinosauresques et ont chacun un animal totem qui rappelle cette thématique (tyrannosaure, mastodonte, ptérodactyle, smilodon et tricératops). Leurs casques rappellent même dans leurs formes les animaux totems en question, la visière du casque se situe dans la gueule de l'animal. De plus, les dieux dinosauresques prêtent assistance aux protagonistes en se transformant en immenses machines de guerre : les Shugojus.



Figure 1 : les cinq protagonistes costumés de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (1 à 5). Plans issus de l'épisode 1 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Tanjo », S1EP01, diffusé le 21 février 1992). Les cinq Shugojus appartenant aux Zyurangers (6). Plan issu de l'épisode 11 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Goshujin-sama! », S1EP11, diffusé le 8 mai 1992).

Au moment de la signature de l'accord, le monde est en pleine « Dinomania », vague culturelle qui s'étend de la fin des années 1980 au milieu des années 1990. De nombreux films ayant pour sujet les dinosaures, comme *Le petit dinosaure et la vallée des merveilles* (*The Land Before Time*, Don Bluth, 1988) ou encore *Dinosaures* (*Adventures in Dinosaur City*, Brett Thompson, 1992) ont été un succès en salle. *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) est d'ailleurs en cours de production pour une sortie prévue en juin 1993. Parallèlement, des séries télévisées, telles que *Denver, le dernier dinosaure* (*Denver, the Last Dinosaur*, World Events Productions, Calico Entertainment, I.D.D.H., 1988-1989) ou *Dinosaures* (*Dinosaurs*, Walt Disney Television, Jim Henson Company, 1991-1994) ont remporté l'adhésion du jeune public. Il est tout à fait possible que le choix d'adapter *Kyoryu Sentai Zyuranger* en particulier résulte d'une stratégie commerciale visant à toucher un public en quête de ces produits culturels « dinosauresques ». Rappelons que l'accord est signé en août 1992, pour une sortie prévue au plus tard en septembre 1993, soit deux mois après la sortie du film tant attendu *Jurassic Park*.

En plus de cela, *Kyoryu Sentai Zyuranger* est une série qui apporte de nombreuses nouveautés au genre très codifié du Super Sentai. Premièrement, les séries de Super Sentai antérieures ont une trame scénaristique généralement plus sombre et mettent en scène des antagonistes cruels et dépourvus de sens moral. Citons par exemple l'antagoniste de *Choudenshi Bioman* (1984-1985) qui se distingue par sa cruauté envers le genre humain, n'hésitant pas à torturer ou tuer ses opposants pour parvenir à ses fins. Quant au grand empereur La Deus de *Choushinsei Flashman* (Toei Company, 1986-1987), il récupère des humains et les réduit en bouillie pour augmenter sa force. *Kyoryu Sentai Zyuranger* tranche par son scénario plus enfantin. La thématique de la série est celle du conte. D'ailleurs, le premier plan du générique représente l'ouverture d'un livre ancien. Suit alors le récit, en *voice over*, de la légende des *Zyurangers*, figurant l'entrée du spectateur dans l'univers onirique de la série. L'antagoniste principale, la sorcière Bandora, se présente comme un personnage principalement comique et révèle dans l'épisode 48 (« Yami Kara no Musuko », diffusé le 29 janvier 1993) de la série n'agir que par rancœur, suite à la mort de son enfant. *Kyoryu Sentai Zyuranger* fait évoluer les codes de la franchise *Super Sentai Series* de manière durable. Dès lors, les productions de la franchise *Super Sentai Series* seront plus « légères », et c'est encore vrai aujourd'hui. L'exemple le plus parlant est sans doute la série *Ressha Sentai ToQger* (Toei Company, 2014-2015) dans laquelle les protagonistes protègent les rêves de la population grâce au pouvoir de l'imagination.

*Kyoryu Sentai Zyuranger* met également en place plusieurs idées nouvelles qui seront intégrées par la suite dans les codes du Super Sentai. Les machines de guerre, ici nommées Shugojus (littéralement : bêtes de protection), ne sont plus de simples machines comme dans les séries précédentes, mais des dieux prêtant assistance aux héros, cette idée des « machines conscientes » sera reprise par la suite dans de nombreuses séries comme *Seijuu Sentai Gingaman* (Toei Company, 1998-1999) ou encore *Hyakuju Sentai Gaoranger* (Toei Company, 2001-2002). En accord avec la thématique fantastique de la série, les différents outils utilisés par les Zyurangers dans leur lutte contre le mal ont ici une origine magique. Ce cas est singulier pour une série de Super Sentai, les outils utilisés par les protagonistes étant traditionnellement issus de technologies d'origine extraterrestre (*Choushinsei Flashman*) ou militaire (*Choujin Sentai Jetman*). La série est également la première série de la franchise à présenter un protagoniste additionnel qui rejoint l'équipe en cours de saison : le Dragon Ranger. Avant le Dragon Ranger, quelques « prototypes » du sixième protagoniste existent cependant. Ryo Asuka (le X1 Mask de *Hikari Sentai Maskman*, Toei Company, 1987-1988) qui apparaît dans un seul épisode de la série, ou encore Shota Yamamori (le Magne Warrior de *Choudenshi Bioman*), pour deux épisodes de *Choudenshi Bioman*. Cependant, ces deux exemples sont des exceptions en 1992. Cette idée devient un des codes incontournables de la franchise et toutes les séries postérieures à *Kyoryu Sentai Zyuranger* présentent un sixième membre. De manière générale, il possède lui aussi la possibilité de revêtir une armure de combat colorée similaire à celle des protagonistes (*Denji Sentai Megaranger*, Toei Company, 1997-1998), mais cette caractéristique est variable. *Seijuu Sentai Gingaman*, par exemple, présente un protagoniste additionnel dont l'armure est très différente de celle de ses compagnons.

La série propose donc une intrigue plus légère que les séries précédentes de Super Sentai. De plus, celle-ci propose plusieurs variations inédites (les pouvoirs d'origine magique, le protagoniste additionnel, les machines conscientes, etc.) qui s'intègrent ensuite dans les codes du genre. Ces évolutions sont notamment causées par un refus des associations familiales japonaises de la diffusion de séries trop violentes sur des créneaux dédiés à la jeunesse<sup>73</sup>. Autant de paramètres qui rendent l'achat de cette série particulièrement avantageuse pour Saban Entertainment qui avait justement rejeté *Choujin Sentai Jetman* en 1991, série jugée trop mature. En 1992, c'est le potentiel commercial d'une série pour enfants qui met en scène des

---

73 Marie PRUVOST-DELASPRE, *L'Animation japonaise en France, réception, diffusion, réappropriations*, Paris, l'Harmattan, (coll.) « Cinéma d'animation », 2016, p. 18.



formes héritées des dinosaures, en pleine dinomania, qui permet à Haim Saban de vendre son projet à la Fox alors qu'il avait échoué auparavant avec des propositions similaires.

De plus, au début des années 1990, les séries de superhéros gagnent en popularité aux États-Unis. *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Murakami Wolf Swenson, IDDH, Fred Wolf Film, 1987-1996) ouvre la voie à la fin des années 1980 et la série est même adaptée sur grand écran entre 1990 et 1993<sup>74</sup>. D'autres séries apparaîtront par la suite et connaîtront le succès : *Batman : The Animated Series* (Bruce Timm, Eric Radomski, 1992-1995) ou encore *X-Men : The Animated Series* (Saban Entertainment, Marvel Entertainment, 1992-1997). Parallèlement, depuis la fin des années 1980, les films centrés sur les arts martiaux se multiplient. Citons par exemple *Bloodsport* (Newt Arnold, 1988) ou encore *Double Impact* (Sheldon Lettich, 1991) : deux films qui se déroulent à Hong Kong et qui s'inspirent du cinéma d'action asiatique. En 1992, le terrain semble donc propice à l'arrivée d'une série comme *Mighty Morphin Power Rangers* sur le territoire américain, avec sa thématique dinosauresque, son équipe de superhéros costumés et ses combats d'arts martiaux. Il est même probable que Saban Entertainment sente cette opportunité, si bien qu'elle fait l'acquisition de *Kyoryu Sentai Zyuranger* en août 1992, alors que la production de la série japonaise n'est pas encore terminée.

#### 1. 4. L'achat d'une série en cours de production

En effet, l'accord de distribution daté du 21 août 1992 est signé avant la fin de la diffusion de la série japonaise, celle-ci étant diffusée entre le 21 février 1992 et le 12 février 1993. Saban Entertainment acquiert donc les droits de licence d'un programme qu'il n'a pas visionné en totalité et qui n'est pas encore intégralement produit. Le jour de la signature de l'accord est également le jour de la diffusion du 26<sup>e</sup> épisode de *Kyoryu Sentai Zyuranger* au Japon. Ainsi, il nous faut répondre à la question suivante : quels paramètres encouragent l'achat de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, alors en cours de production ?

Pour répondre à cette question, il faut nous intéresser aux caractéristiques narratives *Kyoryu Sentai Zyuranger* en tant qu'objet sériel. En effet, ce sont ces caractéristiques, qui permettent cette occidentalisation par le recyclage à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers* et qui justifient l'achat d'une série alors inachevée. Il n'est pas inutile de rappeler ici

---

74 *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Steve Baron, 1990), *Teenage Mutant Ninja Turtles II : The Secret of the Ooze* (Michael Pressman, 1991) et *Teenage Mutant Ninja Turtles III* (Stuart Gillard, 1993).

la proposition faite par Jean Pierre Esquenazi dans son ouvrage *Les Séries télévisées : l'avenir du cinéma ?* dans lequel il envisage de « distinguer les séries en fonction de leur gestion narrative du principe pragmatique qui les définit comme des “séries”<sup>75</sup> ». Dans ce travail de classification, Jean Pierre Esquenazi propose de distinguer deux grandes familles de séries. Les séries « immobiles » qui « garantissent au téléspectateur qu'ils vont retrouver un univers fictionnel aux règles invariables<sup>76</sup> », et les séries « évolutives » qui « font correspondre à la succession des épisodes une évolution de leurs univers fictionnels<sup>77</sup> ». On retrouve une idée analogue chez Florent Favard qui distingue série « épisodique » et séries « feuilletonnantes » dans son ouvrage *Le Récit dans les séries de science-fiction : de Star-Trek à X-Files*. Sur la série *Knight Rider (K-2000, NBC, 1982-1986)*, Florent Favard écrit :

La série fonctionne sur un modèle formulaire, avec des invariants [Note de Florent Favard : Que Jean-Pierre Esquenazi appelle des « points nodaux ». Sur la formule, voir ainsi J-P Esquenazi, *Les Séries télévisées. L'avenir du cinéma ?* Paris, Armand Colin, 2010, p. 105.] dans le fond (personnages, lieux, action), mais aussi dans la forme (montage, structure...). Elle appartient donc à la catégorie des séries « épisodiques [Note de Florent Favard : 3. J'emprunte ce terme à la recherche anglo-saxonne (“episodic”)] » qui se concentre sur l'épisode comme unité narrative principale, à la différence des séries dites « feuilletonnantes » [...], qui au-delà des intrigues *microscopiques* des épisodes, déploient des intrigues *macroscopiques* dans un temps plus long, conservant la mémoire des épisodes précédents<sup>78</sup>.

Esquenazi appelle ces séries « épisodiques », séries « nodales ». Il s'agit de séries dont « chaque épisode narre une aventure avec son ouverture et sa conclusion, selon une formule immuable<sup>79</sup> ».

Il convient d'envisager *Kyoryu Sentai Zyuranger* comme une série nodale. Chaque épisode de cette série (à quelques exceptions bien sûr : comme le fait remarquer Esquenazi, une série est rarement totalement immobile ou totalement évolutive<sup>80</sup>) narre une aventure avec son ouverture et sa conclusion et les épisodes de la série sont construits selon une formule immuable : les protagonistes vaquent à leurs occupations quotidiennes quand un monstre envoyé par la sorcière Bandora attaque la terre ; ils vont tenter de battre ce monstre une première fois en vain ; lors de la seconde confrontation, les protagonistes réussissent à défaire le monstre puis Bandora ressuscite celui-ci sous une forme géante et les Zyurangers vont devoir faire appel aux Shugojus pour le vaincre définitivement. Cette formule est appliquée dans la très grande

---

75 Jean-Pierre ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 104.

76 Jean-Pierre ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 105.

77 *Id.*

78 Florent FAVARD, *op. cit.*, p. 19.

79 Jean-Pierre ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 105.

80 Jean-Pierre ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 104.

majorité des épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Ainsi, il importe peu à Saban Entertainment de visionner l'intégralité des épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* à l'achat ou même avant le début des tournages, car la série est régie par un modèle narratif formulaire, chaque épisode suivant dans l'ensemble la même structure. C'est justement son caractère de série nodale qui rend les images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* exploitable par Saban Entertainment pour son occidentalisation du format du Super Sentai. D'ailleurs, la plupart des séries de Tokusatsu et, *a fortiori*, de Super Sentai sont nodales. Cette caractéristique les rend facilement exploitables dans le projet de recyclage mené par Haim Saban.

Dans ce premier chapitre, nous avons établi le contexte et certains enjeux commerciaux au moment de la signature de cet accord de distribution daté du 21 août 1992. Nous avons pu observer que le projet *Mighty Morphin Power Rangers* s'inscrit dans une double perspective. Premièrement, il s'agit d'occidentaliser le format du Super Sentai et de créer une franchise semblable à *Super Sentai Series*, exportable dans les zones géographiques alors peu réceptives à ce type de séries ; deuxièmement, il s'agit de mettre en place un accord propice à l'occidentalisation d'autres formats du Tokusatsu, en vue d'une diffusion à l'international. Nous avons également questionné le choix de *Kyoryu Sentai Zyuranger* comme premier matériau dans ce projet d'occidentalisation. Nous avons remarqué que le choix de cette série en particulier est loin d'être anodin et que c'est peut-être ce choix qui conditionne la concrétisation de ce projet en 1992. De plus, nous avons déterminé qu'en plus de ce paramètre qui a trait aux thématiques de la série, ce sont également ses caractéristiques narratives en tant que série nodale qui justifient son achat en cours de production. Maintenant que nous avons fait la lumière sur une partie du contexte socioculturel et économique de la signature de l'accord du 21 août 1992 et le choix de la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* par Saban Entertainment, il convient de nous intéresser de plus près au contenu de l'accord.

## **Chapitre 2. Modalités de l'accord de distribution daté du 21 août 1992 : tout mettre en œuvre pour permettre le succès de *Mighty Morphin Power Rangers*.**

Une étude approfondie de certaines des clauses de l'accord de distribution conclu entre Saban Entertainment et Toei Company nous permet de comprendre comment les images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* sont supposées intervenir dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Nous effectuerons ce travail en trois temps. Dans un premier temps, nous établirons les modalités d'usage des bandes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* offertes à Saban Entertainment par Toei Company. Nous verrons comment Toei Company accompagne la production de *Mighty Morphin Power Rangers* en offrant à Saban plusieurs composantes ayant servi à la production de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (costumes, scénarios, etc.). Dans un second temps, nous nous intéresserons au calendrier prévisionnel de livraison des bandes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* établi par l'accord et à l'influence de celui-ci sur la préproduction et la production de la série américaine. Dans un dernier temps, nous étudierons le second avenant au contrat de distribution daté du 21 septembre 1992, un acte de commande de nouvelles images en provenance du Japon exclusivement produites pour *Mighty Morphin Power Rangers*, connues sous le nom de Zyu1.5.

### **2. 1. Modalités d'usage des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et livraisons additionnelles**

Le premier paragraphe de l'accord (1. PROGRAMME) précise que Saban entre en possession des droits de licence de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cependant, c'est le paragraphe 7 (7. DROITS DE LICENCE) qui détermine l'usage exact qui peut être fait des bandes de la série. Sur cette question des modalités d'usage des bandes, deux clauses du dit paragraphe attirent notre attention. Les clauses (a) et (c), offrent à Saban les possibilités suivantes :

(a) : adapter le programme pour l'exploitation sur son territoire, y compris, et ce sans limitation, tourner de nouvelles images, adapter l'intrigue pour tenir compte de la version internationale du titulaire du permis, incorporer des images existantes du programme ou d'autres programmes, le tout aux frais et à la charge du détenteur de la licence et à sa discrétion, et d'une qualité au moins égale à celle du programme original<sup>81</sup>.

---

81 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : «(a) adapt the Program to be suitable for exploitation in the

(c) : couper, monter, modifier, ajouter à, soustraire, traduire, dupliquer dans n'importe quelle langue et utiliser les chutes du programme (notamment, y compris, le droit de remplacer tout ou partie de la musique, des effets et du titre). Il est reconnu que la musique doit être changée pour des raisons créatives et que la rémunération des créateurs de la musique originale est incluse dans les frais de licence<sup>82</sup>.

Nous remarquons que l'accord prévoit dès le départ le recyclage des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dans un nouveau montage et offre à Saban Entertainment tout pouvoir sur les images qu'il acquiert ; il est autorisé à couper, monter, incorporer de nouvelles images, etc. Saban Entertainment est donc en droit de déconstruire intégralement la série originale afin de créer un objet nouveau que sera *Mighty Morphin Power Rangers*. Selon la clause (a), la seule obligation de Saban Entertainment vis-à-vis de Toei Company est de faire en sorte que les nouvelles images incorporées soient d'une qualité équivalente à celle des images japonaises. Il est à noter qu'en réalité la problématique s'est avérée inverse. En effet, selon Tony Oliver (producteur et scénariste de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1992 et 1995), les bandes reçues sont en 16 mm et d'assez basses qualités, ce qui va poser des problèmes de raccord à l'équipe américaine qui tourne avec une pellicule 16 mm de meilleure qualité<sup>83</sup>. On remarque également la possibilité offerte « adapter l'intrigue pour tenir compte de la version internationale du titulaire du permis ». Ainsi, avant même le début de sa production, il est confirmé que *Mighty Morphin Power Rangers* est un objet pensé comme international. Saban entre donc en possession des bandes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et se voit offrir un droit de remaniement complet sur le programme. Cependant, il semble que cela ne suffise pas à Saban pour mener à bien son projet. Il est donc stipulé que Toei Company LTD fournira plusieurs éléments en plus des épisodes. Le paragraphe 8 précise :

8. LIVRAISON. [...] Le concédant de la licence doit (aux frais du titulaire de la licence) livrer au titulaire de la licence en amont de la date de livraison du programme (y compris, si le programme est une série, pour chaque épisode) et de chaque version de celui-ci, tout le matériel nécessaire pour l'exploitation du programme par le titulaire de la licence en vertu des présente, y compris, sans limitation, les suivantes : un tirage composite couleur de l'épisode (en 16 ou 35 mm, laquelle est minutée, étalonnée, neuve et acceptable pour la diffusion),

---

Territory, including, without limitation, shooting new footage, adapting story lines and dialogue to accommodate Licensee's international version, and incorporating existing footage of the Program or other programs, all at Licensee's cost and responsibility and at Licensee's discretion, and of a quality which is at least equal to that of the original Program »).

82 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.* (Traduction personnelle depuis l'anglais : « (c) cut, edit, alter, add to, subtract from, translate, dub in any languages and use outtakes of the Program (specifically including, without limitation, the right to substitute all or part of the music, effects and title). It is acknowledged that the music shall be replaced for creative reasons and that consideration for the creators of the original music is included in the License Fee »).

83 Tony OLIVER dans Juan Diego BARRIENTOS [Juan Diego Barrientos], *Power Morphicon 2010 Interview With Tony Oliver* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 4 septembre 2010 [<https://www.youtube.com/watch?v=L8SYyDocXQU&>]

une bande magnétique contenant uniquement les effets spéciaux (en 16 ou en 35 mm selon le format de l'épisode), une bande magnétique avec seulement la bande sonore de l'épisode (en 16 ou en 35 mm selon le format de l'épisode), une bande magnétique avec seulement la bande musicale de l'épisode (en 16 ou en 35 mm selon le format de l'épisode), une copie couleur du générique d'ouverture et de fermeture de l'épisode dépourvu de texte, le scénario traduit en anglais, tous les costumes existants, tout le matériel promotionnel disponible, les diapositives couleur (accompagnées des négatifs) et les cellules (si le programme contient de l'animation), les arrière-plans, un guide visuel, un synopsis ainsi que les brochures promotionnelles (accompagnées des illustrations originales)<sup>84</sup>.

Saban peut demander une duplication à ses frais de tout matériel en rapport avec la série (bande vidéo ou encore bande sonore par exemple). Ainsi, Saban Entertainment obtient les bandes de la série japonaise au format 16 mm, mais a également accès à des matériaux préliminaires à la prise de vues (les scénarios, les costumes, etc.) et à des éléments utilisés pour la postproduction (bandes contenant uniquement les effets spéciaux, bande musicale ou générique). Il semble donc, au vu des modalités de l'accord, que Toei Company soutient fortement le processus de création de *Mighty Morphin Power Rangers* en accordant la livraison de tout ce qu'il est possible de fournir en vue d'une adaptation.

Si le paragraphe 7 offre à Saban un contrôle total des images qu'il acquiert et l'autorise à créer un objet nouveau à partir des bandes japonaises, on remarque que c'est le concours plein de Toei Company LTD dans ce projet de remaniement, avec cette livraison « en pièces détachées » de la série japonaise que stipule le paragraphe 8, qui lui en donne la capacité effective. Cependant, Toei Company ne va pas livrer tous les éléments en une seule fois. Rappelons que la série est acquise alors qu'elle est encore en production. Ainsi, les livraisons vont s'étaler sur près de cinq mois entre septembre 1992 et février 1993, ce qui va influencer fortement la phase de production de la série américaine.

---

84 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.* (Traduction personnelle depuis l'anglais : « 8. DELIVERY. [...] Licensor shall (at Licensee's cost) deliver to Licensee before the Delivery Date for the Program (including, if the Program is a series, for each episode thereof) and each version thereof, all materials necessary for Licensee's exploitation of the Program hereunder, including, without limitation, the following: one 35 mm. or 16 mm. (whichever is available) color composite print, fully timed and color corrected, never before used and of acceptable broadcast quality; one separate 35 mm. or 16 mm. (the same format as the print) magnetic effects-only track; one separate 35 mm. or 16 mm. (the same format as the print) magnetic music-only track; one 35 mm. or 16 mm. (the same format as the print) textless color print of the opening and closing credits; one English translation script; all existing costumes; and all available promotional material, including, without limitation, 35 mm. color slides (with negatives) and cells (if the Program contains animation) of each recurring character and of a variety of scenes and characters combinations, backgrounds, a style guide, a synopsis and printed sales/promotion sheets and brochures (with original artwork) »).

## 2. 2. Influence du calendrier prévisionnel de livraison des bandes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* sur la production de la série américaine

En effet, l'accord stipule que Saban Entertainment reçoit les épisodes par lot<sup>85</sup>. Contractuellement, les 26 premiers épisodes doivent être fournis à Saban Entertainment le 30 septembre 1992, soit un mois et dix jours après la diffusion du 26<sup>e</sup> épisode de *Kyoryu Sentai Zyuranger* au Japon. Par la suite, chaque mois, pendant cinq mois à partir de cette date, Saban Entertainment doit recevoir entre quatre et huit épisodes de la part de Toei Company, avec, à chaque fois, environ 15 jours de décalage entre la livraison et le jour de diffusion du dernier épisode du lot au Japon. L'accord initial prévoit un total de 49 à 52 épisodes livrés par Toei Company<sup>86</sup>. Saban en reçoit finalement 50, chiffre qui correspond au nombre d'épisodes de la série japonaise.

Épisodes de <i>Kyoryu Sentai Zyuranger</i> concernés	Date de livraison prévisionnelle
26 premiers épisodes	Avant le 30 septembre 1992
8 épisodes suivants	Avant le 31 octobre 1992
5 épisodes suivants	Avant le 30 novembre 1992
4 épisodes suivants	Avant le 31 décembre 1992
5 épisodes suivants	Avant le 31 janvier 1993
4 épisodes suivants	Avant le 28 février 1993

Tableau 1 : Dates des livraisons prévisionnelles des épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* définies par l'accord de distribution daté du 21 août 1992.

Selon Tony Oliver, producteur de la série entre 1993 et 1995, le pilote de la série est tourné en octobre 1992. Suivent alors plusieurs mois de préparation afin de commencer à tourner la série dès février 1993<sup>87</sup>. Le pilote de la série américaine est donc tourné après la réception du premier

85 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.*

86 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.*

87 Tony OLIVER dans Brian WARD, « Morphing Time! A Look Back at Mighty Morphin Power Rangers », *op. cit.*, « Le calendrier de production était tel que nous devions avoir au moins 15 épisodes écrits avant de commencer à tourner. C'était donc une tâche ardue. Car nous avons fait le pilote, en novembre, en octobre... En octobre, nous avons eu le feu vert en novembre, et nous devions lancer le tournage en février. C'était un processus très rapide » (traduction personnelle depuis l'anglais : « The production schedule was such that we had to have at least 15 episodes written before we started rolling cameras. So, it was quite a daunting task. Because we did the pilot in November, in October... In October, we got the go-ahead in November, and we had to be rolling cameras by February. It was a really fast process »).

lot d'épisodes japonais. Notons que le pilote d'octobre 1992 n'est pas utilisé comme premier épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* lors de sa première diffusion le 28 août 1993. Celui-ci est intégralement retourné et le pilote original de la série (celui d'octobre 1992) n'est révélé que le 22 mai 1999 dans le cadre d'une émission spéciale sur la chaîne télévisée Fox Kids<sup>88</sup>. Il existe donc deux pilotes de *Mighty Morphin Power Rangers*. Un premier tourné en octobre 1992 qui ne sera pas diffusé au public avant 1999 et un second, tourné en 1993, diffusé en tant que premier épisode le 28 août 1993. Pour le véritable premier épisode (celui diffusé le 28 août 1993), plusieurs éléments sont modifiés par rapport au pilote original. L'actrice Audrey Dubois est remplacée par Thuy Trang dans le rôle de la Power Ranger jaune et les designs de Zordon (le mentor des Power Rangers, ici appelé Zoltar) et d'Alpha V (un robot humanoïde appartenant à Zordon) sont différents de leurs versions définitives. D'un point de vue narratif la structure des deux pilotes est similaire : Rita Repulsa se réveille d'un sommeil millénaire et attaque la terre, pour protéger la planète ; Zordon fait appel à cinq adolescents qu'il transforme en *Power Rangers*.

Même si un pilote est produit en octobre 1992, le tournage de la série américaine n'est véritablement lancé qu'une fois la production de la série japonaise terminée, le dernier épisode étant diffusé au Japon le 12 février 1993. Contractuellement, Saban Entertainment doit être en possession de l'intégralité des bandes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* au plus tard le 28 février 1993. Il semble donc que Saban attende de disposer de la majorité des épisodes de la série nipponne avant de commencer le tournage, adoptant ainsi une stratégie de précaution. Cependant, la détention des bandes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* par Saban Entertainment ne signifie pas obligatoirement leur visionnage par l'équipe chargée de la préproduction. Tony Oliver, chargé justement à cette période d'extraire les passages « utilisables » des bandes japonaises, découvre l'existence du Dragon Ranger, seulement après le début du tournage de la série américaine<sup>89</sup>. Le Dragon Ranger, sixième protagoniste de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (déjà évoqué dans le chapitre 1), apparaît dans la série japonaise à l'épisode 17 (« Rokuninme no Eiyu », S1EP17, diffusé le 19 juin 1992). En dépit de la mise à disposition des bandes de la

---

88 INCONNU [Sachin Arora], *Mighty Morphin Power Rangers 1x00 Day Of The Dumpster Lost Épisode* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 28 novembre 2014 [<https://www.youtube.com/watch?v=qc6od6lwqUM&t=305s>]

89 Tony OLIVER dans Brian WARD, *Morphing Time ! A Look Back at Mighty Morphin Power Rangers*, *op. cit.*, « Une fois que nous avons commencé le tournage, j'ai attrapé la série d'épisodes suivante pour commencer à extraire les images et suivre ce même processus afin que nous puissions avoir les scénaristes dessus. Et soudainement, un sixième Ranger se présente... euh... j'ai été stupéfié » (traduction personnelle depuis l'anglais : « Once we started rolling cameras, I grabbed the next set of episodes to start going through and extract the footage and go through that same process so we could get the writers on it. And suddenly, a sixth ranger shows up... um... I was stunned »).



série, il semble que celles-ci ne sont pas intégralement regardées par l'équipe responsable de la production. Au début des prises de vues en février 1993, 15 épisodes de la série américaine sont écrits et seulement une quinzaine d'épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* auraient été visionnés par l'équipe américaine. Cependant, malgré le fait que les bandes ne soient pas toutes examinées, il semble que Saban Entertainment ait une idée assez précise des images japonaises qui lui seront nécessaires pour mener à bien son projet d'occidentalisation, si bien qu'elle passe commande d'un nouveau lot d'images auprès de Toei Company dès septembre 1992 : le lot Zyu1.5.

### **2. 3. Le cas Zyu1.5 : des images japonaises originales pour *Mighty Morphin Power Rangers***

Cette commande passe par un nouvel avenant, le second, au contrat de distribution. L'avenant est composé de trois clauses :

- (a) vous faciliterez et collaborerez avec nous dans le recrutement des acteurs qui jouent le rôle du personnage de la sorcière et de ses disciples pour un tournage dans vos studios à Tokyo, afin de pouvoir réaliser diverses séquences dans les limites de deux journées de tournage de 8 heures (incluant une heure de pause déjeuner chaque jour).
- (b) Vous nous livrez tous les costumes existants utilisés pour votre production du programme.
- (c) Vous acceptez que nous puissions utiliser les images, pas plus de trois minutes par épisode du programme *Megaman*, dans lesquelles le personnage de Megaman n'apparaît pas, pour rendre notre version exploitable à l'échelle internationale<sup>90</sup>.

Cet avenant donne donc naissance à un nouveau lot d'images exploitables par l'équipe américaine pour la conception de *Mighty Morphin Power Rangers*. Ce lot d'images, combiné aux images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et *a priori* à quelques images de *Choujinki Metalder* (à notre connaissance, les images ne sont finalement pas utilisées), constitue la totalité des images japonaises disponibles pour la production des 40 premiers épisodes de la série américaine.

---

90 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.* (Traduction personnelle depuis l'anglais : « (a) You will facilitate and cooperate with us in the hiring of the players who perform the role of the sorceress character and her disciples for shooting in your studios in Tokyo, in order to shoot various sequences within two 8-hour days (including a one-hour lunch break each day). (b) You will deliver to us all existing costumes used for your production of the Program. (c) You agree that we may utilize the footage, not more than three minutes per episode from the "Megaman" program, in which the Megaman character does not appear, to make our version for international exploitation »).

Rappelons que ce lot d'images est généralement désigné par les connaisseurs sous l'appellation Zyu1.5. Comme nous le remarquons en introduction, Jesse Lee Herndon fait la découverte des images du lot Zyu1.5 en 2007. En analysant le premier épisode de *Mighty Morphin Power Rangers*, celui-ci remarque plusieurs plans de Bandora et ses acolytes qui n'apparaissent pas dans *Kyoryu Sentai Zyuranger* et commence à les répertorier<sup>91</sup>. Une fois l'étude de l'épisode terminée, Jesse Lee Herndon se rend compte que les plans sont nombreux et que Bandora semble parler un anglais phonétique dans certains des plans listés, il suppose donc que les plans en question ont été tournés pour les besoins de la série américaine<sup>92</sup>. En 2010, Tommy Lawson, un autre connaisseur de la série, découvre que l'accord de distribution ayant donné naissance à *Mighty Morphin Power Rangers* ainsi que ses avenants, sont disponibles sur la base de données EDGAR et communique l'information sur le forum aujourd'hui disparu Rangercast<sup>93</sup>. Bien sûr, la publication en ligne de l'accord ne date pas de 2010. L'accord était accessible sur la plateforme de la S.E.C depuis sa transmission aux autorités en 1998. Cependant, il était perdu au milieu de centaines de documents juridiques transmis par Fox Kids à la S.E.C. Le deuxième avenant porté au contrat de distribution confirme l'hypothèse de Herndon. D'ailleurs, Stewart St. John, scénariste de 30 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1993 et 1996, confirme également l'existence de ces images :

Oui, j'ai eu accès à des séquences vidéo mettant en scène différentes situations avec Rita [nom américain de Bandora] et ses sous-fifres, cela m'a toujours aidé dans l'élaboration des histoires. Parfois, les images [de *Kyoryu Sentai Zyuranger*] étaient trop limitées, donc ça m'a vraiment aidé !<sup>94</sup>

Si nous revenons plus longuement sur l'usage consacré aux images du lot Zyu1.5 dans notre deuxième partie, il convient de nous intéresser ici au contenu des images du lot. Le lot Zyu1.5 est composé uniquement des plans qui mettent en scène la sorcière Bandora et ses acolytes. Ceux-ci sont tournés dans les studios tokyoïtes de la Toei Company avec le concours des acteurs de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, avec les costumes originaux et dans trois décors différents. Le premier de ces décors présente un simple amas de roches sur un fond bleu ciel, le second est le balcon du palais lunaire de la sorcière Rita Repulsa, tandis que le troisième est le laboratoire de Finster (nom américain de Puri Purikan, au service de Rita Repulsa, il crée dans son laboratoire les monstres qui attaquent les Zyurangers).

---

91 Jesse Lee HERNDON dans [annexe 5], p. 25.

92 *Id.*

93 *Id.*

94 Stewart St. JOHN dans [annexe 4], p. 21. (traduction personnelle depuis l'anglais : « Yes, I had access to video footage featuring different situations with Rita and her minions, and that was always helpful in crafting the stories. Sometimes the footage was just so limiting, so it really helped! »).



Figure 2 : trois plans issus du lot Zyu1.5 utilisé dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. Plans respectivement issus des épisodes 19 (« Green With Evil, Part 3 », S1EP19, diffusé le 7 octobre 1993), 27 (« Wheel of Misfortune », S1EP27, diffusé le 5 novembre 1993) et 33 (« The Yolks on You », S1EP33, diffusé le 16 novembre 1993) de *Mighty Morphin Power Rangers*.

Dans ces trois décors, diverses interactions entre les antagonistes ou diverses réactions de ceux-ci face à un événement hors cadre sont mises en scène. Si plusieurs types de cadres sont expérimentés à l'intérieur de ces décors, les plans sont bien souvent fixes. De plus, on remarque que, malgré la quantité importante de plans que comporte le lot (plus d'une cinquantaine), beaucoup sont quasiment identiques (du moins en matière de cadre et de situation représentée) et consistent en un jeu de variation.



Figure 3 : trois plans similaires issus du lot Zyu1.5 et utilisés dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. Plans issus des épisodes 1 (« Day of the Dumpster », S1EP01, diffusé le 28 août 1993), 7 (« Big Sisters », S1EP07, diffusé le 30 septembre 1993) et 26 (« Gung Ho ! », S1EP26, diffusé le 4 novembre 1993) de *Mighty Morphin Power Rangers*.

Les trois plans présentés ci-dessus sont un exemple typique de ce jeu de variation à l'œuvre dans Zyu1.5 : cadres quasi identiques, peu de différences dans le placement des acteurs, mais variation des émotions exprimées par les personnages. Dans le premier plan, Rita Repulsa et ses sbires sont en colère ; dans le second, ils semblent satisfaits et, dans le troisième, Rita Repulsa et ses acolytes sont déçus.

Pourquoi tourner ces images en particulier pour *Mighty Morphin Power Rangers* ? Il faut d'abord noter que la commande est passée le 21 septembre 1992, soit un peu plus d'une semaine avant la date maximale (définie par l'accord de distribution initial) de livraison des

26 premiers épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* par Toei Company. On peut supposer que les épisodes sont livrés en avance par Toei Company et qu'après visionnage, les équipes américaines considèrent qu'ils ont besoin de plus de plans de la sorcière Bandora pour les besoins de *Mighty Morphin Power Rangers*. Cependant, comme nous le remarquons précédemment, Tony Oliver, chargé de sélectionner les images extractibles de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, avait découvert l'existence du Dragon Ranger seulement une fois le tournage débuté<sup>95</sup>, soit au minimum en février 1993. Il semble que les plans soient tournés afin de faciliter la narration dans la série américaine. En effet, le lot Zyu1.5 consiste en de nombreux plans qui présentent les antagonistes qui interagissent ou réagissent, dans des situations similaires avec un léger jeu de variation, permettant d'explicitier davantage les émotions et réactions des personnages. De plus, comme le note Jesse Herndon, il est possible que certains plans du lot Zyu1.5 soient tournés pour permettre une meilleure synchronisation labiale<sup>96</sup>. Par exemple, dans un plan du lot utilisé dans neuf épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*<sup>97</sup>, Machiko Soga (l'actrice qui incarne Bandora), semble prononcer les mots « Magic wand, make my monster grow ». Dans un autre plan Zyu1.5, employé dans 7 épisodes de la série<sup>98</sup>, elle semble dire les mots « Get them ».

Dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, les apparitions de l'antagoniste et de ses différents sbires dépendent des besoins narratifs de l'épisode. Ainsi, les situations et les raisons de ces apparitions sont variables, ce qui ajoute une contrainte pour les équipes américaines. Le lot Zyu1.5 permet de pallier cette problématique et se présente comme une réserve d'images qui permet le raccord entre les plans issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et les plans tournés aux États-Unis par Saban Entertainment. Plus précisément, le lot Zyu1.5 constitue une réserve de stock-shots. Le stock-shot est un plan (ou une séquence) constitué d'images d'archives qui intervient dans une production ultérieure. Selon Nicole Brenez, l'emploi de stock-shots est une pratique de recyclage exogène qui « dans le plan, considère essentiellement le motif (pratique répandue dans la série B américaine où il n'y a pas de seconde équipe pour tourner les plans de situation ou les scènes d'action, ce qui donne lieu à une esthétique, en quelque sorte désinvolte par nécessité, du faux-raccord de texture entre le film d'accueil et le plan interpolé)<sup>99</sup> ». Cependant, le lot Zyu1.5 est un objet singulier, là où les stock-shots sont par nature des objets

---

95 Tony OLIVER dans Brian WARD, *Morphing Time! A Look Back at Mighty Morphin Power Rangers*, *op. cit.*

96 Jesse Lee HERNDON dans [annexe 5], p. 25.

97 Plus précisément, dans les épisodes 1, 17, 19, 31, 43, 47, 48, 52 et 57.

98 Dans les épisodes 5, 6, 10, 22, 25, 31, 48.

99 Nicole BRENEZ, *op. cit.*, p. 51.

liés au recyclage d'images d'autres productions, Zyu1.5 se présente comme une réserve de stock-shots conçue en interne. Des plans Zyu1.5 seront d'ailleurs utilisés à chaque épisode sur les 60 premiers épisodes de la série.

Il est difficile de dater précisément la date du tournage du lot. Cependant, nous remarquons qu'aucune image du lot n'est utilisée dans le pilote d'octobre 1992, des images du lot Zyu1.5 sont en revanche présentes dès le premier épisode diffusé le 28 août 1993. De plus, les acteurs, les décors et les costumes étant identiques à ceux de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, il est probable que les images soient tournées avant ou un peu après la fin de la production de la série japonaise dont le dernier épisode est diffusé le 12 février 1993. Il semble que les équipes américaines disposent de ces images au moins au moment de la finalisation de l'écriture des épisodes. En effet, dans le scénario de l'épisode 22 daté du 10 février 1993, il est écrit en didascalie :

28. INT. RITA/IMAGES JAPONAISES (22 SECS.)

Rita, vaincue à nouveau, fait un caprice et fait les cent pas. Elle commence à crier. [...] Finster se couvre les oreilles. Rita s'approche de Baboo et de Squatt, qui s'étreignent dans la terreur. [...] Baboo commence à secouer la tête<sup>100</sup>.

Ces didascalies décrivent précisément la scène présente dans l'épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* correspondant. Rita fait effectivement les cent pas, Finster se couvre les oreilles, Baboo et Squatt s'étreignent terrorisés, etc. Ces plans n'existent pas dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, ils sont issus du lot Zyu1.5. Autre exemple : dans le scénario de l'épisode 12, à la page 21, en pages roses (le scénario initial est daté du 10 février 1993, les pages roses sont des révisions datées du 1<sup>er</sup> mars 1993), il est écrit en didascalie « PLAN SUR GOLDAR couvrant ses yeux de peur <sup>101</sup> ». Cette didascalie décrit avec précision le plan présent dans l'épisode, plan lui-même issu du lot Zyu1.5 (dans la série japonaise, Grifforzer, l'homologue de Goldar, ne couvre jamais ses yeux de peur). Ainsi, nous pouvons affirmer que la production du lot est effective probablement après octobre 1992 et avec certitude avant mi-février 1993.

---

100 Peggy NICOLL, Scénario de l'épisode 24 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP24, « The Spit-Flower ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 janvier 2009 [<https://sirstack.livejournal.com/3188.html>], pp. 17-18 (traduction personnelle depuis l'anglais : « 28. INT. RITA'S/ JAPANESE FOOTAGE (22 SECS.). Rita, foiled again, is having a hissy fit, and paces back and forth. She starts screaming. [...] Finster covers his ears. Rita approaches Baboo and Squatt, who huddle together in terror. [...] Baboo starts shaking his head »).

101 Stewart St. JOHN, Scénario de l'épisode 10 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP10, « Happy Birthday Zack ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 14 décembre 2008 [<https://sirstack.livejournal.com/18667.html>], p. 21 (traduction personnelle depuis l'anglais : « ON GOLDAR covering his eyes in fear »).

Dès la conception de son mode de production, *Mighty Morphin Power Rangers* est une série qui témoigne d'une forte dépendance à l'égard des images japonaises. Cependant, le rapport qu'entretient *Mighty Morphin Power Rangers* avec le recyclage évolue au cours de la production de la série et suit plusieurs phases. Nous avons dans un premier temps évoqué les paramètres juridiques et économiques qui provoquent l'émergence de la série. Nous proposons désormais de nous intéresser de manière plus approfondie au processus pratique de l'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers*.

La première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* est marquée par un recyclage massif des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Si l'on analyse avec précision l'origine des images utilisées durant cette phase, on remarque qu'un épisode de la série américaine contient environ 42 % d'images japonaises<sup>102</sup>. Pendant la seconde phase, le taux connaît une légère baisse et passe à 33 %<sup>103</sup>. Ce phénomène s'accroît d'ailleurs en phase 3 (environ 14 % d'images japonaises recyclées<sup>104</sup>) puis en phase 4 (environ 9 %<sup>105</sup>). D'une phase à l'autre, l'équipe américaine recycle donc de moins en moins d'images japonaises dans le montage des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. Il nous semble que durant la première phase, l'équipe américaine tente d'opérer un recyclage aussi standardisé que possible des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cependant, ce mode de recyclage calibré va générer des contraintes, et dans certains cas, atteindre ses limites. Ainsi, lorsqu'il va s'agir d'employer d'autres images japonaises que celles de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dans la série (celles du lot Zyu2, de *Gosei Sentai Dairanger* ou encore de *Ninja Sentai Kakuranger*), l'équipe américaine change sa manière d'envisager la place du recyclage dans l'élaboration de celle-ci. Si bien que cela entraîne une raréfaction des images recyclées dans le montage des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*.

Mais dans quelles mesures peut-on affirmer que Saban Entertainment tente d'opérer un recyclage standardisé des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* ? Quelles images sont recyclées ? L'équipe américaine réussit-elle réellement à mettre en place un mode de recyclage pleinement standardisé ? En quoi l'exécution d'un tel mode de recyclage peut-elle engendrer des

---

102 Répartition temporelle des plans en fonction de leurs origines dans seize épisodes de la première phase de *Mighty Morphin Power Rangers* [annexe 8], p. 32.

103 Répartition temporelle des plans en fonction de leurs origines dans seize épisodes de la deuxième phase de *Mighty Morphin Power Rangers* [annexe 9], p. 33.

104 Répartition temporelle des plans en fonction de leurs origines dans vingt-et-un épisodes de la troisième phase de *Mighty Morphin Power Rangers* [annexe 10], p. 34.

105 Répartition temporelle des plans en fonction de leurs origines dans vingt-six épisodes de la quatrième phase de *Mighty Morphin Power Rangers* [annexe 11], p. 35.

contraintes et atteindre ses limites ? Afin de répondre à ces questions, il nous faut commencer par étudier le recyclage des images japonaises durant la première grande phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 1 à 40).

**PARTIE 2. PHASE 1 : UN MODE DE RECYCLAGE MASSIF  
ET STANDARDISÉ DES IMAGES DE *KYORYU SENTAI*  
*ZYURANGER* MARQUÉ PAR LA CONTRAINTE  
(ÉPISODES 1 À 40)**



## Introduction à la partie 2

Des images issues de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et du lot Zyu1.5 combinés à des images tournées aux États-Unis par Saban Entertainment, voilà en somme les composantes qui donnent naissance à *Mighty Morphin Power Rangers* dans sa première phase. Afin d'étudier le recyclage à l'œuvre dans la série, il nous semble important de mettre en corrélation recyclage et narration dans les épisodes de la série américaine. *Mighty Morphin Power Rangers*, tout comme *Kyoryu Sentai Zyuranger*, est une série nodale. Sur la série nodale et les points nodaux, Jean-Pierre Esquenazi nous dit :

Son déroulement narratif est attaché à un ordre invariable au squelette fixe : ses personnages récurrents sont inaltérables et même ses personnages épisodiques suivent un modèle déterminé (il est évidemment impossible à Columbo d'enquêter sur un crime mafieux). La formule de ces séries constitue une sorte de noyau narratif constant : « un homme commet un crime tout en façonnant son alibi ; le lieutenant Columbo survient qui s'agrippe au meurtrier, détruit petit à petit son alibi et le livre enfin à la justice » est le noyau narratif constructif de *Columbo*. En topographie est considéré comme nodal un lieu où se rencontrent tous les chemins : le noyau narratif d'une série comme *Columbo* consiste justement en une suite de points nodaux qui sont autant de points de passage obligatoires pour chacun des épisodes<sup>106</sup>.

*Mighty Morphin Power Rangers*, comme *Columbo*, dispose d'un noyau narratif constant. Celui-ci peut être bousculé dans certains épisodes de la série (notamment dans les épisodes en plusieurs parties), mais dans l'ensemble chaque épisode repose sur une structure proche d'un schéma narratif classique en cinq étapes. On pourrait résumer ce noyau narratif ainsi : tout va pour le mieux à Angel Grove (situation initiale) quand Rita Repulsa décide d'envoyer un monstre à l'attaque de la ville (élément perturbateur) ; les Power Rangers combattent une première fois le monstre à taille humaine, puis Rita Repulsa utilise ses pouvoirs magiques pour rendre le monstre gigantesque, forçant les Power Rangers à faire appel à leurs robots géants (les Zords) pour l'affronter (péripéties) ; le monstre est finalement vaincu (dénouement) et la paix est rétablie à Angel Grove (situation finale). Les étapes de ce schéma narratif constituent autant de points nodaux, points de passage obligatoire dans le récit de chaque épisode de la série. Le noyau narratif proposé par *Mighty Morphin Power Rangers* est analogue à celui de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cette similarité est inhérente au mode de recyclage à l'œuvre dans la série. Plus précisément, c'est la manière dont l'équipe américaine sélectionne et utilise les images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* qui entraîne cette ressemblance.

---

106 Jean-Pierre ESQUENAZI, *op. cit.*, p. 105.

Sur les modalités de sélection des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, Tony Oliver (producteur de la série entre 1992 et 1995) nous dit :

La première chose que nous avons faite, ou que j'ai faite, fut [...] de m'asseoir à Noël avec un monteur et nous avons passé en revue les 15 premiers épisodes, en extrayant chaque image que nous pourrions utiliser. Notre tâche était de donner l'impression que la série ne se déroulait pas au Japon. Nous retirions les images de voitures qui roulent du côté gauche de la route, tout ce qui contenait du kanji ou du katakana, les plans de type Godzilla avec tous les personnages asiatiques qui s'enfuient, horrifiés par les monstres. Ensuite, en quelque sorte, nous les catégorisons et les regroupions sur de petites bandes vidéo, pour que nous puissions engager une équipe d'écrivains et leur procurer ces images afin qu'ils écrivent les histoires<sup>107</sup>.

Selon Tony Oliver, le but de Saban Entertainment est d'exploiter le plus d'images possible de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. L'équipe américaine va donc procéder par élimination et exclure certaines images. Les images sélectionnées constituent une réserve de *stock footage* pour l'équipe américaine, à savoir des « images déjà filmées disponibles pour inclusion dans une autre œuvre<sup>108</sup> ». L'équipe américaine détermine ensuite ses besoins en matière de tournage en fonction des images restantes de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cette manière d'envisager le recyclage est peu conventionnelle. Fréquemment, à la télévision ou au cinéma, l'usage d'images d'archives est conditionné par une nécessité. Par exemple : nous avons besoin d'un plan qui montre que les personnages prennent l'avion, cependant il est impossible de filmer un plan d'avion qui décolle (manque de budget, problèmes d'autorisation, etc.), on recycle donc un stock-shot (un plan d'archives) qui montre un avion qui quitte la piste. Paradoxalement, pour la production de *Mighty Morphin Power Rangers*, si les images japonaises restantes constituent une réserve de *stock footage*, celles-ci ne sont pas (en tout cas, pas toutes) envisagées comme des stock-shots. Au contraire, ce sont les images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, combinées à l'horizon d'attente spécifique visé par *Mighty Morphin Power Rangers*, qui déterminent l'intrigue des épisodes. À propos de l'écriture des épisodes de la série américaine, Tony Oliver précise :

---

107 Tony OLIVER dans Brian WARD, *Morphing Time! A Look Back at Mighty Morphin Power Rangers*, *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « The first thing that we did, or that I did, was [...] sit down over Christmas with a video editor and we went through the first 15 episodes, extracting every bit of footage that we could use. And our mandate was to make it look like it was not in Japan. So we would take out anything with cars driving on the left side of the streets, or anything with Kanji or Katakana on it. Or the Godzilla-type shots with all the Asian faces running in horror from the monsters, and then, kind of categorize them and put them together in little tapes, basically, so that we could hire a team of writers and kind of get them that footage so they could write the stories »).

108 Richard W. KROON, *A/V A to Z: An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms*, Jefferson, Caroline du Nord, McFarland Company, Inc. Publishers, 2014, p. 648 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Previously photographed material that is available for inclusion in another work »).

Heureusement pour nous et pour les Japonais, chaque épisode avait sa propre base singulière ou son propre monstre avec un thème amusant et c'est comme ça qu'on s'en est sorti. Si c'était le Puddy Pig [le monstre du sixième épisode de *Mighty Morphin Power Rangers*, présent également dans l'épisode 8 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*], nous faisons une histoire sur la nourriture, d'où l'épisode « Food Fight » et autres choses du même genre<sup>109</sup>.

Ainsi, cette manière singulière d'envisager le recyclage conduit l'équipe américaine à quasi systématiquement utiliser les images d'un épisode unique de *Kyoryu Sentai Zyuranger* afin d'écrire un épisode de *Mighty Morphin Power Rangers*. Par exemple : l'épisode 6 de la série (« Food Fight », S1EP06, diffusé le 4 septembre 1993) est écrit à partir des séquences exploitables de l'épisode 8 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Kyofu Shunkan Kui », diffusé le 17 avril 1992), l'épisode 11 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« No Clowning Around », S1EP11, diffusé le 17 septembre 1993) repose principalement sur les séquences de l'épisode 16 de la série japonaise (« Kushami Dai Sakusen », S1EP16, diffusé le 12 juin 1992), etc. Après la phase d'écriture, les séquences nécessaires sont tournées par l'équipe américaine. Sur ce processus, Terence H. Winkless (réalisateur de 38 épisodes de la série entre 1993 et 1995) indique :

Ce qu'ils faisaient, c'est obtenir les séquences japonaises, les monter et vous montrer la séquence que vous alliez utiliser suivie d'une zone vide, c'était la séquence que vous alliez tourner, suivie d'une autre chose qu'ils avaient tournée. Comme cela, vous aviez une sorte de tapisserie<sup>110</sup>.

Comme le remarque Terence H. Winkless durant cette période le travail des réalisateurs consiste principalement à remplir les blancs et remplacer les images supprimées. Ainsi, on peut souvent envisager un épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* comme le « miroir » de l'épisode de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dont est issue la majorité de ses séquences japonaises : l'intrigue d'un épisode américain adoptera fréquemment une structure narrative analogue à celle de l'épisode japonais dont il recycle les séquences. Cela est d'ailleurs observable pour 28 épisodes sur les 40 de la première phase (soit pour 70 % des épisodes). Les douze autres épisodes<sup>111</sup> sont composés majoritairement des images de deux épisodes distincts de la série japonaise. Par exemple, l'épisode 34 de *Mighty Morphin Power Rangers* recycle principalement des images

---

109 Tony OLIVER dans Brian WARD, *Morphing Time! A Look Back at Mighty Morphin Power Rangers*, *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « Fortunately for us and the Japanese, each show had its own basic odd or funny-themed monster. And that's how we really kind of worked it out. If it was the puddy pig, we did a story about food, hence the Food Fight episode and things like that »).

110 Terence H. WINKLESS dans Brian WARD, *Morphing Time! A Look Back at Mighty Morphin Power Rangers*, *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « What they would do is get the Japanese footage and edit it and show you the sequence that you were gonna use followed by a blank spot, which was the sequence you were gonna shoot, followed by another thing that they shot. So that you had a sort of tapestry. »).

111 Épisodes 3, 4, 7, 21, 25, 28, 29, 32, 34, 35, 39 et 40.

des épisodes 40 et 41 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Seul l'épisode 40 est conçu majoritairement à partir des séquences de trois épisodes distincts de la série japonaise. À savoir, les épisodes 48 (« Yami Kara no Musuko », S1EP48, diffusé le 29 janvier 1993), 49 (« Kami ga Maketa! », S1EP49, diffusé le 5 février 1993) et 50 (« Kyoryu Banzai », S1EP50, diffusé le 12 février 1993). D'ailleurs, les épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* sont généralement exploités de manière chronologique : l'épisode 1 américain est le miroir de l'épisode 1 japonais, etc.

Mais ces images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* recyclées dans *Mighty Morphin Power Rangers*, quelles sont-elles précisément et quand interviennent-elles dans ce récit structuré en une suite de points nodaux ? Tony Oliver indique que son travail est notamment de « catégoriser » les images qu'il sélectionne. Ainsi, afin de répondre à notre question, il convient dans un premier temps de déterminer ces catégories. Sur l'étape de sélection des images, Charles Bowyer, premier monteur à l'œuvre sur *Mighty Morphin Power Rangers*, nous dit :

La première étape consistait à passer en revue la série [*Kyoryu Sentai Zyuranger*] et à sélectionner tous les plans qui contenaient le moins de Japonais. Pas d'écriture japonaise, pas de personnages japonais, etc. Chaque épisode produisait environ 7-8 minutes d'images utilisables, généralement en majorité les batailles avec les monstres<sup>112</sup>.

C'est ici un recyclage standardisé qui est à l'œuvre : l'équipe américaine sélectionne les images utilisables selon un cahier des charges précis et les séquences choisies présentent souvent des situations similaires. Comme le fait remarquer Charles Bowyer, la majorité des séquences de combats contre les monstres sont prélevées : c'est ici la première grande catégorie d'images japonaises recyclées dans la série américaine. La seconde grande catégorie de séquence recyclée qui intervient dans *Mighty Morphin Power Rangers* présente l'antagoniste japonaise et ses acolytes. Bien sûr, d'autres plans que ceux appartenant à ces séquences peuvent être extraits ponctuellement (quelques plans d'ensemble notamment), mais l'équipe américaine sélectionne essentiellement des images tirées de ces deux grandes catégories de séquences.

Il nous semble que les images de chacune de ces deux grandes catégories de séquences vont intervenir à des moments précis de l'intrigue des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. De plus, elles ne vont pas être employées (ou plutôt remployées) de la même manière et ne vont pas générer les mêmes contraintes pour l'équipe de production. Si les images de la

---

112 Charles BOWYER dans [annexe 3], p 19 (traduction personnelle depuis l'anglais : « The first step was to go through the shows and select all the shots that had the least amount of Japanese in them. No Japanese writing, no Japanese characters, etc. each show would yield about 7-8 minutes of usable footage, usually the majority of the battles with the monsters. I'll get to the next step later. I hope you feel like this is a good start »).

première catégorie font effectivement l'objet d'un recyclage singulier qui conditionne fortement la production des épisodes de la série américaine, les plans de la deuxième connaissent un emploi plus proche du stock-shot. Pour comprendre cela, il nous faut, à partir de cette première classification, dresser une typologie plus précise des images japonaises recyclées dans *Mighty Morphin Power Rangers* et étudier les usages qui leur sont consacrés. Effectuer ce travail nous permet de mettre à jour la structure du recyclage à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Nous procéderons en deux temps. Premièrement, nous nous intéresserons au recyclage des séquences de combats japonaises pour ensuite nous tourner vers les images de Bandora et ses acolytes.

## **Chapitre 3. Recyclage des séquences de combats japonaises : un recyclage ambivalent entre avantages et contraintes**

La première catégorie présente les séquences de combats japonaises. Cependant, il nous semble adéquat de diviser celle-ci en deux sous-catégories. La première figure les Zyurangers costumés dans des combats au corps à corps contre des monstres tandis que la seconde est constituée des séquences de combats des Shugojus (d'immenses robots) contre les monstres géants. Si le remploi des images de la première sous-catégorie s'avère relativement contraignant, celui de la deuxième se révèle avantageux à plusieurs niveaux. Afin de voir cela, étudions chacune de ces deux sous-catégories.

### **3. 1. Séquences de combats costumées à taille humaine : des séquences faciles à raccorder, mais contraignantes d'un point de vue narratif**

Dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, l'antagoniste principale est la sorcière Bandora (Machiko Soga). Son objectif principal est de détruire les Zyurangers afin de prendre le contrôle de la terre. Cependant, Bandora attaque rarement par elle-même. Pour cela, elle va employer des Dora-Monsters, des monstres puissants qui disposent chacun de capacités uniques (par exemple, le Dora-Kinkaku peut enfermer les gens dans une jarre, le Dora-Sphinx peut transformer les gens en arbres s'ils ne répondent pas à ses devinettes, etc.). Ce sont principalement les Dora-Monsters qui attaquent la terre et les Zyurangers dans les épisodes de la série. Dans la série japonaise, les protagonistes se transforment et combattent les monstres dans des séquences de combats costumées.



Figure 4 : trois exemples de scènes de combats costumées à taille humaine dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Séries de plans issues des épisodes 7 (« Mieru, Mieru », S1EP07, diffusé le 10 avril 1992), 25 (« Akuma no Sumu Koen », S1EP25, diffusé le 14 août 1992) et 46 (« Sanjo ! Kyoaku Sentai », S1EP46, diffusé le 15 janvier 1993) de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. De gauche à droite.

Ces séquences sont nombreuses dans *Kyoryu Sentai Zyuranger* (environ 90 % des épisodes comportent au moins une séquence de combat costumée<sup>113</sup>). Dans ces séquences, le visage des Zyurangers est caché par leur casque. Ainsi, ces séquences sont, semble-t-il, aisément exploitables par l'équipe américaine : elles ne trahissent en rien l'origine nippone de la série. Dans le cadre de l'élaboration des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*, l'équipe américaine emploie massivement ces séquences (à ma connaissance, toutes les séquences de combats costumées à taille humaine de *Kyoryu Sentai Zyuranger* sont utilisées). Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, ce sont les protagonistes américains (Jason, Billy, Zack, Trini, Kimberly, puis Tommy à partir de l'épisode 21) qui deviennent, grâce au montage, les guerriers masqués qui combattent dans ces séquences de *Kyoryu Sentai Zyuranger* : les Power Rangers. Dans la série américaine, les séquences de combats costumées japonaises interviennent généralement dans la seconde partie de l'épisode (vers 10'00).

Avant leur arrivée, nous suivons principalement les protagonistes américains et ces derniers sont fréquemment mis en scène dans des combats « en civil ». Dans ces séquences, les Power Rangers affrontent rarement le monstre principal de l'épisode (un Dora-Monster), mais plutôt les Putty Patrollers : une armée de soldats interchangeables envoyée par Rita Repulsa.

113 Relevés de données concernant les épisodes de la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* [annexe 13], p. 39.

Les costumes de ces soldats sont d'ailleurs ceux des soldats Golems de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (dans la série japonaise, ils forment également une armée de soldats « génériques »).



Figure 5 : quelques plans d'une séquence de combat en civil de *Mighty Morphin Power Rangers*. Plans issus de l'épisode 15 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Dark Warrior », S1EP15, diffusé le 28 septembre 1993).

Les séquences de combats en civil sont tournées par la seconde équipe (la première équipe s'occupe de tourner les scènes de comédies)<sup>114</sup>. Isaac Florentine (réalisateur de la seconde équipe de l'épisode 1 à 60) affirme d'ailleurs que ces séquences bénéficient d'un montage caméra<sup>115</sup>, une méthode que Vincent Amiel définit ainsi : « Le montage est prévu dès le tournage lui-même, et les raccords, ainsi que l'ordre des séquences filmées, sont “intégrées” dans les choix effectués par le cadreur<sup>116</sup> ». Sur les raisons de son embauche comme réalisateur par Saban Entertainment, Isaac Florentine nous confie :

Ils [les producteurs de *Mighty Morphin Power Rangers*, Ronnie Hadar et Jonathan Tzachor] m'ont envoyé des trucs à regarder [...] c'était des images américaines et des images japonaises... Et... C'était comme de l'eau et de l'huile. Je vais vous expliquer pourquoi. La manière de filmer qu'avaient les Américains était proche de celles qu'on voyait dans les films des années 1940. Vous tournez ce qu'on appelle un *master* [un plan qui couvre l'entièreté de l'action] et après un *coverage* [plusieurs caméras capturent l'action sous des angles différents]. La manière japonaise était plus proche de la façon hongkongaise de tourner. Vous filmez, vous déterminez ce que vous voulez filmer, vous le filmez avec le bon angle, la bonne lentille et vous le stockez, puis vous allez sur votre prochaine installation. [...] Ils appellent ça le montage caméra [...] J'avais l'habitude de tourner comme ça [...] C'est pour ça qu'ils m'ont appelé<sup>117</sup>.

D'après Isaac Florentine, il est engagé par Saban Entertainment, car il est capable de travailler en montage caméra. Cette méthode de tournage, répandue dans le cinéma asiatique, permettrait

114 Isaac FLORENTINE dans [annexe 1], p. 8.

115 Isaac FLORENTINE dans [annexe 1], p. 7.

116 Vincent AMIEL, *Esthétique du montage*, Paris, Armand Colin, 3<sup>e</sup> édition, 2014, p. 162.

117 Isaac FLORENTINE dans [annexe 1] (traduction personnelle depuis l'anglais : « And they send me some stuff to watch [...] It was American footage and Japanese footage, and... It was like water and oil. I'll give you the reason. The American way of shooting stuff was the way that they used to do movies from the '40s. You shoot what is called a master and then coverage. The Japanese way was close to the way that they used to do things in Hong Kong. You shoot, you determine what you want to shoot, you shoot it with the right angle with the right lens and then you stock and you go to your next set up [...] They call it edits on camera. [...] I used to shoot this way [...] This is why they call me »).



de conserver une certaine homogénéité entre les séquences de combats en civil américaines et les séquences de combats costumées japonaises. Plus précisément, Saban Entertainment opte pour des séquences de combats au montage rapide, avec des cadres variées, voulues dynamiques : comme celles de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (et des séries de Super Sentai en général). Il est probable que le montage caméra soit aussi favorisé pour des raisons économiques. Même s'il nécessite une organisation millimétrée, il ne requiert qu'une seule caméra (chaque plan est tourné chronologiquement) et permet de gagner un temps précieux au montage. La série est d'ailleurs montée sur la première station numérique de montage non linéaire (virtuel), un Avid Media Composer<sup>118</sup>. Lancé en 1989, le logiciel permet notamment un temps de montage plus court que les systèmes à bandes traditionnels ainsi qu'une manipulation plus aisée des plans<sup>119</sup>. Saban Entertainment s'oriente non seulement vers un mode de production peu coûteux, mais aussi de préférence vélocité, avec une méthode de tournage et une station de montage qui favorisent l'efficacité.

Bien sûr, il faut pour l'équipe américaine trouver un moyen de raccorder les séquences en civil tournées aux États-Unis avec les séquences de combats costumées tirées de la série japonaise. Pour cela, elle reprend notamment une des mécaniques à l'œuvre dans *Kyoryu Sentai Zyuranger* : le *henshin* (littéralement : transformation). Propre aux séries de Tokusatsu, le *henshin* consiste en un plan ou en une série de plans qui met en scène la transformation des protagonistes. Celui-ci est recyclé lors de chaque transformation ou presque.

---

118 Charles BOWYER dans [Annexe 3], p. 19.

119 André ROY, *Dictionnaire général du cinéma : du cinématographe à Internet : art, technique, industrie*, Québec, Édition Fides, 2007, p. 29.



Figure 6 : exemple de *henshin* dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, les plans qui le composent sont encadrés en rouge. Série de plans issue de l'épisode 1 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Tanjo », S1EP01, diffusé le 21 février 1992). De gauche à droite et de haut en bas.

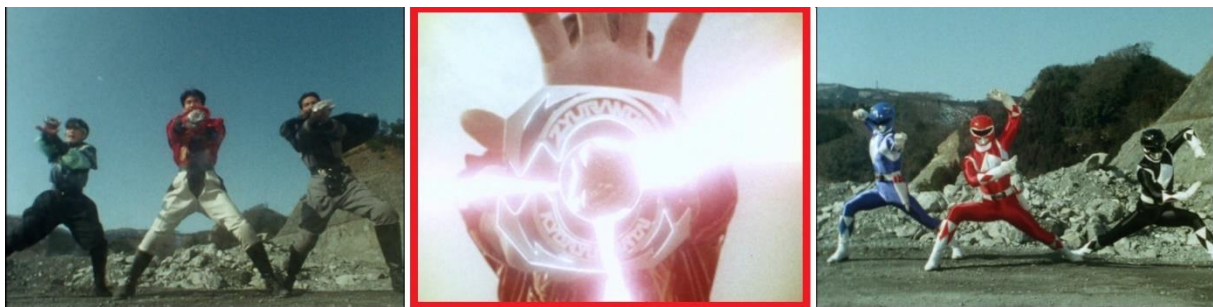


Figure 7 : un autre exemple de *henshin* dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, les plans qui le composent sont encadrés en rouge. Série de plans issue de l'épisode 3 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Tatakae Zetsubo no Daichi », S1EP03, diffusé le 6 mars 1992). De gauche à droite.

Afin de revêtir leurs combinaisons de combat colorées, les protagonistes brandissent devant eux leurs Dino Bucklers et crient le nom de l'appareil. Suite à cela, l'appareil s'ouvre et des rayons de lumière s'en échappent. Après un plan d'insert, sur le ou les Dino Bucklers lumineux et éventuellement un plan qui figure la matérialisation de la combinaison sur Geki (ce plan n'apparaît pas systématiquement), les protagonistes réapparaissent transformés. Dans la série japonaise, le *henshin* permet de raccorder les plans des Zyurangers en civil avec les plans des Zyurangers en combinaisons et aussi de remplacer les acteurs par des cascadeurs. L'équipe américaine emploie également cette astuce avec le Morphing Call (qu'on pourrait traduire par « appel à la métamorphose »). Analogue au *henshin*, le Morphing Call se présente ainsi :

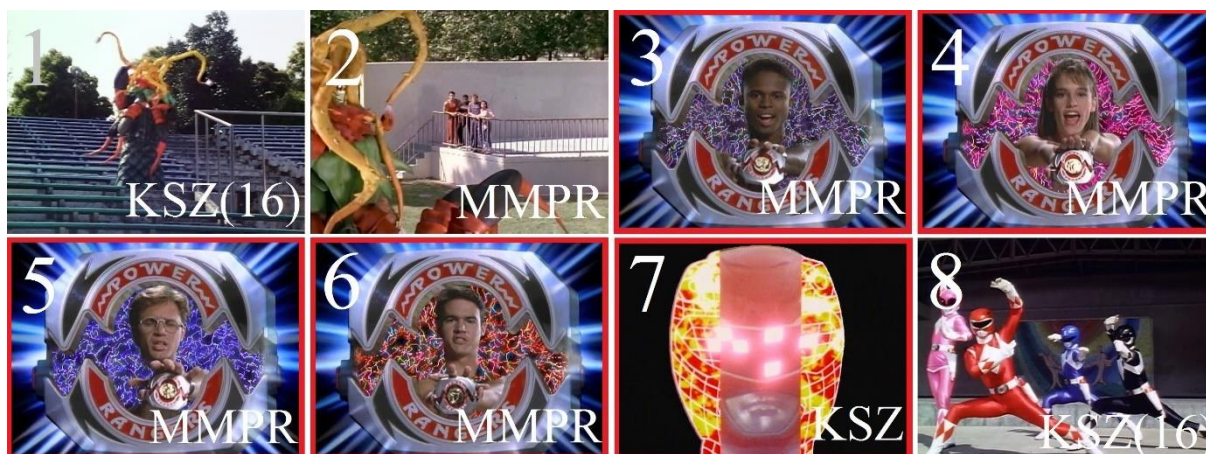


Figure 8 : exemple de Morphing Call dans *Mighty Morphin Power Rangers*, les plans qui le composent sont encadrés en rouge. Série de plans issue de l'épisode 11 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« No Clowning Around », S1EP11, diffusé le 17 septembre 1993). Les plans annotés « KSZ » sont des plans recyclés issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est tiré s'il est connu avec certitude. Les plans annotés « MMPR » sont tournés aux États-Unis pour *Mighty Morphin Power Rangers*. De gauche à droite et de haut en bas.

Cette séquence commence par un plan issu de l'épisode 16 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Le plan présente le Pine-Octopus (nommé Dora-Endos dans la série originale), un monstre envoyé par Rita Repulsa afin de vaincre les Power Rangers (1). Grâce au costume du Dora-Endos livré par Toei Company, un contrechamp à ce plan japonais est tourné par l'équipe américaine : Billy, Kimberly, Jason et Zack observent le Pine-Octopus depuis un escalier (2). Jason, décidé à combattre, lance le Morphing Call. Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, le Morphing Call est toujours identique : l'un des protagonistes crie « It's morphing time », ensuite plusieurs plans d'inserts très courts se succèdent (3, 4, 5, 6). Chaque plan figure un protagoniste qui brandit son Morpher (analogue au Dino Buckler, l'appareil permet la transformation) et crie le nom de son dinosaure totem (Tyrannosaure, Ptérodactyle, Smilodon, etc.). Éventuellement, le Morphing Call est clôturé par un plan de matérialisation de la combinaison sur Jason issu du *henshin* de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (7). Une fois le Morphing Call effectué, les protagonistes sont revêtus de leurs tenues de combat (8). Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, le Morphing Call permet notamment de raccorder des plans d'origines différentes et son recyclage systématique facilite grandement le travail de l'équipe américaine. Cependant, le raccord n'est pas toujours heureux, comme on peut le voir dans cet exemple tiré de l'épisode 11, le déplacement des protagonistes des escaliers (2) à la scène (8) est très visible. Sur la question du raccord dans *Mighty Morphin Power Rangers*, le réalisateur Terence H. Winkless précise :

Les réalisateurs ont toujours été autorisés, pas seulement autorisés, mais fortement encouragés à regarder les images japonaises avant de se lancer dans leur propre version. Il était extrêmement important, du moins nous le pensions, d'essayer de relier des lieux où nous tournions à L.A avec les lieux de tournage au Japon. Presque

tout fonctionnait comme un raccord. La couleur d'une voiture ou la nature d'un poteau téléphonique dans un plan. Si vous pouviez simplement faire le lien entre ce que vous faisiez et les séquences qui provenaient du Japon, vous alliez dans la bonne direction, vous faisiez la bonne chose<sup>120</sup>.

Ainsi, pour cette séquence de l'épisode 11, Jeff Reiner (le réalisateur) veille tout de même à tourner son plan dans une zone semblable (zone bétonnée, barrière métallique) à la zone présentée par le plan de l'épisode 16 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* employé après le Morphing Call. En fonction du travail fourni par l'équipe américaine, le raccord facilité par le Morphing Call sera plus ou moins visible. D'ailleurs, il est plutôt rare que le Morphing Call soit censé se dérouler dans le même espace que la séquence de combat costumée japonaise qui lui succède. En effet, cela est observable dans seulement 27,5 % des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* durant la première phase<sup>121</sup>. L'équipe américaine détourne le *henshin* japonais, qui se déroule toujours à l'endroit du combat, et lui ajoute une fonction narrative. Généralement (77,5 %<sup>122</sup> des cas, tout en sachant que dans certains cas plusieurs Morphing Call sont observables dans un épisode), le Morphing Call suggère le transport ainsi qu'une ellipse temporelle :

---

120 Terence H. WINKLESS dans Brian WARD, « Morphing Time! A Look Back at *Mighty Morphin Power Rangers* », *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « The directors were always allowed, not just allowed, but strongly encouraged to look at the Japanese footage before they embarked on their own versions of it. It was extremely important, at least we thought it was, to try to tie in locations that we were shooting in LA with locations they shot in Japan. Almost anything worked as a tie-in. The color of a car or the nature of a phone pole in a shot. If you could just tie what you were doing with the footage that was from Japan, you were on your way, you were doing the right thing. »).

121 Relevés de données concernant la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 1 à 40) [annexe 14], p. 43.

122 *Id.*



Figure 9 : un autre exemple de Morphing Call dans *Mighty Morphin Power Rangers*, les plans qui le composent sont encadrés en rouge. Série de plans issue de l'épisode 25 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Life's Masquerade », S1EP25, diffusé le 30 octobre 1993). Les plans annotés « KSZ » sont des plans recyclés issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est tiré s'il est connu avec certitude. Les plans annotés « MMPR » sont tournés aux États-Unis pour *Mighty Morphin Power Rangers*. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cette séquence tirée de l'épisode 25, le Morphing Call se déroule dans le centre de commande (le repaire des Power Rangers). Après la séquence de transformations, les protagonistes sont directement sur le terrain sur le point de se battre. L'on suppose bien sûr que les protagonistes se sont transformés, puis qu'ils se sont rendus sur le lieu du combat.

Sur l'opération du raccord, Vincent Amiel suggère :

« Raccorder », c'est faire en sorte, comme le terme l'indique, que le *cut* ne soit pas ressenti comme une rupture définitive et radicale, mais comme l'occasion d'une couture, qui permet d'assembler des morceaux différents avec la plus grande discrétion. Il s'agit de camoufler la césure, d'en effacer l'impression, tout en conservant la qualité d'articulation qui au principe du changement de plan<sup>123</sup>.

Là où le raccord a habituellement pour rôle de « camoufler la césure », le Morphing Call, au contraire, souligne celle-ci. Il s'envisage comme un signal, celui de l'altération de la forme physique des protagonistes, mais aussi celui d'une altération dans la provenance des images. Celui-ci transporte les protagonistes d'un espace (le lieu de l'exécution du Morphing Call, une séquence d'origine américaine) vers un autre (le lieu du combat, une séquence d'origine japonaise). En s'exclamant « It's morphing time ! », les protagonistes ne semblent pas tant

123 Vincent AMIEL, *Esthétique du montage*, op. cit., p. 30.

convoquer leurs combinaisons de combat que les images de combats costumées de *Kyoryu Sentai Zyuranger*.

En plus du Morphing Call, afin de justifier l'intervention des Power Rangers (ceux-ci doivent bien sûr avoir connaissance de la menace avant d'agir), l'équipe américaine utilise fréquemment (dans 62,5 % des épisodes<sup>124</sup>) un autre outil : le Viewing Globe. Situé dans le centre de commande, le Viewing Globe est un appareil sphérique qui permet à Zordon et Alpha V d'observer la terre. Il fonctionne globalement comme une boule de cristal. À de nombreuses reprises dans la série américaine, des plans de *Kyoryu Sentai Zyuranger* sont altérés afin d'apparaître dans celui-ci :



Figure 10 : exemple d'utilisation du Viewing Globe dans *Mighty Morphin Power Rangers*, les plans sur le Viewing Globe sont encadrés en rouge. Série de plans issue de l'épisode 24 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« The Split Flower », S1EP24, diffusé le 13 octobre 1993). Les plans annotés « KSZ » sont des plans recyclés issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est tiré s'il est connu avec certitude. Les plans annotés « MMPR » sont tournés aux États-Unis pour *Mighty Morphin Power Rangers*. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans l'exemple ci-dessus, Zordon (le mentor des protagonistes, une entité multidimensionnelle qui se matérialise dans un écran tubulaire, au centre du premier plan) a convoqué les Power Rangers au centre de commande. Il leur demande d'observer le Viewing Globe. Quelques plans de l'épisode 27 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Mei o Tabetai », S1EP27, diffusé le 28 août 1992) sont diffusés dans celui-ci. Les Power Rangers prennent connaissance du danger qui menace la terre (un monstre plante prévoit de transformer toutes les plantes en plantes carnivores), ils doivent donc intervenir. Dans le dernier plan, Jason lance le Morphing Call, les Power Rangers seront encore une fois transportés grâce à celui-ci sur le lieu du combat avec le

<sup>124</sup> Relevés de données concernant la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 1 à 40) [annexe 14], p. 43.

monstre. Tout comme le Morphing Call, le Viewing Globe permet de faciliter la convocation des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Il sert la cohérence narrative et esthétique des épisodes en inscrivant images japonaises et images américaines dans un même espace diégétique.

Après le moment charnière du Morphing Call, l'équipe américaine emploie les séquences de combats costumées tirées de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cependant, le recyclage de ces séquences peut s'avérer tout de même contraignant. Dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, les séquences de combats costumées sont bien évidemment fortement imbriquées aux intrigues des épisodes dans lesquels elles prennent place. Ces séquences ne sont pas génériques et interchangeables même si elles présentent souvent des situations similaires. Ainsi, afin de pouvoir recycler ces séquences, l'équipe américaine doit s'adapter fortement à leur contenu, notamment lors de l'écriture des épisodes, mais aussi du tournage.

Par exemple, dans l'épisode 15 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Yabure ! Ankoku Cho Ken », S1EP15, diffusé le 5 juin 1992) Bandora kidnappe des enfants et fait en sorte d'isoler Goshi dans les montagnes afin qu'il affronte seul le Dora-Knight, un monstre implacable. Pour employer cette séquence (entre 12'12 et 13'27 dans l'épisode japonais), l'équipe américaine doit premièrement supprimer tous les passages non voulus (les plans de Goshi costumé qui sauve les enfants japonais, les Zyurangers en civil qui assistent impuissants au combat de Goshi grâce à une télévision enchantée par Bandora, etc.). De plus, l'intrigue construite autour des plans restants doit avoir une certaine cohérence. Ainsi, il faut expliquer l'isolement de Zack, l'homologue américain de Goshi. Dans l'épisode 10 de la série américaine (« Happy Birthday Zack », S1EP10, diffusé le 16 septembre 1993, cet épisode est le miroir de l'épisode 15 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*), Zack, frustré que les autres Power Rangers aient oublié son anniversaire, part seul en déambulation dans les montagnes. C'est alors que Rita Repulsa en profite pour envoyer le Knasty Knight (nom américain du Dora-Knight) à sa rencontre. Tout comme Goshi, Zack se transforme et combat seul le monstre. Grâce au Viewing Globe, Zordon et Alpha V (le robot qui gère le centre de commande) sont prévenus de l'infortune de Zack. Ils préviennent les Power Rangers, qui se transforment et rejoignent Zack dans son combat costumé contre le Knasty Knight, comme les Zyurangers dans la série originale (ceux-ci décident de plonger dans la télévision enchantée, ce qui les transporte sur le lieu du combat contre le Dora-Knight). Des exemples tels que celui-ci sont nombreux dans la série américaine. Pour utiliser la séquence de combat costumée de l'épisode 16 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, il

faut expliquer l'absence de Trini dans le 11<sup>e</sup> épisode américain, il faudra également expliquer l'absence de Tommy et Kimberly dans l'épisode 31 (« Calamity Kimberly », S1EP31, diffusé le 11 novembre 1993) pour recycler la séquence de l'épisode 37 (« Kyoryu ga Umareru », S1EP37, diffusé le 6 novembre 1992), etc.

L'emploi du Morphing Call et du Viewing Globe permet à l'équipe américaine de convoquer aisément les images de combats costumées de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. Cependant, force est de constater que le recyclage de ces séquences reste contraignant à deux niveaux. Premièrement, leur usage force de nombreux remontages (afin de soustraire les plans qui rappellent le Japon). Deuxièmement, le recyclage de ces séquences oblige l'équipe américaine à créer des intrigues qui imitent, du moins dans leur structure narrative, les intrigues des épisodes japonais. Les événements qui se déroulent dans les séquences « en civil » permettent essentiellement de justifier l'utilisation de telle ou telle séquence de combat costumée issue de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Heureusement pour l'équipe américaine, l'utilisation de la seconde sous-catégorie de séquences de combats est plus aisée et comporte même des avantages.

### **3. 2. Séquences de combats contre les monstres géants : les séquences les plus avantageuses à recycler**

La seconde sous-catégorie de séquences de combats utilisée par l'équipe américaine présente les combats des Shugojus contre les monstres géants. Dans 80 % des épisodes de la série japonaise<sup>125</sup>, les protagonistes sont confrontés à une version géante du Dora-Monster qu'ils ont précédemment combattu au corps à corps durant l'épisode. Afin de pouvoir rivaliser, les Zyurangers font appel aux Shugojus : d'immenses robots de combat habités par l'esprit d'anciens dieux dinosauresques. Chacun des protagonistes pilote son Shugoju personnel et ceux-ci peuvent s'assembler de différentes manières afin de former des robots plus puissants à l'apparence humanoïde.

---

125 Relevés de données concernant les épisodes de la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* [annexe 13], p. 39.





Figure 11 : trois exemples de scènes de combat contre les monstres géants dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Séries de plans issues des épisodes 11 (« Goshujin-Sama! », S1EP11, diffusé le 8 mai 1992), 31 (« Fukkatsu ! Kyukyoku no Kami », S1EP31, diffusé le 25 septembre 1992) et 35 (« Ninja Senshi Boi », S1EP35 diffusé le 23 octobre 1992) de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. De gauche à droite.

Durant la phase 1, les Power Rangers vont également avoir à faire à des monstres géants (dans 80 % des cas également<sup>126</sup>), les séquences de combats des Shugojus sont employées pour figurer le combat des Zords contre les monstres. Bien sûr, le recyclage d'une séquence de cette sous-catégorie est intrinsèquement lié à l'usage de la séquence de combat costumée qui figure le monstre en question. Pour l'équipe américaine, l'utilisation des images appartenant à cette sous-catégorie est plus aisée que pour les séquences de combats costumés. Premièrement, celles-ci sont tournées au Japon dans des décors composés de maquettes. Les décors sont relativement neutres : ils ne rappellent pas particulièrement le Japon. De plus, celles-ci ne présentent pas de comédiens asiatiques au visage apparent, mais exclusivement des comédiens costumés en monstres et en robots (sauf cas exceptionnel bien sûr). Enfin, ces séquences interviennent généralement dans le montage des épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* selon les mêmes modalités narratives : le monstre de l'épisode devient géant, les protagonistes font appel à leurs robots gigantesques pour le vaincre et ils gagnent. Ainsi, ces séquences sont les candidates idéales à un recyclage standardisé, leur portée narrative est faible (ou plutôt fixe) et il n'est pas nécessaire de les remonter à outrance pour les recycler contrairement aux séquences de combats costumés à taille humaine.

126 Relevés de données concernant les épisodes de la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* [annexe 13], p. 39.

De plus, les séquences de combats contre les monstres géants font généralement intervenir des séquences recyclées dont la durée est facilement modulable. Dans la série japonaise, une séquence qui figure l'arrivée des Shugojus sur le champ de bataille ouvre fréquemment ces séquences de combats contre les monstres géants. Dans 80 % des cas<sup>127</sup>, si l'épisode contient une séquence de combat contre les monstres géants, il contient également cette séquence que nous appelons « séquence d'arrivée des Shugojus ». Celle-ci est systématiquement composée des mêmes plans, recyclés d'épisode en épisode. Cependant, la longueur de cette séquence varie. Dans sa version la plus longue, utilisée une seule fois pour la première apparition des Shugojus dans l'épisode 3 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, elle dure 1 minute 27 secondes. Dans cette séquence, chacun des Zyurangers fait appel à son Shugoju personnel en criant son nom et en levant le bras. Après chaque appel, quelques plans montrent le Shugoju convoqué qui se déplace. La séquence se termine par un plan des cinq Shugojus qui arrivent sur le champ de bataille. Dans la série japonaise, cette séquence est remontée à de multiples reprises et devient de plus en plus courte.



Figure 12 : exemple de séquence d'arrivée des Shugojus. Séquence issue de l'épisode 7 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Mieru Mieru », S1EP07, diffusé le 10 avril 1992). De gauche à droite et de haut en bas.

Par exemple, dans cette séquence tirée de l'épisode 7 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, seuls un ou deux plans de chaque Shugoju apparaissent et la séquence dure 21 secondes. Dès l'épisode 10

<sup>127</sup> Relevés de données concernant les épisodes de la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* [annexe 13], p. 39.

de la série japonaise, la séquence d'arrivée des Shugojus est généralement réduite à un seul plan qui montre les cinq Shugojus ensemble pour une durée de 2 à 3 secondes. En plus des cinq Shugojus initiaux (ZyuTyrannosaurus, ZyuPteranodon, ZyuMammoth, le ZyuTriceratops et ZyuSaberTiger), les Zyurangers peuvent faire appel à deux autres Shugojus : le Dragon Ceasar (Shugoju personnel du Dragon Ranger) et le King Brachio (un Shugoju sans maître). Ces deux Shugojus disposent d'une séquence d'arrivée individuelle. Celle du Dragon Ceasar fait entre 6 et 8 secondes et celle du King Brachio 3 secondes. Afin de figurer l'arrivée des Zords (nom américain des Shugojus), l'équipe américaine recycle ces séquences d'arrivées. Cependant, à l'observation, la séquence présentée dans *Mighty Morphin Power Rangers* est dans plus de 80 % des cas<sup>128</sup> une version plus longue que la séquence qui apparaît dans l'épisode japonais qui constitue son miroir.

Cet étirement est également observable pour les séquences que nous nommons « séquence d'assemblage des Shugojus ». Dans la série japonaise, les Shugojus ont la possibilité d'effectuer un *Gattai* (littéralement : union ou combinaison) et ainsi de s'assembler entre eux afin de former des machines plus puissantes. Celles-ci sont au nombre de 4. Le Daizyuzin : combinaison des cinq Shugojus initiaux, il dispose de deux modes, un mode véhicule (le Daizyuzin Dino Tank) et un mode humanoïde (le Daizyuzin Battle Mode) ; le Gouryuzin (combinaison du Dragon Ceasar avec le ZyuMammoth, le ZyuTriceratops et le ZyuSaberTiger) ; le Zyutei Daizyuzin (combinaison du Dragon Ceasar avec le Daizyuzin) et l'Ultimate Daizyuzin (combinaison du Zyutei Daizyuzin avec le King Brachio).

---

128 Comparatif entre la durée de la séquence d'arrivée des Zords dans un épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* et la durée de la séquence d'arrivée des Shugojus dans l'épisode de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dont est issue la séquence de combat contre les monstres géants utilisée dans l'épisode américain [annexe 16], p. 50.



Figure 13 : première apparition de chaque *Gattai* de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. De gauche à droite et de haut en bas : Daizyuzin Dino Tank, Daizyuzin Battle Mode, Gouryuzin, Zyutei Daizyuzin et Ultimate Daizyuzin. Plans issus des épisodes 6 (« Arise Daizyuzin ! », S1EP06, diffusé le 3 avril 1992), 22 (« Gattai ! Goryujin ! », S1EP22, diffusé le 24 juillet 1992) et 31 (« Fukkatsu ! Kyukyoku no Kami », S1EP31, diffusé le 25 septembre 1992).

Par exemple, si les Shugojus s'assemblent pour former le Gouryuzin, une courte séquence présente le *Gattai* :

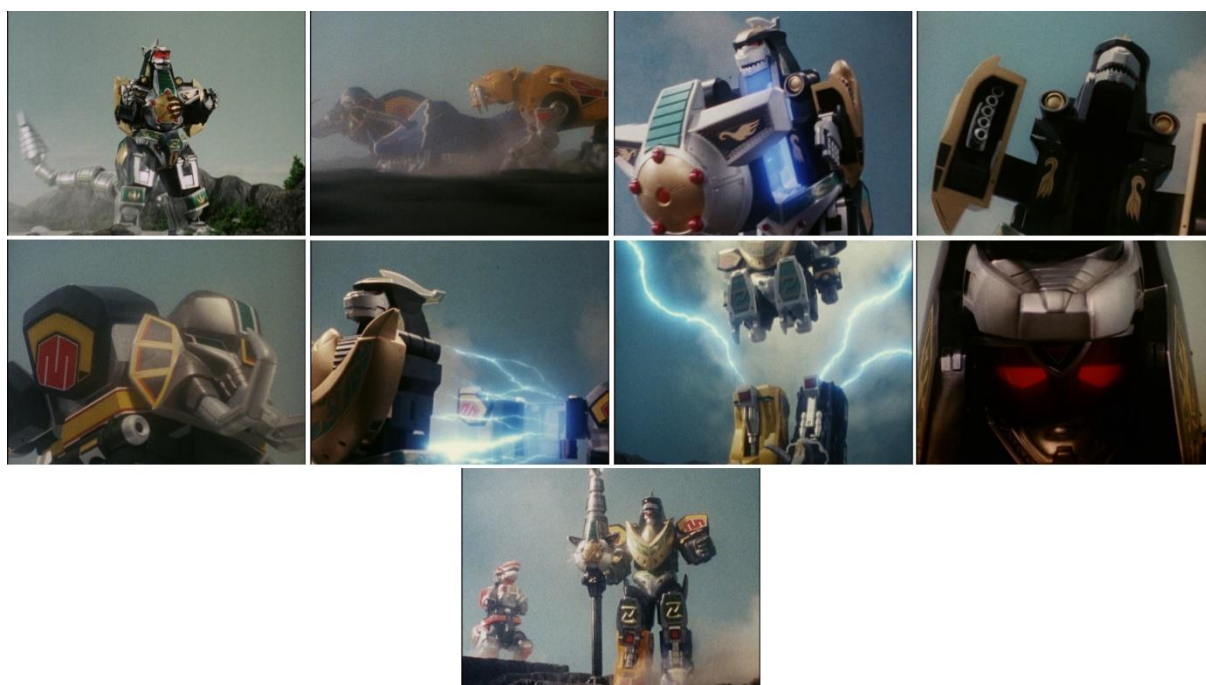


Figure 14 : séquence de *Gattai* du Gouryuzin. La séquence est issue de l'épisode 22 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Gattai ! Goryujin », S1EP22, diffusé le 24 juillet 1992). De gauche à droite et de haut en bas.

À chacune de ces 5 combinaisons correspond une séquence d'assemblage unique. Tout comme les séquences d'apparitions des Shugojus, ces séquences sont recyclées à de multiples reprises. Encore une fois, dans la série japonaise ces séquences sont remontées et les versions employées sont de plus en plus courtes. Par exemple, la séquence d'assemblage du Daizyuzin Battle Mode la plus longue est de 23 secondes, dès l'épisode 8 de la série japonaise, celle-ci passe à moins de 10 secondes, et ce pour le reste de la série. Encore une fois, dans la majorité des cas (près de 80 %<sup>129</sup>) les séquences employées dans la série américaine sont des versions plus longues que celles de *Kyoryu Sentai Zyuranger*.

Mais pourquoi l'équipe américaine choisit-elle d'utiliser si fréquemment des versions étirées de ces séquences d'apparitions et de combinaisons ? Lors de la diffusion des premiers épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* au Japon, les Shugojus ne sont pas connus du public : leur intervention dans le troisième épisode de la série est un « événement ». La première apparition des Shugojus est envisagée comme un des points d'orgue de l'épisode et cette longue séquence permet d'iconiser ces derniers. Cela est également vrai pour les séquences d'assemblage les différents *Gattai* présentés au cours de la série. Cependant, une fois passé l'inédit des premières apparitions, les nouveaux Shugojus et les nouveaux *Gattai* entrent dans l'univers ordinaire de la série : leur apparition ne fait plus événement. Ainsi, les séquences d'arrivées et d'assemblages sont remontées et leurs durées sont réduites. D'ailleurs, après chaque apparition inédite, le générique de la série est modifié pour faire apparaître le nouveau *Gattai* ou Shugoju (par exemple : le Daizyuzin figure au générique à partir de l'épisode 7, soit juste après sa première apparition dans l'épisode 6). Là où dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, l'arrivée des Shugojus et leurs assemblages constituent un point d'orgue de l'épisode seulement lors des premières apparitions, dans *Mighty Morphin Power Rangers*, celles-ci sont envisagées comme des points d'orgue à chaque apparition et les séquences présentées restent longues. Il semble que l'emploi de ces séquences en « version longue » offre une double opportunité à Saban Entertainment. Premièrement, car ces séquences s'envisagent comme des points d'orgue dans les épisodes de la série, recycler à de multiples reprises les images qui les composent n'est pas problématique. Au contraire, une séquence longue met l'accent sur la portée iconique de l'apparition des Zords, ils sont intégrés de manière forte à l'identité de la série. L'usage de ces séquences s'inscrit parfaitement dans le cadre d'un recyclage standardisé tel que celui recherché par Saban Entertainment. Deuxièmement, l'emploi de ces séquences en version longue permet de faire des économies sur les coûts de production : chaque minute d'image japonaise recyclée

---

129 *Id.*

est une minute de moins à tourner. Enfin, il est tout à faire envisageable que le choix de présenter des séquences d'apparition et d'assemblage longues soit lié aux contraintes de durées imposées par une diffusion télévisuelle. En effet, l'équipe américaine peut allonger ou écourter ces séquences en ajoutant ou en supprimant des plans. Cela permet potentiellement de moduler la durée des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* pour qu'ils atteignent la durée adéquate à la diffusion (durant toute sa production, la série propose des épisodes d'environ 20 minutes génériques compris).

Si les séquences de combats costumées à taille humaine s'avèrent relativement contraignantes à recycler, l'emploi des séquences de combats des Shugojus contre les monstres géants semble plus aisé et offre de multiples avantages. Saban Entertainment prend conscience du recyclage déjà à l'œuvre dans la série japonaise en ce qui concerne les séquences d'arrivée et d'assemblage des Shugojus et en profite pour amplifier celui-ci. Cependant, rappelons qu'il existe une seconde grande catégorie de séquences recyclées par l'équipe américaine, à savoir, les séquences qui figurent Bandora et ses acolytes. Il semble que contrairement aux séquences de combats, les plans qui composent ces séquences vont être envisagés majoritairement comme des stock-shots par l'équipe américaine. Si un tel usage va notamment permettre un recyclage facilité des séquences de combats, il nous semble que leur emploi va rapidement rendre l'intrigue de la série américaine immobile. Afin de comprendre cela, étudions-les dans un quatrième chapitre.

## Chapitre 4. Le recyclage des images de Bandora et ses acolytes : un recyclage stock-shot qui fige l'intrigue de la série américaine ?

La seconde grande catégorie de séquences sélectionnée par l'équipe américaine pour le recyclage présente la sorcière Bandora et ses acolytes. Avant d'aller plus loin, il convient de rappeler ce que présentent les séquences que nous allons évoquer. Dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, la sorcière Bandora réside avec ses acolytes dans un palais situé sur la lune : le Bandora Palace. Chacun de ses complices à une fonction précise : Bukbak et Totpat sont ses valets ; Grifforzer et Lamy (à partir de l'épisode 19) sont de puissants guerriers ; Puri Purikan s'occupe de la conception des Dora-Monsters. À l'abri dans le Bandora Palace, la sorcière maléfique coordonne ses attaques sur la terre. Elle peut d'ailleurs observer tout ce qu'il se passe sur la planète grâce à un télescope magique. Dans la majorité (environ 95 %<sup>130</sup>) des épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, Bandora est mise en scène avec ses acolytes dans des séquences qui se déroulent dans le Bandora Palace (principalement sur le balcon du palais ou dans le laboratoire de Puri Purikan). Dans environ 40 % des cas<sup>131</sup>, elle intervient également directement sur terre.



Figure 15 : Extraits de trois séquences se déroulant dans le Bandora Palace dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Séries de plans issues des épisodes 8 (« Kyofu ! Shunkan Kui », S1EP08, diffusé le 17 avril 1992), 19 (« Onna Senshi Sasori ! », S1EP19, diffusé le 3 juillet 1992) et 41 (« Moe yo Burai ! », S1EP41, diffusé le 4 décembre 1992) de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. De gauche à droite.

130 Relevés de données concernant les épisodes de la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* [annexe 13], p. 39.

131 *Id.*



Figure 16 : deux exemples de séquences qui présentent Bandora sur terre dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Séries de plans issues des épisodes 14 (« Chiisaku Naare! », S1EP14, diffusé le 29 mai 1992) et 39 (« Chitei Ju no Namida... », S1EP39, diffusé le 20 novembre 1992) de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. De gauche à droite.

Mais si l'équipe américaine a pour objectif de masquer les origines nippones de la série, pourquoi choisir d'utiliser ces images de l'antagoniste japonaise dans *Mighty Morphin Power Rangers* ? Rappelons que le mode de production de la série américaine se veut à moindres frais, l'objectif est de recycler le plus d'images japonaises possible. Transformer Bandora en Rita Repulsa grâce au montage et au doublage est probablement moins coûteux que le tournage de nouvelles scènes aux États-Unis. De plus, hormis Bandora elle-même ainsi que Lamy (Ami Kawai, seul autre personnage de *Kyoryu Sentai Zyuranger* à apparaître visage découvert dans la série américaine), tous les personnages du Gang Bandora sont des acteurs en costumes de monstres. À condition d'intégrer Bandora et Lamy à l'intrigue de la série américaine (Bandora devient Rita Repulsa et Lamy est renommée Scorpina), la majorité des séquences qui présentent Bandora et ses acolytes sont utilisables par l'équipe américaine. Enfin, les séquences dans le Bandora Palace, très récurrentes dans la série japonaise, se déroulent toutes dans les mêmes décors avec les mêmes personnages. Cela permet à l'équipe américaine d'envisager les plans qui composent ces séquences comme des objets autonomes qu'il est possible de combiner pour créer des séquences hétérogènes. Très tôt dans l'élaboration du mode de production de la série, Saban prévoit ce recyclage morcelé. En témoigne la commande dès septembre 1992 du lot Zyu1.5. Rappelons que les plans issus du lot Zyu1.5 prennent place (pour la plupart) dans le palais de Bandora et mettent en scène des situations similaires à celles présentées par les images de cette catégorie de séquence. Les images du lot Zyu1.5 viennent renforcer le stock d'images de Bandora et ses acolytes issus dans la série japonaise. Les plans du lot interviennent d'ailleurs



dans 92,5 %<sup>132</sup> des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*, ils sont le plus souvent mêlés aux images de Bandora et ses acolytes de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Contrairement aux séquences de combats, il semble que les images de Bandora et ses acolytes (qu'elles soient issues de la série originale ou du lot Zyu1.5) sont utilisées comme des stock-shots dans *Mighty Morphin Power Rangers*.

Cependant, il convient de nuancer cette affirmation. En effet, remarquons qu'un épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* contient généralement (dans 37 cas sur 40<sup>133</sup>) des images de Bandora et ses acolytes issus du même épisode de *Kyoryu Sentai Zyuranger* que ses séquences de combats. Par exemple, l'épisode 22 (« Trouble With Shellshock », S1EP22, diffusé le 11 octobre 1993) est conçu majoritairement à partir des images de combats de l'épisode 24 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Kame de Mamen », S1EP24, diffusé le 7 août 1992) dont il est l'épisode miroir, il recèle également plusieurs plans de Bandora et ses acolytes issus de ce même épisode 24. Ce sont notamment des plans qui figurent les antagonistes accompagnés du Dora-Tortoise (nom japonais de Shellshock, le monstre qui attaque les Power Rangers dans cet épisode), ces plans interviennent uniquement dans l'épisode 22 de la série américaine. Ainsi, ce ne sont que certains plans de Bandora et ses acolytes qui rentrent dans le cadre d'un recyclage stock-shot. Plus précisément, ce sont les plans qui se déroulent dans le Bandora Palace et que rien ne relie à l'intrigue d'un épisode en particulier. Les plans du Dora-Tortoise par exemple, ne peuvent être employés que dans l'épisode américain ou celui-ci intervient : comme tous les Dora-Monsters, il est détruit à la fin de l'épisode japonais et n'apparaît plus par la suite. C'est aussi généralement le cas pour les séquences qui figurent les interventions de Bandora sur terre. Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, Rita Repulsa ne descend sur terre que si l'intrigue de l'épisode japonais miroir le prévoit. Ces séquences en particulier font l'objet d'un recyclage proche de celui des séquences de combats, l'équipe américaine adapte l'intrigue des épisodes en fonction des images disponibles.

Mais pourquoi opérer ce mode de recyclage morcelé de certaines images de Bandora et ses acolytes dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* ? Un tel mode de recyclage permet de normaliser au maximum le schéma narratif des épisodes de la série américaine. En combinant ces images, l'équipe de production peut créer les séquences qu'elle juge nécessaires

---

132 Relevés de données concernant la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 1 à 40) [annexe 14], p. 43.

133 Relevés de données concernant la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 1 à 40) [annexe 14], p. 43.

à l'intrigue même si elles n'existent pas dans la série japonaise. Au visionnage des épisodes, on remarque d'ailleurs que les séquences qui présentent Rita Repulsa et ses acolytes dans son palais lunaire interviennent systématiquement à trois points clés de l'intrigue dans la série américaine.

#### 4. 1. Établir l'élément déclencheur des péripéties grâce aux images de Bandora et ses acolytes

Premièrement, celles-ci sont systématiquement employées pour instaurer l'élément déclencheur des péripéties. Celui-ci s'installe généralement en deux temps. Dans un premier temps nous assistons aux prémices de l'offensive de Rita Repulsa. La situation représentée est souvent la même : Rita Repulsa observe les Power Rangers grâce à son télescope magique et pour une raison quelconque, décide de s'en prendre à eux :



Figure 17 : exemple de séquence d'introduction de l'événement perturbateur dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. La séquence est issue de l'épisode 4 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« A Pressing Engagement », S1EP04, diffusé le 9 septembre 1993). Les plans annotés « KSZ » sont des plans recyclés issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est tiré s'il est connu avec certitude. Les plans annotés « ZYU1.5 » sont issus du lot Zyu1.5. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cette courte séquence tirée de l'épisode 4 de *Mighty Morphin Power Rangers*, un premier plan du palais de Rita Repulsa issu de *Kyoryu Sentai Zyuranger* permet de situer l'action (4). Ce plan est un *establishing shot* (un plan de situation), il « répond à une double question implicite : où et quand se déroule l'action<sup>134</sup> ». Celui-ci est recyclé à de nombreuses reprises,

134 Réjane HAMUS-VALLEE, *Peindre pour le cinéma : une histoire du Matte Painting*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle – Images et sons », 2016, p. 263.

dans *Mighty Morphin Power Rangers* comme dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Rita, l'œil dans son télescope, espionne Japon (5). Celui-ci est au bar à jus avec ses amis et vient d'échouer à battre son record personnel de développé couché (1, 2, 3). L'échec de ce dernier inspire Rita Repulsa, elle déclare : « Il n'est plus aussi fort quand il est seul. J'ai trouvé ! Je vais envoyer Goldar avec un monstre sur terre afin de séparer Jason de ses amis et le mettre en pièces <sup>135</sup> ! » (5, 6, 7). Le montage et le doublage permettent ici de créer une séquence inédite à partir de quelques plans du lot Zyu1.5 et de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Ces séquences qui figurent les prémisses de l'attaque sont nombreuses dans la série américaine. Plus précisément, elles interviennent dans chaque épisode de la série durant la première phase et constituent un point nodal incontournable. Généralement, celles-ci prennent place à environ une minute du début de l'épisode, après le prologue qui suit la vie quotidienne des protagonistes américains (dans 36 épisodes sur 40<sup>136</sup>), mais il peut arriver qu'elles interviennent avant. Par exemple, dans l'épisode 38 (« A Bad Reflection on You », S1EP38, diffusé le 27 novembre 1993), une séquence analogue est employée comme séquence d'ouverture. Ces séquences font montre du recyclage morcelé des images de Bandora et ses acolytes : très fréquemment (pour 26 séquences sur 40<sup>137</sup>), celles-ci sont hétérogènes. La plupart du temps, ces courtes séquences présentent simplement le moment où Rita Repulsa prend la décision d'attaquer les Power Rangers. Cependant, dans 10 séquences sur 40<sup>138</sup>, l'on suivra également l'élaboration de son plan plus en détail. Par exemple : dans l'épisode 25, Rita décide de perturber la fête qu'organisent les protagonistes pour Halloween. Après cette annonce, nous assistons directement à la mise en œuvre de son stratagème : elle ordonne à Finster de concevoir un nouveau monstre, celui-ci fabrique un monstre Frankenstein qui est envoyé directement sur terre avec pour ordre d'attaquer les Power Rangers.

Dans l'éventualité où la mise en œuvre du plan de Rita n'a pas été exposée dans la première séquence (donc dans 30 cas sur 40<sup>139</sup>), une nouvelle séquence intervient afin d'expliquer la situation plus en détail. C'est bien sûr le cas pour l'épisode 4 de *Mighty Morphin Power Rangers*. Après la séquence qui annonce les prémices de l'offensive, nous retrouvons les protagonistes pour une nouvelle séquence de vie quotidienne. Jason tente à nouveau de

---

135 *Mighty Morphin Power Rangers*, « A Pressing Engagement », S1EP04 (traduction personnelle depuis l'anglais : « He's not so tough when he's on his own. That's it ! I'll send Goldar and a monster down to separate Jason from his friends and then tear him part »).

136 Relevés de données concernant la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 1 à 40) [annexe 14], p. 43.

137 *Id.*

138 *Id.*

139 *Id.*

battre son record de développé couché, pourtant, il échoue à nouveau. C'est alors qu'une nouvelle séquence dans le palais de Rita Repulsa intervient :



Figure 18 : exemple de séquence d'introduction de l'événement perturbateur dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. La séquence est issue de l'épisode 4 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« A Pressing Engagement », S1EP04, diffusé le 9 septembre 1993). Les plans annotés « KSZ » sont des plans recyclés issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est tiré s'il est connu avec certitude. Les plans annotés « ZYU1.5 » sont issus du lot Zyu1.5. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cette seconde séquence, deux *establishing shots* issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger* viennent une nouvelle fois situer l'action (2, 3). Rita Repulsa assiste au nouvel échec de Jason et s'en réjouit (4). Squatt (à gauche sur le plan 5, nom américain de Bukbak) et Baboo (à droite sur le plan 5, nom américain de Totpat) se proposent d'attaquer Jason eux-mêmes, mais Rita Repulsa rejette leur proposition (7, 8). Elle fait alors appel à Goldar (9), celui-ci s'approche, elle lui demande s'il est prêt à s'en prendre à Jason (10). Il déclare : « Oui, ho, ma reine,

premièrement nous séparons Jason des autres...<sup>140</sup> » (11). Lui coupant la parole, Baboo ajoute : « Ensuite Rita te rend gigantesque<sup>141</sup> » (12). Goldar termine la phrase de ce dernier : « Et là, nous l'écrasons<sup>142</sup> » (13). Rita semble satisfaite, elle interpelle Finster et lui demande s'il a choisi le monstre qui assistera Goldar pour cette mission (14). Hésitant, celui-ci l'informe qu'il n'est pas sûr de son choix (15). Baboo lui assure qu'il ne devrait pas dire cela sous peine d'être puni (16). Rita, visiblement agacée, demande à Finster s'il a perdu de son talent. Après une seconde de réflexion, ce dernier propose un monstre : le King Sphinx (17). Alors que Finster explique les capacités du monstre (il peut projeter ses adversaires en agitant ses ailes), deux plans figurent le King Sphinx (18, 19). Légèrement floutés sur les bords du cadre par l'équipe américaine, ces plans issus de l'épisode 5 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Kowai Nazonazo », S1EP05, diffusé le 27 mars 1992, épisode miroir de l'épisode 4 de la série américaine) représentent ce qu'imagine Finster alors qu'il décrit le monstre. Sa description terminée, Finster demande l'approbation de Rita Repulsa pour la conception du King Sphinx. Rita lui répond par l'affirmative et le menace de son poing, l'incitant à se dépêcher (20). On remarque l'utilisation de deux plans du Dora-Sphinx (nom américain du King Sphinx) issus de l'épisode 5 de la série japonaise. Ceux-ci permettent de représenter la menace aux yeux du spectateur. Encore une fois, une telle séquence n'apparaît pas dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, cette dernière est conçue grâce à des plans d'origines variées. Dans la série américaine, ces séquences qui mettent en scène avec précision l'élaboration du plan de Rita Repulsa viennent généralement engager les péripéties. Encore une fois, celles-ci sont conçues grâce à un mode de recyclage morcelé, sur les 30 séquences analysées, 27 sont hétérogènes<sup>143</sup>.

Grâce au recyclage morcelé des images de Bandora disponibles, chaque épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* peut avoir une séquence efficace qui établit les enjeux de l'épisode et présente le monstre de celui-ci, même si ces séquences ne sont pas présentes dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Il arrive même parfois que ces séquences fassent intervenir des plans tournés par l'équipe américaine. Il peut s'agir de plans de Goldar (homologue américain de Grifforzer), tournés aux États-Unis après livraison du costume par Toei Company. Goldar est généralement mis en scène dans des plans rapprochés tailles ou poitrine dans un décor qui rappelle le palais de Rita Repulsa comme c'est le cas pour les plans (11) et (13) de notre

---

140 *Mighty Morphin Power Rangers*, « A Pressing Engagement », S1EP04 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Yes, Ho evil one. First we separate Jason from the others »).

141 *Id.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « Then Rita grows you really tall »).

142 *Id.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « And then we crush him »).

143 Relevés de données concernant la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 1 à 40) [annexe 14], p. 43.

exemple. Ainsi, il est facile de monter ces plans de Goldar avec des plans de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et de Zyu1.5 qui se déroulent sur le balcon du palais de Bandora : l'on suppose simplement qu'il intervient à un autre endroit du balcon. Ces plans aussi sont fréquemment recyclés et permettent notamment de faire parler Goldar, son homologue japonais Grifforzer étant muet pendant une majeure partie de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Dans la série japonaise, les interventions de Bandora ne suivent pas un modèle narratif aussi statique. Très fréquemment, il arrive qu'un Dora-Monster s'attaque aux Zyurangers sans que les motivations de Bandora ou son plan soient expliqués. Il semble que dans la série américaine, l'utilisation quasi systématique de ces séquences explicatives permette un recyclage plus simple et standardisé des séquences de combats japonaises. Elles structurent l'intrigue et préparent l'intervention des images de combats dans la suite de l'épisode. Quand une courte séquence dans le palais de Rita Repulsa présente un nouveau monstre et décrit ses capacités, le spectateur s'attend à le voir intervenir prochainement et employer ses pouvoirs. Par exemple, dans l'épisode 4, le spectateur s'attend à voir survenir le King Sphinx, de plus il ne sera pas surpris quand ses battements d'ailes projeteront les Power Rangers dans les airs plus tard dans l'épisode. Cependant, force est de constater que la similarité des images utilisées oblige la composition de séquences souvent analogues. Celles-ci normalisent le schéma narratif des épisodes et figent l'intrigue de la série. Cela est d'ailleurs appuyé par les deux autres interventions systématiques de Rita Repulsa.

#### **4. 2. Rendre le monstre de l'épisode gigantesque et faire réagir Rita Repulsa à sa défaite : un recyclage standardisé pour une intrigue immobile**

Lorsqu'une séquence de combat contre les monstres géants intervient (donc, dans 80 % des épisodes), fréquemment (62,5 % des cas<sup>144</sup>), après la séquence de combat costumée à taille humaine, Rita Repulsa est mise en scène dans une courte séquence de moins de dix secondes. Dans celle-ci, on la voit propulser son sceptre magique sur terre, ce qui a pour effet de rendre son monstre gigantesque :

---

144 Relevés de données concernant la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 1 à 40) [annexe 14], p. 43.



Figure 19 : exemple de séquence qui présente Rita Repulsa qui rend son monstre gigantesque grâce à son sceptre magique. Les plans qui figurent le « lancé de sceptre » sont encadrés en rouge. Séquence issue de l'épisode 30 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« The Rockstar », S1EP30, diffusé le 10 novembre 1993). Les plans annotés « KSZ » sont des plans recyclés issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est tiré s'il est connu avec certitude. Les plans annotés « MMPR » sont tournés aux États-Unis pour *Mighty Morphin Power Rangers*. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cet exemple tiré de l'épisode 30 de *Mighty Morphin Power Rangers*, les Power Rangers ont engagé un combat avec Scorpina (au centre du plan 2) (1, 2). Afin de donner l'avantage à celle-ci, Rita Repulsa propulse son sceptre sur terre depuis son palais lunaire (4 à 10), cela a pour effet de rendre Scorpina gigantesque (11, 12), ce qui force les Power Rangers à faire appel aux Zords. L'équipe américaine reprend ici une mécanique déjà à l'œuvre dans la série japonaise (dans 57 % des épisodes de la série japonaise, une séquence de ce type est présente<sup>145</sup>). Ces courtes séquences permettent de faire un raccord entre les séquences de combats costumées à taille humaine et les séquences de combats des Zords contre les monstres géants. Les plans qui figurent le lancer de sceptre sont recyclés à chaque fois que cela est nécessaire, dans la série américaine comme dans la série japonaise. Les plans du lot Zyu1.5 interviennent également dans ces courtes séquences, au moment où Bandora lance son sceptre (plan 4 de notre séquence), mais moins fréquemment (pour 4 séquences sur 20 précisément).

De plus, dans plus de 80 % des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*<sup>146</sup>, l'équipe américaine ajoute en fin d'épisode une dernière intervention de Rita Repulsa. Généralement,

145 Relevés de données concernant les épisodes de la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* [annexe 13], p. 39.

146 *Id.*

une intervention très courte d'un ou deux plans de quelques secondes. Dans la série japonaise, il est beaucoup plus rare que Bandora intervienne en fin d'épisode (cela est observable dans seulement 36 % des cas<sup>147</sup>). Habituellement, la destruction du monstre clôture les péripéties et nous retrouvons directement les protagonistes en civil pour un court épilogue. Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, la situation mise en scène est souvent identique :



Figure 20 : exemple de recyclage de plan de réaction de Rita Repulsa dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Le plan de réaction est encadré en rouge. Série de plans issue de l'épisode 36 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Birds of a Feather », S1EP36, diffusé le 22 novembre 1993). Les plans annotés « KSZ » sont des plans recyclés issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est tiré s'il est connu avec certitude. Les plans annotés « MMPR » sont tournés aux États-Unis pour *Mighty Morphin Power Rangers*. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cet exemple, Rita Repulsa assiste à la destruction du Hatchasaurus (nom américain du Dora-Antaeus) par l'Ultrazord (nom américain de l'Ultimate Daizyuzin) : elle crie et déclare haïr les Power Rangers. Après un fondu enchaîné sur la devanture du bar à jus où se réunissent les protagonistes, l'épilogue débute. Ces interventions sont utilisées pour conclure les péripéties (une fois que l'on voit Rita Repulsa énervée par sa défaite, on sait que la menace est écartée pour le moment) et font généralement le lien entre la destruction du monstre (des plans japonais) et l'épilogue de l'épisode avec les Power Rangers en civil (des plans tournés aux États-Unis). Les plans de réaction sont d'ailleurs recyclés à de nombreuses reprises dans la série américaine. Par exemple, ce seul plan de réaction tiré de l'épisode 22 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* apparaît également dans les épisodes 4, 14 (« Fool Play in the Sky », S1EP14, diffusé le 22 septembre 1993) et 29 (« Island of Illusion, Part 2 », S1EP29, diffusé le 9 novembre 1993). Plus de 60 % des séquences de réactions<sup>148</sup> contiennent des plans Zyu1.5 et sur ces 60 %,

147 Relevés de données concernant les épisodes de la série *Kyoryu Sentai Zyuranger* [annexe 13], p. 39.

148 Relevés de données concernant la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 1 à 40) [annexe 14], p. 43.



environ 95 % des séquences<sup>149</sup> sont composées uniquement de plans du lot (cela à du sens lorsque l'on sait que Bandora n'intervient que très rarement en fin d'épisode dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*). Les plans Zyu1.5 en question sont également recyclés à de nombreuses reprises :



Figure 21 : exemple de plan de réaction du lot Zyu1.5 utilisé dans trois épisodes différents de *Mighty Morphin Power Rangers*. Plans issus respectivement des épisodes 1 (« Day of the Dumpster », S1EP01, diffusé le 28 août 1993), 11 (« No Clowning Around », S1EP11, diffusé le 17 septembre 1993) et 21 (« Green With Evil, Part 5 », S1EP21, diffusé le 9 octobre 1993).

Comme nous pouvons l'observer ci-dessus, le plan de réaction employé dans ces trois épisodes est strictement identique. L'usage systématique de ces plans Rita Repulsa qui réagit toujours de la même manière à sa défaite accentue l'effet de répétition dans la série et participe à l'immobilité de l'intrigue. Pendant toute la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*, l'intrigue des épisodes va être structurée par les interventions de Rita Repulsa. En recyclant constamment les plans se déroulant dans le Bandora Palace, Saban Entertainment fige l'intrigue de la série.

La première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* est marquée par un mode de recyclage massif et standardisé des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Mais pourquoi tenter d'opérer un recyclage aussi standardisé des images de la série japonaise ? Premièrement, il faut noter que la série américaine doit au départ comporter seulement 40 épisodes et se terminer par la défaite définitive de Rita Repulsa dans l'épisode « Doomsday, Part 2 » (diffusé le 30 novembre 1993)<sup>150</sup>. Durant la première phase, la société Saban Entertainment fait un coup de poker : elle fait en sorte d'économiser un maximum sur les coûts de production en opérant un mode de recyclage aussi massif et standardisé que possible. Pour permettre cela, elle met en place un schéma narratif très répétitif, rythmé par les interventions de Rita Repulsa. Ces interventions permettent de faire intervenir les images de

149 *Id.*

150 Stewart St. JOHN dans [annexe 4], p. 23.

combats recyclées à des moments précis de l'intrigue. Dans une certaine mesure, le recyclage morcelé des images de Bandora permet un recyclage moins contraignant des séquences de combats. Le maintien de ce schéma narratif peut aussi être vecteur de contraintes, car il oblige fréquemment la création de séquences composites. Cependant, pour la création de seulement 40 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*, c'est sans doute le mode de production le moins coûteux pour Saban Entertainment. Si la série est un échec, l'investissement n'aura pas été trop important.

Pourtant, l'intuition de Haim Saban est juste : *Mighty Morphin Power Rangers* est un succès. Après seulement cinq semaines et une quinzaine d'épisodes diffusés sur Fox Kids, la série est le programme télévisuel pour enfant le plus regardé aux États-Unis<sup>151</sup>. Ainsi, la Fox commande rapidement de nouveaux épisodes à Saban Entertainment<sup>152</sup>. Plus précisément, la chaîne commande 20 nouveaux épisodes pour amener la première saison à 60 épisodes. Cependant, après 40 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*, l'équipe américaine a déjà employé la quasi-totalité des séquences utilisables de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Ainsi, le mode de production prévu par l'accord de distribution daté du 21 août 1992 et complété par l'avenant du 21 septembre 1992 n'est réellement en vigueur que sur les 40 premiers épisodes de la série américaine, diffusés entre le 28 août 1993 et le 30 novembre 1993. Par la suite, le mode de recyclage à l'œuvre dans la série américaine évolue. Intéressons-nous à ces changements dans une troisième partie.

---

151 Anne ALLISON, *op. cit.*, p. 114.

152 Jody REVENSON et Ramin ZAHED, *op. cit.*, p. 31.

**PARTIE 3. ÉVOLUTION DU MODE DE PRODUCTION DE  
*MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS* : VERS UN EMPLOI  
PLUS AUTONOME DES IMAGES JAPONAISES  
(ÉPISODES 41 A 155)**

### Introduction à la partie 3

Durant la phase 1, l'équipe américaine recycle les images issues de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et du lot Zyu1.5. Cependant, cette réserve de *stock footages* se tarit au bout d'une quarantaine d'épisodes. Pour la suite de la production de la série, Saban Entertainment fait de nouveau appel à Toei Company. La firme japonaise produit un nouveau lot d'images spécialement pour *Mighty Morphin Power Rangers* (le lot Zyu2). Après avoir utilisé les images du lot Zyu2, Saban Entertainment acquiert les droits de deux autres séries de Super Sentai : *Gosei Sentai Dairanger* et *Ninja Sentai Kakuranger*.

Un épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* de la phase 1 contient environ 42 % d'images japonaises. Comme nous l'avons remarqué, ce taux de recyclage va décroissant au fur et à mesure de la production de la série. Force est de constater que cette baisse n'est pas due à une pénurie d'images japonaises recyclables. Le lot Zyu2 et les images de *Gosei Sentai Dairanger* puis de *Ninja Sentai Kakuranger* viennent justement compenser l'épuisement des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Il semble plutôt que d'une phase à l'autre, l'équipe américaine affine ses critères de sélection des images recyclables. Si certaines catégories de séquences dont le recyclage reste avantageux continuent d'être utilisées (les images de combats contre les monstres géants notamment), d'autres, qui deviennent trop contraignantes à recycler, seront remplacées par des séquences similaires tournées aux États-Unis. Ainsi, l'équipe américaine se libère peu à peu des contraintes imposées par un recyclage massif et standardisé des images japonaises et gagne en expérience. Les images japonaises vont de plus en plus être employées comme des stock-shots. Cette longue gestation donnera d'ailleurs naissance au mode de production, encore appliqué aujourd'hui, de la franchise *Power Rangers* dans sa globalité.

Bien sûr, ce phénomène est progressif, pour le comprendre il nous faut étudier les évolutions du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* de manière chronologique. Nous effectuerons ce travail en deux chapitres. Dans un premier temps, nous nous intéresserons à la deuxième phase du mode de production de la série, marquée par l'utilisation des séquences inédites du lot Zyu2. Dans un second temps, nous nous pencherons sur le recyclage des images de *Gosei Sentai Dairanger* (phase 3) et *Ninja Sentai Kakuranger* (phase 4).

## Chapitre 5. Phase 2 du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* : une phase d'optimisation qui prépare la phase 3 (épisodes 43 à 73)

Afin de pallier l'épuisement des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, Saban Entertainment passe une nouvelle commande à Toei Company : 25 nouveaux monstres sont conçus et mis en scène dans des combats similaires à ceux de *Kyoryu Sentai Zyuranger* par une équipe japonaise. Créé spécialement pour l'usage de la série américaine, ce lot est aujourd'hui connu sous la dénomination « Zyu2 ». D'après John Green (connaisseur de la série qui a donné son nom au lot « Zyu1.5 »), le terme en lui-même est popularisé durant les années 1990 par un autre connaisseur : Chris Funaro (connu sous le pseudonyme de Cmdr Crayfish)<sup>153</sup>. Cette information est corroborée par Jesse Lee Herndon (un autre connaisseur de la série, à l'origine de la découverte des images du lot Zyu1.5)<sup>154</sup>. Jusqu'en 2014, l'existence même du lot n'est que supposée par les connaisseurs. Cette présomption est fondée sur l'observation, dans la série américaine, de multiples séquences figurant les combats des Zyurangers et des Shugojus contre des monstres inconnus de la série originale. Le 17 février 2014, Jeff Pruitt (coordinateur des cascades et réalisateur de la seconde équipe de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1994 et 1996) vient confirmer cette hypothèse en postant sur sa page YouTube une vidéo intitulée *ZYU 2 for YOU! (\*no sound)*<sup>155</sup>. La vidéo présente une des bandes VHS, numérisée par Jeff Pruitt, envoyée par Toei Company à Saban Entertainment pour le tournage de nouveaux épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* après la phase 1. Celle-ci contient cinq segments du lot Zyu2 (un segment correspond aux séquences de combats qui mettent en scène un monstre en particulier). Le 15 décembre 2014, il poste une deuxième vidéo similaire qui révèle quatre nouveaux segments<sup>156</sup>. À notre connaissance, peu d'informations sont disponibles sur les modalités d'obtention du lot. Celui-ci n'est d'ailleurs pas mentionné dans les documents juridiques présents sur le site de la S.E.C. Cependant, remarquons que les séquences de combats costumées du lot sont tournées en extérieur :

---

153 John GREEN dans [annexe 6], p. 30.

154 Jesse Lee HERNDON, dans [annexe 5], p. 26.

155 Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *ZYU 2 for YOU! (no sound)*, *op. cit.*

156 Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *MMPR Zyu Part Deux (\*no sound) from stunt coordinator Jeff Pruitt*, *op. cit.*



Figure 22 : quelques exemples de plans de combat costumé du lot Zyu2 employés pendant la seconde phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Plans respectivement issus des épisodes 47 (« Reign of the Jellyfish », S1EP47, diffusé le 16 février 1994), 51 (« Grumble Bee », S1EP51, diffusé le 28 avril 1994), 58 (« Football Season », S1EP58, diffusé le 9 mai 1994) et 66 (« Blood of Doom », S2EP06, diffusé le 17 septembre 1994) de *Mighty Morphin Power Rangers*.

Comme nous pouvons le voir dans ces quelques plans issus du lot Zyu2 et utilisés dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*, les arbres en arrière-plans présentent des feuilles brunes. De plus, le premier scénario de la série américaine à notre disposition qui mentionne des images du lot est daté du 14 décembre 1993<sup>157</sup>. Il semble que les images du lot soient tournées au Japon durant l'automne 1993.

Mais ces images du lot Zyu2, à partir de quand interviennent-elles dans le montage des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* ? Le dernier épisode de la phase 1 (« Doomsday, Part 2 », est diffusé le 30 novembre 1993, la diffusion reprend 2 mois plus tard avec l'épisode 41 (« Rita's Seeds of Evil », S1EP41, diffusé le 7 février 1994). Cependant, l'épisode 41 recycle encore exclusivement des séquences de combats de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, de même que les épisodes 42 (« A Pig Surprise », S1EP42, diffusé le 8 février 1994), 44 (« Lions & Blizzards », S1EP44, diffusé le 10 février 1994) et 45 (« Crystal Of Nightmare », S1EP45, diffusé le 14 février 1994). En produisant ces quatre épisodes, Saban Entertainment en profite pour utiliser les dernières séquences de combats de *Kyoryu Sentai Zyuranger* disponibles. Ceux-ci sont un reliquat du mode de production de la première phase. Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, les séquences du lot Zyu2 interviennent entre l'épisode 43 (« Something Fishy », S1EP43, diffusé le 9 février 1994) et l'épisode 73 (« Green No More, Part 2 », S1EP43, diffusé le 28 septembre 1994). Marquée par l'emploi du lot Zyu2, cette période (hors épisodes 44 et 45) constitue, selon nous, la deuxième phase du mode de production de la série.

Pendant cette phase, les images du lot Zyu2 ne sont pas les seules images japonaises à intervenir dans le montage des épisodes de la série américaine. Afin de comprendre cela, nous

157 Douglas SLOAN, Scénario de l'épisode 45 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP45, « To Flea or Not to Flea ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 janvier 2009 [<https://sirstack.livejournal.com/23022.html>]

proposons de séparer la phase 2 en deux périodes distinctes. Une première, entre l'épisode 43 et 60 (« An Oyster Stew », S1EP60, diffusé le 23 mai 1994) de *Mighty Morphin Power Rangers*, durant laquelle l'équipe américaine utilise les images du lot Zyu2 et recycle plusieurs plans de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et du lot Zyu1.5. Après cette première période, la diffusion de la série américaine fait une nouvelle pause et reprend le 21 juillet 1994 avec l'épisode « The Mutiny, Part 1 » (S2EP01). S'engage ensuite une deuxième période, à partir de l'épisode 61 et jusqu'à l'épisode 73. Durant celle-ci, l'équipe américaine continue d'employer les images du lot Zyu2 et de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cependant, elle arrête de recycler les plans du lot Zyu1.5 et commence à recycler les images d'une autre série de Super Sentai produite par Toei Company : *Gosei Sentai Dairanger* (1993-1994).

En raison des modalités de créations du lot Zyu2 (le lot est une commande de Saban Entertainment, son usage est exclusif à la série américaine), on pourrait penser que l'utilisation des séquences du lot ne constitue pas à proprement parler en du recyclage. Mais est-ce vraiment le cas ? L'équipe américaine va-t-elle traiter différemment les images du lot Zyu2 de celles de *Kyoryu Sentai Zyuranger* ? Son emploi bouleverse-t-il le mode de production de la série ? Quelles images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et du lot Zyu1.5 sont recyclées pendant cette phase ? D'ailleurs, quel recyclage pour les plans issus de *Gosei Sentai Dairanger* ? Afin de répondre à ces questions, il convient d'étudier successivement les deux périodes de la phase 2.

### **5. 1. Première période de la phase 2 : une optimisation du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* ? (épisodes 43 à 60)**

Durant la première phase, l'équipe américaine doit s'adapter fortement au contenu des épisodes de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Avec la production du lot Zyu2, il semble que cette dynamique s'inverse. Saban Entertainment est à l'initiative et demande à Toei Company de produire seulement des images qui seront utiles à la production de la série américaine. À savoir, des séquences de combats costumées et des séquences de combats contre les monstres géants.



Figure 23 : exemple de séquences de combats issues du lot Zyu2 et utilisées dans *Mighty Morphin Power Rangers*. En haut : séquence de combat costumée. En bas : séquence de combat contre les monstres géants. Séries de plans issues de l'épisode 43 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Something Fishy », S1EP43, diffusé le 9 février 1994). De gauche à droite.

Pour le tournage de ces nouvelles séquences, on suppose que les directives formulées par Saban Entertainment auprès de Toei Company sont claires : les images ne doivent pas rappeler le Japon. Au visionnage des bandes du lot partagées par Jeff Pruitt<sup>158</sup>, il semble que ce cahier des charges ait été rempli. En effet, les séquences du lot Zyu2 figurent exclusivement les protagonistes costumés en Zyurangers, les robots géants et les monstres. Aucun personnage n'apparaît à visage découvert. De plus, il semble que Toei Company veille à mettre en scène les séquences de combats costumées dans des environnements relativement neutres qui ne présentent pas de topographie unique. Principalement des parcs (pour huit séquences), des carrières et des zones urbaines (pour sept séquences), mais aussi des zones montagneuses et littorales (respectivement à quatre et trois reprises), etc. Grâce à cela, le raccord entre les images du lot Zyu2 et les images américaines, tournées aux abords de Los Angeles et qui présentent des paysages similaires, est grandement facilité. Cette séquence de l'épisode 57 (« Enter... The Lizzinator », S1EP57, diffusé le 6 mai 1994), l'illustre bien :

158 Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *ZYU 2 for YOU ! (no sound)*, op. cit.

Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *MMPR Zyu Part Deux (\*no sound) from stunt coordinator Jeff Pruitt*, op. cit.





Figure 24 : série de plans issue de l'épisode 57 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Enter The Lizzinator », S1EP57, diffusé le 6 mai 1994). Les plans annotés « MMPR » sont tournés aux États-Unis pour *Mighty Morphin Power Rangers*. Les plans annotés « ZYU2 » sont issus du lot Zyu2. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cette séquence, Jason rencontre par hasard le Lizzinator (un monstre envoyé par Rita Repulsa) qui entreprend de tout démolir dans la ville. Jason décide de partir à sa poursuite et se transforme en Power Ranger rouge. Ici, en tournant les plans de Jason dans une zone similaire à celle des plans du lot Zyu2 utilisés, l'équipe américaine tente de faire cohabiter ces images dans un même espace en tournant un contrechamp.

Le recyclage des séquences de combats de *Kyoryu Sentai Zyuranger* impliquait de sélectionner les images utilisables puis d'écrire les scénarios à partir de ces images. Le lot Zyu2 permet d'éviter l'étape contraignante de la sélection, celui-ci est constitué de séquences de combats qui sont conformes aux besoins formulés par Saban Entertainment. Cependant, force est de constater que ce sont des séquences de combats interchangeables : elles ne sont pas conçues pour des épisodes spécifiques. Pendant la phase 2, l'équipe américaine conserve donc un fonctionnement assez similaire à celui initié pendant la première phase. Nous pouvons l'observer par exemple dans le scénario de l'épisode 51 (« Grumble Bee », S1EP51, diffusé le 28 avril 1994) où une note manuscrite de Cheryl Saban (la scénariste de l'épisode) sur le scénario indique : « note aux monteurs – effacez la scène de la prise de tête du Ranger noir ! <sup>159</sup> ». Même type d'indication de la part du scénariste Stewart St. John sur le scénario de l'épisode 57 (« Enter... The Lizzinator », S1EP57, diffusé le 6 mai 1994) : « Il [le Lizzinator, un monstre du lot Zyu2] voit une voiture garée et s'en approche. (NOTE : effacez la scène du

159 Cheryl SABAN, Scénario de l'épisode 51 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP51, « Grumble Bee ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 décembre 2008 [<https://sirstack.livejournal.com/5825.html>], p. 21 [annexe 23] (traduction personnelle depuis l'anglais : « note to editors – delete headlock footage of black Ranger ! »).

Lizzinator qui brise des vitres et écrase du verre)<sup>160</sup> ». Il semble donc que les épisodes soient écrits à partir des séquences du lot Zyu2 : l'équipe américaine doit effectuer quelques ajustements à l'intérieur des séquences reçues et parfois couper des plans (ici des plans sans doute considérés comme trop violents comme la prise de tête du Ranger noir).

Remarquons également que les séquences de combats contre les monstres géants du lot Zyu2 mettent en scènes les robots géants de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cela permet notamment à Saban Entertainment de recycler les séquences d'arrivée et d'assemblage issues de la série originale, ce qu'elle fait jusqu'à l'épisode 60. D'ailleurs, en plus des séquences de combats, Toei Company fournit, semble-t-il, quelques stock-shots d'arrivée et d'assemblage des Shugojus inédits avec le lot Zyu2. Si ces derniers n'apparaissent pas dans les bandes publiées par Jeff Pruitt (celles-ci ne présentent que 9 segments sur 25), ils apparaissent au visionnage de la série :



Figure 25 : quelques exemples de plans d'arrivée et d'assemblage des Shugojus issus du lot Zyu2 et utilisés dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Plans issus des épisodes 49 (« Return of an Old Friend, Part 2 », S1EP49, diffusé le 3 mars 1994) et 51 (« Grumble Bee », S1EP51, diffusé le 28 avril 1994) de *Mighty Morphin Power Rangers*.

Dans les épisodes de la deuxième période de la phase 2, nous avons pu repérer 18 nouveaux plans d'arrivée et d'assemblage des Shugojus. Très similaire à ceux de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, tout porte à croire que ces plans sont livrés par Toei Company conjointement aux séquences de combats du lot Zyu2. Ces stock-shots permettent de faire varier légèrement les séquences d'apparition et d'assemblage des Zords dans *Mighty Morphin Power Rangers*. D'ailleurs, pendant cette période, l'équipe américaine recycle également les plans qui prennent place dans le cockpit des différents robots géants de *Kyoryu Sentai Zyuranger* :

---

160 Stewart St. JOHN, Scénario de l'épisode 57 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP57, « Enter... The Lizzinator ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 décembre 2008 [<https://sirstack.livejournal.com/6186.html>], p. 12 [annexe 24] (traduction personnelle depuis l'anglais : « He sees a parked car and approaches it. (NOTE : delete scene of Lizzinator breaking windows and smashing glass) »).



Figure 26 : exemple d'utilisation de plans de cockpit issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dans les séquences du lot Zyu2. Série de plans issue de l'épisode 48 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Plague of the Mantis », S1EP48, diffusé le 17 février 1994). Les plans annotés « ZYU2 » sont issus du lot Zyu2. Les plans annotés « KSZ » sont issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est extrait. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cet exemple issu de l'épisode 48, le Megazord Battle Mode fait face à Mantis (un monstre du lot Zyu2), celle-ci est immobile (1). Ensuite, quatre plans de *Kyoryu Sentai Zyuranger* se succèdent : Jason demande à Trini ce que prépare Mantis ; celle-ci répond qu'elle va concentrer toute sa force dans un seul coup (2) ; Zack propose ensuite d'attaquer (3) ; Trini recommande de ne pas perdre de vue les pieds du monstre (4) ; Jason acquiesce (5). La séquence de combat du lot Zyu2 reprend ensuite (6). Grâce à l'intégration de ces quelques plans de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dans les séquences de combats contre les monstres géants du lot Zyu2 et au doublage, le spectateur a l'impression que les protagonistes combattent les monstres à bord du Megazord.

En plus des plans d'arrivée, d'assemblage des Shugojus et des plans de cockpit, l'équipe américaine recycle également pendant cette période les images de Bandora issues de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et du lot Zyu1.5. Cependant, là où le recyclage des images de Bandora était ambivalent pendant la première phase – certaines images étaient profondément intégrées à l'intrigue d'un épisode japonais et ne pouvaient intervenir que dans son épisode miroir de *Mighty Morphin Power Rangers* – pendant la première période de la seconde phase, c'est exclusivement un recyclage stock-shots de ces images qui s'opère. Ainsi, entre l'épisode 43 et 60, Rita Repulsa n'intervient jamais sur terre. Elle se contente d'envoyer les monstres à l'assaut des Power Rangers, de les rendre gigantesques et de réagir à sa défaite. Encore une fois, les séquences dans le Bandora Palace sont utilisées pour structurer l'intrigue des épisodes de la série américaine selon un modèle formulaire. On retrouvera également quelques plans divers qui figurent par exemple le Dragon Ranger qui joue de la flûte afin de convoquer le Dragon

Ceasar, ou encore la séquence d'utilisation du Howling Cannon (une arme qui permet de détruire définitivement un monstre à taille humaine, déjà présente dans la série originale et dans *Mighty Morphin Power Rangers*).

Il semble que l'emploi des images du lot Zyu2 ne bouleverse pas le mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*, mais l'optimise plutôt. Même si l'utilisation des séquences du lot Zyu2 ne peut pas être qualifiée de recyclage (ces images ne figurent dans aucune production antérieure), l'équipe américaine traite celles-ci de la même manière que les séquences de combats exploitables de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cependant, l'emploi des séquences de combats du lot Zyu2 est moins contraignant pour l'équipe américaine que le recyclage des séquences de combats de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (même si quelques ajustements sont nécessaires). À cette période, le taux d'images japonaises recyclées dans la série américaine baisse (environ 15 % contre environ 40 % pendant la première phase<sup>161</sup>), mais le taux d'image japonaise utilisée reste stable grâce au lot Zyu2 (environ 38 % contre environ 42 % pour la phase 1<sup>162</sup>). Pourtant, cette période d'optimisation est également une période marquée par l'immobilité. Au bout de 60 épisodes, l'intrigue de la série est toujours figée, inéluctablement rythmée par les interventions (toutes très similaires) de Rita Repulsa dans son palais lunaire. Le recyclage stock-shot des images de Bandora et ses acolytes atteint ses limites. Pour la seconde saison de *Mighty Morphin Power Rangers*, Saban Entertainment doit proposer des intrigues différentes s'il ne veut pas lasser son jeune public. De plus, le succès important que rencontre la série prouve qu'un investissement peut être rentable. Ainsi, la firme américaine modifie légèrement le mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* avant l'épuisement des images du lot Zyu2.

## **5. 2. Deuxième période de la phase 2 : les prémices de la phase 3 ? (épisodes 61 à 73)**

Durant la seconde période de la phase 2 (épisode 61 à 73), l'équipe américaine dispose encore de plusieurs séquences de combats inutilisées du lot Zyu2. Ces séquences vont être employées conjointement aux images de *Gosei Sentai Dairanger*. Tout comme *Kyoryu Sentai*

---

161 Synthèse des données récoltées concernant la répartition temporelle des plans en fonction de leurs origines dans 79 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* [annexe 12], p. 36.

162 *Id.*

*Zyuranger*, *Gosei Sentai Dairanger* est une série de Super Sentai produite par Toei Company. Quand une antique tribu malfaisante, les Gormas, décide de prendre le contrôle de la terre, cinq descendants de la tribu des Dai s'opposent à eux : les Dairangers. Grâce à leur Aura Changer (analogue au Dino Buckler), les Dairangers peuvent revêtir des tenues de combat colorées afin de se confronter aux Gormas. Quand ces derniers utilisent leurs pouvoirs pour devenir gigantesques, les Dairangers pourront faire appel aux Kidenjus (analogues aux Shugojus) pour les combattre. Comme nous pouvons le voir, le synopsis de *Gosei Sentai Dairanger* est très similaire à celui de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Les images proposées par la série sont aussi analogues : séquences de combats costumées, séquences de combats contre les monstres géants, etc. Peu d'informations sont disponibles sur la cession des droits de la série à notre connaissance. Néanmoins, l'avenant non numéroté # 2, daté du 26 août 1994, mentionne que la série est bien incluse dans le contrat de distribution :

Saban International N.V. et Saban International Services, Inc. (collectivement, « Saban ») et Toei Company, Ltd. (« Toei »), ont conclu un accord de distribution en date du 21 août 1992 et ont par la suite conclu d'autres accords de distribution aux termes desquels Toei a accordé à Saban les droits exclusifs sur *Che Je Yu Ranger* a/k/a *Galaxy Rangers* [*Kyoryu Sentai Zyuranger*], *Metalder* [*Choujinki Metalder*], *Dai Ranger* [*Gosei Sentai Dairanger*], *Spielvan* [*Jikuu Senshi Spielban*] et *Kaku Rangers* [*Ninja Sentai Kakuranger*]. En vertu de ces accords, Saban inclut des séquences d'action des émissions de Toei dans de nouvelles émissions produites par Saban. Par exemple, les séquences d'action des *Galaxy Rangers* et des *Dai Rangers* sont incluses dans *Mighty Morphin Power Rangers*<sup>163</sup>.

À en croire cet avenant, *Gosei Sentai Dairanger* fait l'objet du même type d'accord que *Kyoryu Sentai Zyuranger*, la série est donc livrée selon les mêmes modalités (avec les costumes notamment). Si la date exacte de l'accord est incertaine, il semble que l'équipe américaine dispose des images de la série au minimum vers fin mars 1994 (soit environ un mois après la fin de la diffusion de *Gosei Sentai Dairanger* au Japon). En effet, le premier scénario à notre disposition à mentionner des images de la série (celui de l'épisode « The Mutiny Part 2 », S2EP02, diffusé le 29 juillet 1994) est daté du 26 mars 1994<sup>164</sup>. L'exploitation des images de

---

163 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « Saban International N.V. and Saban International Services, Inc. [collectively, "Saban"], and Toei Company, Ltd. ("Toei") », have entered into a Distribution Agreement dated August 21, 1992, and thereafter have entered into additional distribution agreements pursuant to which Toei has granted Saban exclusive rights in *Che Je Yu Ranger* a/k/a *Galaxy Rangers*, *Metalder*, *Dai Ranger*, *Spielvan*, and *Kaku Rangers*. Pursuant to these agreements, Saban includes action footage from Toei's programs in new programs produced by Saban. For example, action footage from *Galaxy Rangers* and *Dai Ranger* is included *Mighty Morphin Power Rangers* »).

164 Shuki LEVY et Shell DANIELSON, Scénario de l'épisode 62 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S2EP02, « The Mutiny, Part 2 ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 décembre 2008 [<https://sirstack.livejournal.com/7361.html>], page de garde [annexe 25].

*Gosei Sentai Dairanger* débute d'ailleurs dès cet épisode, le deuxième de la seconde saison. Cependant, entre l'épisode 62 et 73, ce sont seulement quelques plans en particulier de *Gosei Sentai Dairanger* qui vont être recyclés. De plus, cette période est marquée par l'arrêt du recyclage morcelé des séquences qui prennent place dans le Bandora Palace. En ce début de seconde saison, il semble que Saban Entertainment soit en quête de nouveauté.

Premièrement, un nouvel antagoniste principal conçu par l'équipe américaine, Lord Zedd, est introduit en lieu et place de Rita Repulsa dans l'épisode 61 de *Mighty Morphin Power Rangers*. Exaspéré par les échecs répétés de Rita Repulsa, Lord Zedd (son supérieur hiérarchique), la relève de ses fonctions. Rita Repulsa est envoyée en exil. Les acolytes de Rita (Baboo, Finster, Squatt et Goldar) restent au service de Zedd. Lord Zedd entreprend alors de conquérir la terre et de détruire les Power Rangers.



Figure 27 : Lord Zedd (2, 4), Goldar (1), Baboo et Squatt (3). Série de plans issue de l'épisode 69 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« The Beetle Invasion », S2EP09, diffusé le 21 septembre 1994). De gauche à droite.

Les séquences qui font intervenir Lord Zedd et ses acolytes sont filmées dans les studios de Saban aux États-Unis, ce qui facilite grandement le travail de l'équipe américaine qui n'est plus dépendante du recyclage des séquences dans le Bandora Palace. Comme Rita Repulsa, Lord Zedd est souvent mis en scène dans son repaire. D'ailleurs, comme pour les plans dans le Bandora Palace, de nombreux plans dans la forteresse lunaire de Lord Zedd sont recyclés par l'équipe américaine.



Figure 28 : exemple de plans de Lord Zedd dans sa forteresse lunaire recyclés dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Plans utilisés dans les épisodes 61 (« The Mutiny, Part 1 », S2EP01, diffusé le 21 juillet 1994), 67 (« The Green Dream », S2EP07, diffusé le 19 septembre 1994) et 68 (« The Power Stealer », S2EP08, diffusé le 20 septembre 1994).

Dans l'exemple ci-dessus, Lord Zedd observe la terre grâce aux pouvoirs de son masque. Remarquons d'ailleurs que le costume de Lord Zedd est conçu pour faciliter le recyclage et le doublage : son casque cache ses lèvres, ce qui permet à l'équipe américaine de ne pas se soucier de la synchronisation labiale. Dans une certaine mesure, avec les images de Lord Zedd, l'équipe américaine imite le mode de recyclage des séquences dans le Bandora Palace de la phase 1 : certains plans tournés pour des épisodes antérieurs sont recyclés comme des stock-shots. Cela permet à Saban Entertainment de faire de nouvelles économies sur les coûts de production. Cependant, les plans se déroulant dans le Bandora Palace (qu'ils proviennent du lot Zyu1.5 ou de *Kyoryu Sentai Zyuranger*) constituaient une réserve de *stock footages* limités : Rita Repulsa était « piégée » dans ses actions par le recyclage. Ici, Lord Zedd dispose de plus de libertés. L'équipe américaine peut utiliser certains plans déjà filmés et aussi en tourner de nouveau. Contrairement à Rita Repulsa, Lord Zedd peut intervenir sur terre dans les séquences américaines et même apparaître dans le même cadre que les protagonistes en civil : il les rencontrera dans l'épisode 72 (« Green No More, Part 1 », S2EP12, diffusé le 27 septembre 1994). Le recyclage des plans de Lord Zedd est donc plus flexible que ne l'était le recyclage des plans de Bandora.

L'introduction de Lord Zedd ne bouleverse pas le noyau narratif de la série. En effet, Lord Zedd agit généralement comme Rita Repulsa : il observe les Power Rangers, décide de les attaquer, envoie un monstre, le rend gigantesque et réagit à sa défaite en fin d'épisode. Cependant, la flexibilité apportée par le tournage aux États-Unis des séquences de Zedd permet l'élaboration d'intrigues plus complexes et offre plus de libertés à l'équipe américaine. La première saison comportait 5 épisodes en plusieurs parties pour 60 épisodes, la seconde saison en comportera 10 pour 55 épisodes.

Deuxièmement, toujours dans cette optique de renouvellement, Saban Entertainment choisit de remplacer les Dinozords par de nouveaux Zords. Cela est permis par le recyclage des séquences de combats contre les monstres géants de *Gosei Sentai Dairanger*. Analogues aux Shugojus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, les Kidenjus peuvent s'assembler afin de former différents *Gattai*. Durant la deuxième période de la phase 2, l'équipe américaine emploie des plans qui présentent deux de ces *Gattai* : le Shisei Gattai Tenku Kiden (renommé en Thunderzord Assault Team) et le Gosei Gattai Dairen'ō (renommé Thunder Megazord).



Figure 29 : le Shisei Gattai Tenku Kiden (à gauche) et le Gosei Gattai Dairen'ō (à droite) de *Gosei Sentai Dairanger*. Plans issus des épisodes 6 (« Kaze yo Butchigire! », S1EP06, diffusé le 2 avril 1993) et 8 (« Oyajii!! », S1EP08, diffusé le 16 avril 1993) de *Gosei Sentai Dairanger*. Les plans annotés « GSD » sont des plans issus de *Gosei Sentai Dairanger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est issu.

Ces plans figurent bien évidemment des robots géants très différents de ceux de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Afin de justifier ce changement d'un point de vue scénaristique, il est expliqué que Lord Zedd a gravement endommagé les Dinozords (les Shugojus). À partir des restes des Dinozords, Zordon et Alpha V conçoivent les Thunderzords (les Kidenjus). Grâce au pouvoir du tonnerre, les anciens Dinozords peuvent désormais se transformer en Thunderzords. Pour figurer cette transformation à l'écran, l'équipe américaine conçoit de courts plans qui montrent les Shugojus de *Kyoryu Sentai Zyuranger* se transformer en Kidenjus de *Gosei Sentai Dairanger* :



Figure 30 : exemple de séquence de transformation d'un Shugoju en Kidenju. Série de plans issue de l'épisode 63 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« The Mutiny, Part 3 », S2EP03, diffusé le 5 août 1994). De gauche à droite.



Dans cet exemple, on peut voir le Shugoju ZyuMammoth (1) de *Kyoryu Sentai Zyuranger* se transformer en un éclair (2) en Kidenju Sei Shishi de *Gosei Sentai Dairanger*. Ces plans sont tournés par l'équipe américaine sur un fond vert. Les modèles utilisés pour les Zords sont les jouets commercialisés pour la série et modifiés par le département des effets spéciaux<sup>165</sup>. À partir de ces plans, de quelques plans de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et d'un plan de *Gosei Sentai Dairanger*, l'équipe américaine conçoit une séquence d'arrivée des Zords inédite :



Figure 31 : séquence d'arrivée des Thunderzords dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Séquence issue de l'épisode 63 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« The Mutiny, Part 3 », S2EP03, diffusé le 8 mai 1994). Les plans annotés « GSD » sont des plans recyclés issus de *Gosei Sentai Dairanger*. Les plans annotés « KSZ » sont des plans recyclés issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est issu. Les plans annotés « MMPR » sont tournés aux États-Unis pour *Mighty Morphin Power Rangers*. De gauche à droite et de haut en bas.

Cette séquence d'arrivée des Thunderzords s'ouvre par un plan d'éclair issu de *Gosei Sentai Dairanger* (1). Ensuite, cinq plans issus de l'épisode 22 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (2, 4, 6, 8, 10) sont montés en alternance avec les plans de la transformation des Dinozords en Thunderzord (3, 5, 7, 9, 11) conçus par l'équipe américaine. Là où la séquence d'apparitions des Dinozords connaît de nombreuses variations, la séquence d'apparitions des Thunderzords est toujours identique dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Pour ce qui est des séquences

165 Jody REVENSON et Ramin ZAHED, *op. cit.*, p. 34.

d'assemblage des Kidenjus, l'équipe continue de proposer des séquences relativement longues (une trentaine de secondes).

Afin de conserver une homogénéité des costumes entre les plans qui figurent les Dairangers dans le cockpit du Gosei Gattai Dairen'o et les plans des Power Rangers dans le Thunder Megazord, l'équipe américaine altère les plans sur le cockpit du Gosei Gattai Dairen'o de *Gosei Sentai Dairanger* :



Figure 32 : exemple de plan de cockpit issu de *Gosei Sentai Dairanger* altéré dans *Mighty Morphin Power Rangers*. À droite : plan issu de l'épisode 8 de *Gosei Sentai Dairanger* (« Oyajiii!! », S1EP08, diffusé le 16 avril 1993). À gauche : plan issu de l'épisode 63 (« The Mutiny, Part 3 », S2EP03, diffusé le 8 mai 1994) de *Mighty Morphin Power Rangers*.

L'équipe américaine emploie ici un cache/contre-cache pour suggérer que ce sont les Power Rangers qui sont aux commandes et non les Dairangers de la série originale. Sur ces plans à l'intérieur des Zords, Jeff Pruitt se souvient :

Je filmais des tonnes de Putties [Putty Patrollers] et de Rangers qui tournoyaient devant la caméra et d'autres plans que nous pouvions insérer dans n'importe quelle scène dans les épisodes suivants. Mon producteur, Jonathan Tzachor, a fait la même chose avec les plans en studio des Rangers qui se parlaient à l'intérieur des Zords<sup>166</sup>.

Ainsi, les plans de cockpit utilisés à partir de cette période sont principalement des stock-shots tournés par l'équipe américaine. Grâce à ces derniers, l'équipe américaine peut opérer comme elle l'avait fait avec les plans de cockpit de *Kyoryu Sentai Zyuranger* pendant la première période de la phase 2.

---

166 Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *ZYU 2 for YOU! (no sound)*, *op. cit.*, commentaire écrit par Jeff Pruitt sous la vidéo (traduction personnelle depuis l'anglais : « I would shoot tons of flipping Putties and Rangers over camera and other shots that we could insert into any scene in later episodes. My producer, Jonathan Tzachor, did the same kind of thing with the interior shots of the Rangers talking to each other while inside the Zords. »).

La création d'une nouvelle séquence d'arrivée et le tournage de multiples plans de cockpit permettent à l'équipe américaine d'employer les séquences de combats contre les monstres géants de *Gosei Sentai Dairanger* en continuant d'employer les costumes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* pour les séquences de combats costumées. Cependant, entre l'épisode 61 et 73, ce sont seulement certains plans de séquences de combats contre les monstres géants issus de *Gosei Sentai Dairanger* qui sont recyclés. En effet, malgré l'introduction des Thunderzords, Saban Entertainment désire, semble-t-il, employer les images restantes du lot Zyu2. Mais les monstres géants du lot Zyu2 sont bien sûr confrontés non pas aux Kidenjus, mais aux Shugojus. L'équipe américaine sélectionne donc quelques plans où les *Gattai* apparaissent seuls à l'écran dans *Gosei Sentai Dairanger*. Avec ces plans et au moyen d'un habile champ-contrechamps : les monstres géants du lot Zyu2 semblent combattre les Kidenjus de *Gosei Sentai Dairanger*. Grâce à Jeff Pruitt, nous avons accès à plusieurs séquences du lot Zyu2 telles que fournies par Toei Company à Saban Entertainment à l'époque. Ainsi, nous pouvons observer ces remontages :

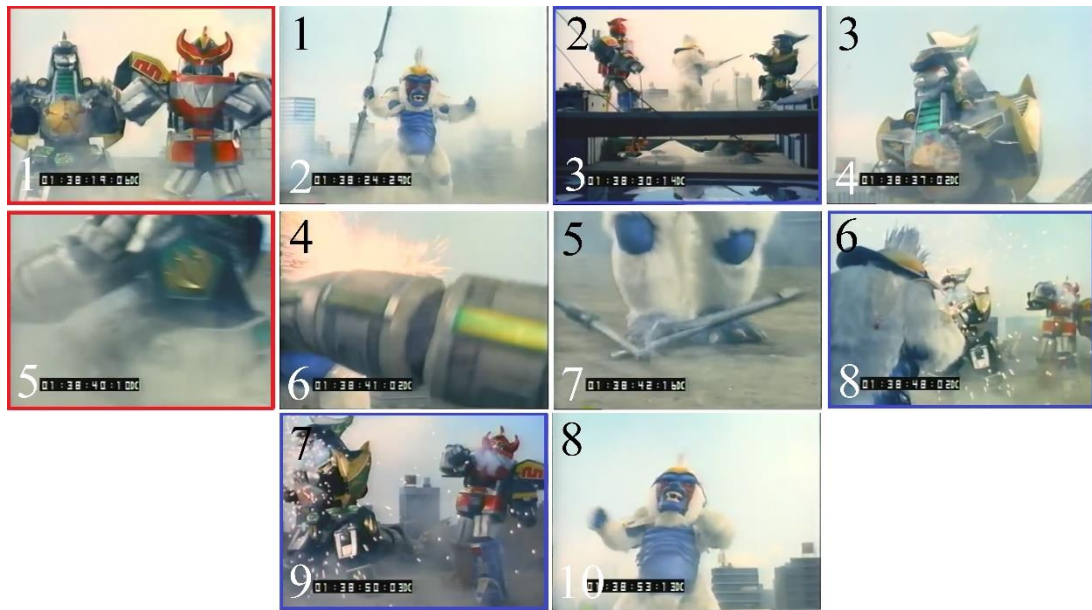


Figure 33 : exemple de séquence du lot Zyu2 remontée entre les épisodes 61 à 73 de *Mighty Morphin Power Rangers*. La série de plans supérieure est tirée des images du lot Zyu2 fournies par Jeff Pruitt. La série de plans inférieure est issue d'une séquence de l'épisode 64 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« The Wanna-Be Ranger », S2EP04, diffusé le 13 septembre 1994). Les plans annotés « GSD » proviennent de *Gosei Sentai Dairanger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est tiré. Les plans annotés « KSZ » sont des plans issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est tiré. Les plans encadrés en rouge dans la série supérieure ne sont pas employés dans la série inférieure. Les plans encadrés en bleu dans la série supérieure sont employés dans la série inférieure, mais tronqués. Les nombres en haut à gauche des plans permettent d'établir des correspondances d'une série à l'autre, par exemple : le plan 1 de la série supérieure est identique au plan 1 de la série inférieure. De gauche à droite et de haut en bas, pour chaque série.

Les deux séquences présentent le combat contre le singe Primator, un monstre issu du lot Zyu2. La première séquence est tirée des segments mis à disposition par Jeff Pruitt<sup>167</sup>, elle provient donc du lot Zyu2 tel qu'il fut reçu par l'équipe américaine. Dans cette séquence, Primator combat le Megazord Battle Mode et le Dragonzord. La seconde séquence présente l'affrontement contre Primator tel qu'il est monté dans l'épisode 64 de *Mighty Morphin Power Rangers*. Dans cette séquence, plusieurs plans de la séquence du lot Zyu2 sont soustraits (1, 5) et d'autres sont tronqués (3, 8, 9) afin que seul le Dragonzord apparaisse à l'écran. De plus, quelques plans du Gosei Gattai Dairen'o sont intégrés à la séquence de l'épisode 64 (1, 9, 14), entrecoupé avec les plans de la séquence originale, ils donnent l'impression que Primator combat le Thunder Megazord et le Dragonzord. Durant cette période, les plans de combats contre les monstres géants de *Gosei Sentai Dairanger* font l'objet d'un recyclage stock-shot. Ceux-ci interviennent seulement en cas de besoin, afin de remplacer les plans du Megazord Battle Mode supprimés de la séquence Zyu2 originale. Ces remontages apparaissent pour chaque combat contre les monstres géants du lot Zyu2 à partir de l'épisode 61 de la série américaine et jusqu'à l'épisode 73, pour huit combats au total.

Pour la seconde saison de *Mighty Morphin Power Rangers*, les Thunderzords sont introduits prématurément, avant même d'avoir fini d'employer les images du lot Zyu2 qui figurent les combats des Dinozords. Il semble que Saban Entertainment soit toujours en quête d'un mode de production à moindres frais. Au moyen de ces combats en champs-contrechamps, l'équipe américaine fait son possible pour utiliser la moindre séquence exploitable du lot Zyu2 et ainsi faire d'éventuelles économies. Mais pourquoi introduire Lord Zedd et ces nouveaux Zords avant d'avoir utilisé toutes les bandes du lot Zyu2 ? À notre sens, en introduisant ces nouveaux éléments, Saban Entertainment espère non seulement renouveler la série aux yeux du public, mais également, tirer un profit de la commercialisation de nouveaux jouets en rapport avec Lord Zedd et les Thunderzords à l'approche de Noël 1994. Rappelons que Saban obtient les licences exclusives des séries de Super Sentai qu'elle acquiert, comme le stipule le paragraphe 7 de l'accord de distribution daté du 21 septembre 1992<sup>168</sup>. Ainsi, la firme commercialise des jouets sous franchise *Power Rangers* (les jouets sont fabriqués par Bandai America, inc.). Les jouets en question seront d'ailleurs mis en vente dès l'automne 1994<sup>169</sup>.

---

167 Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *ZYU 2 for YOU! (no sound)*, *op. cit.*

168 SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V. et TOEI COMPANY LTD, *op. cit.*

169 INCONNU [wtcvidman], *1994 Bandai Mighty Morphin Power Rangers Action Figures Commercial #1* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 28 octobre 2011, [<https://www.youtube.com/watch?v=vY2tcCb89dE>]

Après l'épisode 73, toutes les images du lot Zyu2 ont été employées. Avec elles, s'achève la seconde phase du mode de production de la série et ce dernier change à nouveau. À partir de l'épisode 74, les séquences de combats costumées seront exclusivement tournées par l'équipe américaine. Il semble d'ailleurs que pendant la deuxième période de la phase 2, l'équipe américaine se prépare à ce changement et engage une période de transition. Si pendant la première période de la phase 2, le taux d'images japonaises utilisé est d'environ 38 %<sup>170</sup>, pendant la deuxième période le taux chute fortement pour atteindre environ 26 %<sup>171</sup>. Cela n'est pas tant dû à l'arrêt du recyclage des images de Bandora et ses acolytes (déjà pendant la phase 1, ces images ne représentaient qu'une part très faible des images japonaises utilisées) qu'au début du tournage de séquences de combats costumées par Saban Entertainment. En effet, entre l'épisode 61 et 73, l'équipe américaine tourne quelques séquences de combats costumées contre des Putty Patrollers. Plus précisément, ces séquences interviennent dans 6 épisodes de la deuxième période de la phase 2.



Figure 34 : exemple de séquence de combat contre les Putty Patrollers tournée par l'équipe américaine dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Série de plans issue de l'épisode 62 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« The Mutiny, Part 2 », S2EP02, diffusé le 29 juillet 1994). De gauche à droite et de haut en bas.

170 Synthèse des données récoltées concernant la répartition temporelle des plans en fonction de leurs origines dans 79 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* [annexe 12], p. 36.

171 Synthèse des données récoltées concernant la répartition temporelle des plans en fonction de leurs origines dans 79 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* [annexe 12], p. 36.

## Chapitre 6. Phase 3 et 4 : stabilisation du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. (épisodes 112 à 155)

Suite à cette période de transition et à l'introduction de Lord Zedd et des Thunderzords, Saban Entertainment modifie à nouveau le mode de production de la série américaine. Entre l'épisode 74 (« Missing Green », diffusé le 3 octobre 1993) et l'épisode 155 (« Hogday Afternoon, Part 2 », diffusé le 17 février 1996), l'équipe américaine recycle désormais quasi exclusivement des séquences de combats contre les monstres géants et tourne elle-même les séquences de combats costumées. Ces séquences sont issues dans un premier temps de *Gosei Sentai Dairanger* (de l'épisode 74 à l'épisode 112), une période qui constitue selon moi la troisième phase du mode de production de la série. Cependant, remarquons que pour les trois premiers épisodes de la saison 3 (« A Friend in Need, Part 1 », S3EP01, diffusé le 2 septembre 1995 et « A Friend in Need, Part 2/3 », S3EP02/S3EP03, diffusés le 9 septembre 1995), Saban Entertainment recycle majoritairement les images d'une autre série de Tokusatsu : *Kamen Rider Black RX* (Toei Company, 1988-1989). Cet épisode en trois parties permet d'introduire le personnage du prince Dex, héros de la série *Masked Rider*. Diffusée entre le 16 septembre 1995 et le 20 novembre 1996, la série est fondée sur un principe similaire à celui de *Mighty Morphin Power Rangers* et recycle les images de la série de Kamen Rider *Kamen Rider Black RX* dans un nouveau montage avec des acteurs américains. Ainsi, dans *Mighty Morphin Power Rangers*, les images de *Ninja Sentai Kakuranger* sont recyclées entre l'épisode 116 (« Ninja Quest, Part 1 », S3EP04, diffusé le 11 septembre 1995) et l'épisode 155 (« Hogday Afternoon, Part 2 », S3EP43, diffusé le 17 février 1995). À partir de l'épisode 116, l'équipe américaine engage donc la quatrième et dernière phase du mode de production de la série. Si entre l'épisode 74 et 155 la majorité des séquences recyclées proviennent de ces deux séries de Super Sentai, notons cependant que quelques plans de *Kyoryu Sentai Zyuranger* viennent apparaître ponctuellement. Ces plans sont bien sûr ceux qui sont intégrés à la séquence d'arrivée des Thunderzords (jusqu'à l'épisode 112), mais aussi quelques plans des Zyurangers qui tournoient devant la caméra, une séquence qui présente l'utilisation du Howling Cannon, ainsi que des plans des Zyurangers qui montent et tombent de leurs Zords<sup>172</sup>.

---

172 Relevés de données concernant la phase 3 du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 74 à 112) [annexe 20], p. 60.

Relevés de données concernant la phase 4 du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 116 à 155) [annexe 21], p. 63.



Figure 35 : quatre exemples de plan de *Kyoryu Sentai Zyuranger* recyclés ponctuellement durant la troisième phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Plans des Zyurangers qui tournoient devant la caméra (1), utilisation du Power Blaster (2), les Zyurangers montent (3) et tombent (4) de leurs Zords. Plans issus des épisodes 80 (« Opposites Attracts », S2EP20, diffusé le 25 octobre 1994) et 102 (« The Wedding, Part 2 », S2EP42, diffusé le 14 février 1995) de *Mighty Morphin Power Rangers*.

Mais pourquoi abandonner le recyclage de séquences de combats costumées japonaises, pourtant présentes dans *Gosei Sentai Dairanger* et *Ninja Sentai Kakuranger*, au profit d'un tournage aux États-Unis ? En quoi la production des séquences de combats costumées modifie-t-elle le mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* ? Le recyclage des séquences de *Ninja Sentai Kakuranger* modifie-t-il à nouveau le mode de production de la série ? Afin de répondre à ces questions, intéressons-nous à ces deux phases du mode de production de la série.

## 6. 1. Phase 3 : standardisation du tournage des séquences de combats costumées. (épisodes 74 à 112)

Dès la phase 3, le taux d'images japonaises dans un épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* chute drastiquement pour atteindre environ 14 %. Cette baisse est due à l'arrêt du recyclage de séquences de combats costumées. Pendant cette période, l'équipe américaine recycle essentiellement les séquences de combats contre les monstres géants issues de *Gosei Sentai Dairanger*. Les séquences de combats costumées sont désormais tournées par le réalisateur de la seconde équipe Jeff Pruitt, qui succède à Isaac Florentine à partir de l'épisode 61. Ce dernier fait d'ailleurs appel à plusieurs cascadeurs japonais de sa connaissance pour incarner les Power Rangers une fois transformés, afin d'être aussi proche que possible de la gestuelle des cascadeurs de Super Sentai<sup>173</sup>. Grâce aux livraisons de Toei Company, Jeff Pruitt a accès à tous les costumes de monstres de *Gosei Sentai Dairanger* (nommés Gorma Monsters dans la série originale). Cependant, durant cette phase, les séquences de combats costumées ne mettent pas systématiquement en scène les monstres de *Gosei Sentai Dairanger*.

173 Jeff PRUITT dans Brian WARD, *Behind The Mask : Celebrating the Stunt Team*, supplément DVD de *Power Rangers : Saison 4 – 7*, Shout Factory, 2012.



En effet, sur les 38 épisodes couverts par la phase 3, 31 présentent une séquence de combat costumée<sup>174</sup>. Pourtant, sur ces 31 séquences, seules 16 séquences figurent les monstres de *Gosei Sentai Dairanger*<sup>175</sup>. Les 15 autres séquences mettent en scène des combats contre Goldar, Scorpina, les Putty Patrollers, ou encore des monstres déjà vaincus du lot Zyu2. D'ailleurs quand les monstres de *Gosei Sentai Dairanger* interviennent dans les séquences de combats costumés, c'est majoritairement (dans 13 séquences sur 15<sup>176</sup>) grâce quelques plans des monstres à taille humaine issus de *Gosei Sentai Dairanger* :



Figure 36 : exemple de champ-contrechamp sur un monstre de *Gosei Sentai Dairanger* dans une séquence de combat costumée de *Mighty Morphin Power Rangers*. Série de plans issue de l'épisode 93 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Lights, Camera, Action », S2EP33, diffusé le 17 novembre 1994). Les plans annotés « MMPR » sont tournés par l'équipe américaine pour *Mighty Morphin Power Rangers*. Les plans annotés « GSD » sont issus de *Gosei Sentai Dairanger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est extrait. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cette séquence issue de l'épisode 93 de *Mighty Morphin Power Rangers*, les Power Rangers sont confrontés au Showbizz Monster (nom américain du Media Majusushi). Celui-ci décide d'envoyer plusieurs Putty Patrollers à l'attaque des Power Rangers et commente simplement le combat (2, 4, 7). L'équipe américaine entrecoupe une séquence de combat costumée contre les Putty Patrollers avec quelques plans du Media Majusushi issus de l'épisode 33 de *Gosei Sentai Dairanger* (« Aidoru Hatsu Taiken », S1EP33, diffusé le 8 octobre 1993). Ces plans permettent de donner l'impression que le Showbizz Monster dirige les Putty Patrollers d'un peu plus loin. Il arrive également que les Power Rangers soient

174 Relevés de données concernant la phase 3 du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 74 à 112) [annexe 20], p. 60.

175 *Id.*

176 Relevés de données concernant la phase 3 du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers* (épisodes 74 à 112) [annexe 20], p. 60.

directement confrontés aux monstres de *Gosei Sentai Dairanger* dans des combats en champs-contrechamps :



Figure 37 : exemple de combat en champ-contrechamp dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Série de plans issue de l'épisode 94 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Where There's Smoke, There's Fire », S2EP34, diffusé le 21 novembre 1994. Les plans annotés « MMPR » sont tournés par l'équipe américaine pour *Mighty Morphin Power Rangers*. Les plans annotés « GSD » sont issus de *Gosei Sentai Dairanger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est extrait. De gauche à droite et de haut en bas.

Ici, le montage alterne plans des Power Rangers tournés aux États-Unis (1, 4, 5, 7, 8) et plans de Flame Head (nom américain de Kagero Zukin, un monstre qui apparaît dans l'épisode 23 de *Gosei Sentai Dairanger*, « Jun'ai Masshigura », S1EP23, 30 juillet 1993) (2, 3, 6) : les Power Rangers semblent combattre le monstre.

Mais pourquoi entrecouper les séquences de combats de plans des monstres de *Gosei Sentai Dairanger* et pas simplement utiliser les costumes de ces derniers pour le tournage de séquences américaines ? À propos des séquences de combats costumées contre les Putty Patrollers, Jeff Pruitt indique :

Je filmais les scènes de comédie en extérieur et les combats contre les Putties avec les acteurs et l'équipe de cascadeurs. S'il y avait des plans de monstres japonais que je pouvais utiliser, ils étaient montés avec<sup>177</sup>.

Nous tournions simplement des scènes de comédie génériques avec l'équipe de cascadeurs des Rangers qui se parlaient entre eux, nous montions plusieurs versions pour accompagner l'épisode que nous faisons, puis les acteurs doublaient leurs voix. C'était très économique<sup>178</sup>.

177 Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *MMPR Zyu Part Deux (\*no sound) From stunt coordinator Jeff Pruitt, op. cit.*, commentaire écrit par Jeff Pruitt sous la vidéo (traduction personnelle depuis l'anglais : « I would shoot the outdoor acting scenes and putty fights with the actors and stunt team. If there were some monster shots from Japan I could use, then we'd edit that in »).

178 Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *ZYU 2 for YOU! (no sound), op. cit.*, commentaire écrit par Jeff Pruitt sous la vidéo (traduction personnelle depuis l'anglais : « We would simply shoot generic acting bits with the Ranger stunt

Ainsi, même si les costumes des monstres de *Gosei Sentai Dairanger* sont utilisés à quelques rares occasions, la majorité des séquences de combats costumées tournées par l'équipe américaine sont des séquences de combats « génériques » contre les Putty Patrollers de Lord Zedd, des personnages tout aussi « génériques » qui reviennent à chaque épisode de la série. Sont aussi tournées quelques séquences avec des antagonistes permanents de la série (Goldar et Scorpina) ou encore avec des monstres déjà vaincus, qui reviennent généralement dans des épisodes thématiques (par exemple, l'épisode 98, « A Reel Fish Story », S2EP38, diffusé le 29 novembre 1994, met en scène le retour de plusieurs monstres poissons du lot Zyu2). Au besoin, ces séquences génériques sont entrecoupées de plans des monstres de *Gosei Sentai Dairanger*, ce qui permet de justifier l'apparition d'un monstre géant dans la suite de l'épisode. Tourner de telles séquences permet à l'équipe américaine d'avoir un mode de production extrêmement vélocé. Plusieurs séquences sont tournées en même temps et il n'est pas nécessaire de changer les costumes d'une installation à l'autre. D'ailleurs, il arrive même que les contrechamps sur les Gorma Monsters soient tournés par l'équipe américaine elle-même, avec le costume du monstre fourni par Toei Company. Cela est observable en deux occasions, dans l'épisode 88 (« The Power Transfert, Part 2 », S2EP28, diffusé le 9 novembre 1994) et dans l'épisode 91 (« When is a Ranger Not a Ranger ? », S2EP31, diffusé le 15 novembre 1994) :



Figure 38 : exemple de plan de monstres tournés par l'équipe américaine et utilisés pendant la phase 3 du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Série de plans issue de l'épisode 88 (« The Power Transfert, Part 2 », S2EP28, diffusé le 9 novembre 1994). De gauche à droite et de haut en bas.

---

team talking to each other and later edit various versions to go with whatever episode we were making and have the actors dub their voices. It was very economical that way »).

Dans cette séquence, les Power Rangers vont face au Silver Horns, un monstre envoyé par Lord Zedd. Les Power Rangers ne rentrent jamais dans le même cadre que le monstre et subissent simplement les attaques de celui-ci.

Mais pourquoi ne pas recycler directement les séquences de combats costumées issues de *Gosei Sentai Dairanger* plutôt que de tourner ces séquences de combats génériques, entrecoupées d'images japonaises ou américaines ? Premièrement, nous avons vu que le recyclage des séquences de combats costumées issues de *Kyoryu Sentai Zyuranger* a été contraignant pour l'équipe américaine, notamment au niveau scénaristique. Le tournage des séquences costumées (séquences de combats comme séquences de dialogues) par l'équipe américaine offre à celle-ci une plus grande liberté dans la création des intrigues de la série. D'ailleurs, à propos de cette période, Stewart St. John, scénariste de 30 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*, se souvient :

Je ne me souviens pas vraiment pourquoi nous n'utilisons plus autant de séquences de combats costumées qu'auparavant, même si je pense que cela avait quelque chose à voir avec l'obtention d'un budget plus important pour la série, de sorte que nous n'étions plus aussi liés aux séquences japonaises d'origine. En tant qu'écrivain, cela m'a libéré pour écrire des histoires plus originales parce que je n'étais pas limité par les images<sup>179</sup> !

La phase 3 sera d'ailleurs marquée par l'élaboration d'intrigues complexes. Les Power Rangers remonteront dans le temps et redeviendront des enfants dans les épisodes 99 et 100 (« Rangers Back in Time, Part 1/2 », S2EP39/S2EP40, diffusés les 4 et 11 février 1995), ils feront un voyage à l'époque du Far West dans les épisodes 110 et 111 (« Wild West Rangers, Part 1/2 », S2EP50/S2EP51, diffusés les 8 et 9 mai 1995). Rita Repulsa fera même son grand retour, incarnée par l'actrice américaine Carla Perez, dans le triple épisode « The Wedding, Part 1/2/3 » (S2EP41/S2EP42/S2EP43, diffusés les 13,14 et 15 février 1995). À partir de cet épisode, Rita Repulsa reprend sa place d'antagoniste principale, cette fois-ci aux côtés de Lord Zedd.

Le tournage des séquences de combats costumées aux États-Unis permet d'ailleurs, dès l'épisode 78 (« White Light, Part 2 », S2EP18, diffusé le 18 octobre 1994), de remplacer le Power Ranger vert (le Dragon Ranger de *Kyoryu Sentai Zyuranger*) par un Power Ranger blanc (dont le costume est celui du Kiba Ranger de *Gosei Sentai Dairanger*). L'équipe américaine conserve cependant les costumes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* pour les autres Power Rangers.

---

179 Stewart St. JOHN [annexe 4], p. 22. (traduction personnelle depuis l'anglais : « I don't really remember why we weren't using as much of the costumed combat footage, though I think it had something to do with the series getting a larger budget so we weren't as tied to the original Japanese footage. As a writer, it freed me up to write more original stories because I wasn't so restricted by the footage »).

Ainsi, paradoxalement, les séquences de combats costumées tournées par l'équipe américaine à partir de l'épisode 78 figurent cinq personnages issus de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, mais également un personnage issu de *Gosei Sentai Dairanger*. Ce changement permet à l'équipe américaine d'utiliser les séquences de combats contre les monstres géants qui mettent en scène le Won Tiger (Kidenju personnel du Kiba Ranger, un gigantesque tigre blanc) dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Quelques plans du Kiba Ranger de la série originale seront d'ailleurs employés à plusieurs reprises durant la troisième phase : ce sont exclusivement ceux où le Kiba Ranger apparaît seul à l'écran. Ces derniers figurent notamment l'appel du Kiba Ranger à son Won Tiger (renommé White Tigerzord pour la série américaine) et quelques plans dans le cockpit du Won Tiger :



Figure 39 : 4 exemples de plans du Kiba Ranger de *Gosei Sentai Dairanger* recyclés durant la phase 3 du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Plans issus de l'épisode 78 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« White Light, Part 2 », S2EP18, diffusé le 18 octobre 1994).

Encore une fois, ce changement permet à Saban l'introduction de nouvelles figurines dans sa ligne de jouet *Power Rangers*. Remarquons d'ailleurs que le Ranger blanc est introduit en octobre 1994, soit avant les fêtes de Noël. Mais si Saban Entertainment a pour objectif de renouveler sa gamme de jouets, pourquoi ne pas utiliser tous les costumes des Dairangers pour le tournage des séquences de combats costumées américaines ? Il est envisageable qu'en conservant les costumes des Zyurangers, Saban Entertainment conserve également un rappel de l'identité de la série. Au Japon, chaque année est rythmée par la sortie d'une nouvelle série de Super Sentai avec de nouveaux costumes et le public japonais y est accoutumé. Cependant, en 1994, le public américain n'est pas familier avec ce type de franchise. Ainsi, Saban Entertainment conserve les costumes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* pour encore quelques saisons, le temps que la série devienne incontournable. Il est également possible que la conservation des costumes soit liée à des accords passés avec Bandai Company concernant la production de produits dérivés *Power Rangers*. En effet, d'après Stewart St. John<sup>180</sup>, il y eut

180 Stewart St. JOHN [annexe 4], p. 23.

beaucoup de négociations entre Saban Entertainment et Bandai Company pendant la production de la série.

Pendant la phase 2, c'est un recyclage stock-shot de certains plans de combats contre les monstres géants de *Gosei Sentai Dairanger* qui s'opère. Avec l'épuisement des images du lot Zyu2, l'équipe américaine commence à recycler ces séquences en intégralité. Comme nous l'avons vu précédemment, le recyclage de cette sous-catégorie de séquence offre de multiples avantages. Le recyclage de ces séquences est d'ailleurs beaucoup plus aisé que durant la deuxième période de la phase 2, car maintenant les Thunderzords combattent les monstres géants de *Gosei Sentai Dairanger* et non plus les monstres du lot Zyu2. De plus grâce à l'intervention des monstres de *Gosei Sentai Dairanger* dans les séquences de combats costumées Américaines (grâce à des plans tournés au Japon ou des plans tournés aux États-Unis), il est facile de raccorder les séquences de combats costumées à taille humaine tournée aux États-Unis et les séquences de combats contre les monstres géants. Il suffit de présenter une séquence durant laquelle Lord Zedd décide de faire grandir son monstre, comme Rita Repulsa durant la première saison :



Figure 40 : exemple de séquence de Lord Zedd qui fait grandir son monstre dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Série de plans issue l'épisode 95 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Scavenger hunt », S2EP35, diffusé le 22 novembre 1994). De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cette séquence, deux plans de *Kyoryu Sentai Zyuranger* montrent les Power Rangers qui utilisent le Power Blaster (1, 2). Le monstre Cannontop reçoit le tir (3). Lord Zedd, dans sa forteresse lunaire, observe la scène, il décide alors de rendre son monstre gigantesque et lui envoie une Growth Bomb (un objet qui, en explosant, agrandit le monstre qui l'utilise) (4, 5).

Cannontop lance la Growth Bomb à terre (6), celle-ci explose (7) et le monstre grandit (8). L'équipe américaine profite ici de l'existence de la Growth Bomb dans *Gosei Sentai Dairanger* pour expliquer l'agrandissement du monstre. D'ailleurs, remarquons que dans la série japonaise, ce sont les monstres qui portent la bombe sur eux et décident de l'utiliser. Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, l'équipe américaine conserve le modèle initié pendant la phase 1 avec les séquences de Bandora qui utilise son sceptre magique : c'est Lord Zedd qui rend le monstre gigantesque.

Les phases 1 et 2 étaient marquées par un recyclage standardisé des séquences japonaises. La phase 3 est marquée par la production par l'équipe américaine d'images similaires, à celles, Japonaises, qui étaient précédemment utilisées. Dans une certaine mesure, avec les séquences costumées américaines, l'équipe américaine reproduit le mode de fonctionnement induit par l'usage du lot Zyu2 qui proposait également des séquences de combat costumées interchangeables. Cependant, le fait que ces séquences soient produites aux États-Unis permet une plus grande adaptabilité aux séquences japonaises utilisées. Par exemple, l'équipe américaine peut introduire un nouveau Power Ranger (le Power Ranger blanc) dans les séquences tournées aux USA afin d'employer les séquences de *Gosei Sentai Dairanger* qui mettent en scène le Won Tiger. Cela aurait été impossible durant les deux premières phases du mode de production de la série, l'équipe américaine étant contrainte par l'usage de bandes de combats costumées japonaises. Cela offre aussi une plus grande liberté créative aux scénaristes, comme le remarque Stewart St. John, ces derniers ne sont plus limités par les séquences japonaises. Cependant, comme pour les images de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et du lot Zyu2, les images de *Gosei Sentai Dairanger* viennent également à manquer à la fin de la seconde saison. Celle-ci se termine le 20 mai 1995 avec l'épisode « Blue Ranger Gone Bad ». Pour la saison 3, l'équipe américaine fait de nouveau appel à Toei Company afin d'acquérir les images de la série de Super Sentai de la saison 1994-1995 : *Ninja Sentai Kakuranger*.

## **6. 2. Phase 4 : un mode de production plus adaptatif, marqué par les enseignements de la phase 3. (épisodes 116 à 155)**

Dernière phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*, la quatrième phase recycle majoritairement les images de la série *Ninja Sentai Kakuranger*. Le synopsis de

cette série est similaire à celui de *Kyoryu Sentai Zyuranger* et *Gosei Sentai Dairanger*. Il y a de cela plusieurs siècles, une terrible guerre éclate entre deux clans : les Ninjas et les Youkais. Après de multiples affrontements, les Youkais sont emprisonnés dans une grotte magique par les Ninjas. 600 ans plus tard, les Youkais s'échappent et entreprennent de conquérir la terre : cinq descendants du clan des Ninjas se dresseront contre eux. Nommés Kakurangers, les Ninjas utiliseront leurs Doron Changers (analogue au Dino Buckler) pour se transformer en superhéros costumés et combattre les Youkais. Comme les héros des séries de Super Sentai précédentes, ils seront aidés dans leurs tâches par des robots de combats géants : les Giant Beast Generals et les Super Stealth Beast Gods (à partir de l'épisode 25, « Zorozoro Ura Sentai », S1EP25, diffusé le 13 août 1993).

*Ninja Sentai Kakuranger* est acquise par Saban Entertainment par le biais de l'avenant non numéroté #1 du 26 août 1994. La firme américaine utilise les images de la série pour la troisième saison de *Mighty Morphin Power Rangers*. Avec la phase 4, le taux de recyclage d'images japonaises chute à nouveau pour atteindre à peine 9 %. La baisse de ce taux semble d'ailleurs surprenante. En effet, si entre l'épisode 116 et 145 (« Rangers in Reverse », S3EP33, diffusé 27 novembre 1995) l'équipe américaine utilise majoritairement les séquences de combats contre les monstres géants de *Ninja Sentai Kakuranger* (première période de la phase 4), dès l'épisode 146 (« Alien Rangers of Aquitar, Part 1 », S3EP34, diffusé le 5 février 1996) et jusqu'à l'épisode 155, l'équipe américaine recycle à nouveau des séquences de combats costumées japonaises, celles de *Ninja Sentai Kakuranger* (deuxième période de la phase 4). La baisse du taux de recyclage n'est donc pas expliquée par un recul de l'emploi d'une catégorie de séquence en particulier : au contraire, ce taux devrait augmenter dès la deuxième période de la phase 4. Cependant, celui-ci reste relativement stable, autour de 10 % contre 8 % durant la première période<sup>181</sup>. Mais dans ce cas, quelles sont les raisons de cette baisse ?

Notre hypothèse est la suivante : l'équipe américaine à acquis de l'expérience dans le tournage des séquences de combats costumées durant la phase 3, ainsi, Saban Entertainment va profiter de cette expérience pour se détacher au maximum des contraintes imposées par le recyclage d'images japonaises. Il semble même que l'équipe américaine tente d'améliorer la qualité des séquences de combats tournées aux États-Unis. De plus, durant la deuxième période de la phase 4, l'équipe de production va même commencer à créer des séquences de combat costumées composites qui mêlent images japonaises et images américaines. Afin d'éprouver

---

181 Synthèse des données récoltées concernant la répartition temporelle des plans en fonction de leurs origines dans soixante-dix-neuf épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*, [annexe 12], p. 36.



notre hypothèse, il convient de nous intéresser à la première (épisodes 116 à 145) puis à la deuxième période de la phase 4 (épisodes 146 à 155).

### 6. 2. 1. Première période de la phase 4 : Saban Entertainment en quête de qualité pour *Mighty Morphin Power Rangers* ? (épisodes 116 à 145)

La première période de la phase 4 commence par une perturbation importante dans l'univers de *Mighty Morphin Power Rangers*. Dès l'épisode 116, les Power Rangers sont confrontés à un nouvel antagoniste : Rito Revolto (nom américain de Gashadokuro, un personnage de *Ninja Sentai Kakuranger* dont le costume est utilisé par l'équipe américaine). Celui-ci détruit les Thunderzords et les Power Rangers perdent leurs pouvoirs. Afin de restaurer ceux-ci, les protagonistes sont envoyés à la recherche d'un temple sacré sur une planète lointaine : Rutabaga 6. Ils y rencontreront Ninjor, gardien du temple et créateur des Power Coins (des médaillons, source du pouvoir des Power Rangers). Remarquons d'ailleurs que le costume de Ninjor provient lui aussi de *Ninja Sentai Kakuranger* (le personnage est nommé Ninjaman). Ninjor offre aux Power Rangers de nouveaux pouvoirs et de nouveaux Zords : les Ninjazords (les Giant Beast Generals de *Ninja Sentai Kakuranger*). Les protagonistes récupèrent donc la capacité de se transformer en Power Rangers. De plus, Ninjor les imprègne du pouvoir des ninjas, désormais, les protagonistes peuvent se transformer en Ninja Rangers et revêtir instantanément des tenues de combat intégrales souples. Le Ninja Ranger s'envisage comme une transformation intermédiaire : dans les épisodes de la série, les protagonistes se transformeront en Ninja Rangers puis au besoin en Power Rangers.



Figure 41 : exemple de séquence de combat en Ninja Rangers. Série de plans issue de l'épisode 122 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Wizard for a Day », S3EP10, diffusé le 20 septembre 1995). De gauche à droite.

L'introduction de ces nouvelles tenues de combat va rendre les combats en civil plus spectaculaire. Depuis la phase 1, il était fréquent que les protagonistes soient confrontés aux Putty Patrollers dans des séquences de combats en civil qui intervenaient avant les séquences de combats costumées. À partir de l'épisode 116, les Putty Patrollers sont remplacés par de nouveaux soldats interchangeables : les Tenga Warriors. Ces derniers s'avèrent plus forts que

les Putty Patrollers (ce sont de puissants guerriers qui ressemblent à des oiseaux humanoïdes), ainsi, les protagonistes ne peuvent plus se mesurer aux soldats de Zedd en civil. Afin de se battre contre les Tenga Warriors, les protagonistes doivent, au minimum, se transformer en Ninja Rangers. Une nouvelle séquence de Morphing Call est d'ailleurs créée pour l'occasion :



Figure 42 : exemple de Morphing Call pour la transformation en Ninja Ranger. Série de plans issue de l'épisode 127 (« The Potion Notion », S3EP15, diffusé le 9 octobre 1995). De gauche à droite.

Le « Ninja Rangers Morphing Call » est ici utilisé comme dans les séries de Super Sentai (il raccorde deux séquences qui se déroulent dans le même espace). Avec l'introduction des Ninjas Rangers et des Tenga Warriors, les protagonistes ne combattent plus tout du tout en civil. L'utilisation de combinaisons intégrales pour les Ninjas Rangers, ainsi que l'emploi de ce nouveau Morphing Call permet à l'équipe américaine de remplacer les acteurs par des cascadeurs comme dans les séries de Super Sentai. Ainsi, les combats « presque » costumés de la série sont bien plus spectaculaires que ne l'étaient les combats en civil de la phase 1 à 3. Les cascadeurs sont capables de prouesses physiques dont les acteurs principaux étaient incapables (de multiples sauts périlleux par exemple), ce qui rend les combats plus esthétiques. D'ailleurs, l'utilisation des combinaisons de Ninja Rangers est très avantageuse pour l'équipe de production, qui peut faire tourner ces scènes par la seconde équipe et faire tourner les acteurs principaux avec la première équipe au même moment. Ces séquences, comme les séquences de combats costumées de la phase 3 sont d'ailleurs généralement des séquences de combats interchangeables : les Power Rangers sont rarement confrontés au monstre principal de l'épisode, mais à des Tenga Warriors. Dans une certaine mesure, elles hybrident les séquences de combats en civil et les séquences de combats costumées de la phase 3.

Les séquences de combats costumées sont aussi améliorées. En effet, l'équipe américaine cesse de tourner des séquences de combats génériques contre les Putty Patrollers entrecoupées de plans du monstre principal de l'épisode. Désormais, la seconde équipe américaine (dirigée à partir de l'épisode 107 par Koichi Sakamoto) utilise systématiquement

les costumes de monstres fournis par Toei Company. Ainsi, chaque monstre dispose d'une séquence de combat unique. Loin d'être générique, cette séquence est généralement intégrée de manière forte à l'intrigue de l'épisode dans lequel elle prend place.



Figure 43 : trois exemples de séquences de combats costumés tournés par l'équipe américaine pendant la quatrième phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Extraits des épisodes 121 (« Passing the Lantern », S3EP09, diffusé le 19 septembre 1995), 126 (« Final Face-Off », S3EP14, diffusé le 2 octobre 1995) et 140 (« A Chimp in Charge », S3EP18, diffusé le 18 novembre 1995) de *Mighty Morphin Power Rangers*. De gauche à droite.

Par exemple, dans l'épisode 121, le Power Ranger noir combattra quasiment à lui seul Lanterra, une lanterne ancestrale, héritée de sa famille, transformée en monstre par Lord Zedd. Contre Face Stealer (épisode 126), les Power Rangers se défendront grâce à des masques pour combattre le monstre voleur de visage. Dans la séquence de combat costumée de l'épisode 140, Les Power Rangers rose et jaune feront en sorte de ne pas blesser le Sinister Simian, un chimpanzé innocent transformé en monstre par Lord Zedd. Le mouvement initié en phase 3 continue, *Mighty Morphin Power Rangers* sort de l'immobilité narrative. La série se fait de plus en plus feuilletonnante (évolutive chez Jean Pierre Esquenazi) : « au-delà des intrigues *microscopiques* des épisodes [elle] déploie [...] des intrigues *macroscopiques* dans un temps plus long, conservant la mémoire des épisodes précédents<sup>182</sup> ». Sur les 30 épisodes de la première période de la quatrième phase, 17 sont des épisodes en plusieurs parties.

182 Florent FAVARD, *op. cit.*, p. 19.

Les séquences de combats contre les monstres géants de *Ninja Sentai Kakuranger* sont employées de la même manière que celles de *Gosei Sentai Dairanger* durant la phase 3 et interviennent généralement vers la fin des péripéties. L'introduction des personnages de Ninjor et de Rito Revolve, issus à l'origine de *Ninja Sentai Kakuranger*, permet d'ailleurs à l'équipe américaine d'utiliser les séquences ou ceux-ci apparaissent géants. Remarquons cependant que pendant la phase 4 l'équipe américaine propose à plusieurs reprises des plans de combats contre les monstres géants d'origine américaine :



Figure 44 : exemple de séquence de combat contre les monstres géants tournée par l'équipe américaine. Série de plans issue de l'épisode 116 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Ninja Quest, Part 1 », S3EP04, diffusé le 9 septembre 1995). De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cette séquence, les Power Rangers assistent à la destruction des Thunderzords. Tous les plans de la séquence sont tournés par l'équipe américaine. Ainsi, là où pendant la phase 3 l'équipe américaine était dépendante des images de combats contre les monstres géants japonaises, avec la phase 4, celle-ci n'hésite pas à tourner des séquences similaires en cas de besoin. Cela arrive à cinq reprises durant la première période de la phase 4 (six en comptant un combat contre un monstre géant dans l'épisode 115 non inclus dans la phase). Remarquons d'ailleurs que deux tentatives avaient déjà été faites précédemment. Quelques plans de coup de poing dans l'épisode 68, ainsi qu'un court combat entre le White Tiger Zord et le Thunder Megazord dans l'épisode 107 (« Best Man for the Job », S2EP47, diffusé le 29 avril 1995). Pour la troisième saison, il semble donc que l'équipe américaine dispose de plus de moyens. D'ailleurs, celle-ci ira jusqu'à créer deux *Gattai* américains : le Ninja Ultrazord et le Shogun Ultra Zord, utilisés respectivement à une seule reprise dans la série.



Figure 45 : les deux *Gattai* de *Mighty Morphin Power Rangers* : le Ninja Ultrazord (1, 2) et le Shogun Ultrazord (3, 4). Plans issus des épisodes 126 (« Final Face Off », S3EP14, diffusé le 2 octobre 1995) et 144 (« The Sound of Discordia », S3EP32, diffusé le 25 novembre 1995) de *Mighty Morphin Power Rangers*.

Ces deux nouveaux *Gattai* sont un assemblage du Shugoju de *Kyoryu Sentai Zyuranger* King Brachio (Titanus dans la version américaine) avec l'un des deux *Gattai* de *Ninja Sentai Kakuranger* : le Kakure Daishogun (nommés Ninja Megazord dans *Mighty Morphin Power Rangers*) ou le Muteki Shogun (nommé Shogun Megazord). Les modèles ayant servi au tournage de ces plans sont manifestement des jouets (nous sommes loin des modèles détaillés des séries de Super Sentai).

Depuis le début de la production de *Mighty Morphin Power Rangers* en 1993, Saban Entertainment est en quête d'économie et d'efficacité. Cependant, il semble qu'avec la phase 4, une quête de qualité s'opère plutôt. L'équipe américaine n'hésite pas à se renouveler pour proposer des combats costumés spectaculaires et même des combats contre les monstres géants produits aux États-Unis. De plus, les intrigues de la série se font plus complexes. À cette période, il semble que le budget de la série augmente. Cependant, parallèlement à cette augmentation du budget, Saban Entertainment intensifie ses efforts pour proposer toujours plus de produits dérivés. En effet, en seulement trente épisodes, ce sont dix Zords, deux Megazords et trois personnages issus de *Ninja Sentai Kakuranger* qui sont introduits (Ninjor, Rito Revolve, puis Master Vile à partir de l'épisode 141, « Master Vile and the Metallic Armor, Part 1 », S3EP29, diffusé le 22 novembre 1995), mais aussi deux Ultrazords américains, les combinaisons de Ninja Rangers, les armures métalliques (une version brillante des combinaisons de *Kyoryu Sentai Zyuranger*) et les Shark Cycles (des motos aux couleurs des Power Rangers). En se renouvelant constamment, Saban Entertainment tente de tirer un maximum de profit de la série *Mighty Morphin Power Rangers*. D'ailleurs, la seconde période de la phase 4 continue sur cette lancée.

### **6. 2. 2. Deuxième période de la phase 4 : un retour au mode de production initial de *Mighty Morphin Power Rangers* ? (épisodes 146 à 155)**

La deuxième période de la phase 4 se présente comme une mini-saison de 10 épisodes intégrée à la saison 3 de *Mighty Morphin Power Rangers* intitulée *Mighty Morphin Alien Rangers*. Le noyau narratif de la série se voit cette fois-ci totalement bouleversé : chaque épisode donne suite à l'intrigue du précédent et la série devient totalement feuilletonnante. Dans cette mini-saison, les protagonistes ont été rajeunis par un maléfice et ils ne peuvent plus employer leurs pouvoirs de transformation. Zordon et Alpha V font donc appel à des Power Rangers extraterrestres pour les assister : les Aliens Rangers d'Aquitar. Ceux-ci vont aider les protagonistes à retrouver leur apparence originelle et se battront contre les monstres de Lord Zedd à plusieurs reprises. Les Aliens Rangers ont des combinaisons de combat très différentes de celles des protagonistes terriens, et pour cause, ce sont celles de la série *Ninja Sentai Kakuranger* (l'occasion pour Saban Entertainment de renouveler sa gamme de jouets une nouvelle fois). Pendant cette période, l'équipe américaine recommence à recycler des séquences de combats costumées. Celles-ci proviennent, tout comme les séquences de combats contre les monstres géants, de *Ninja Sentai Kakuranger*. Avec *Mighty Morphin Alien Rangers*, il semble que Saban Entertainment revient au mode de production prévu par l'accord de distribution du 21 août 1992, mais est-ce vraiment le cas ?

Il nous semble que même si les séquences de combats sont effectivement issues de *Ninja Sentai Kakuranger*, les images de ces séquences sont recyclées d'une manière beaucoup moins contrainte par l'équipe américaine. Forte de son expérience dans la production de séquences de combats costumées, l'équipe américaine est désormais capable de produire des images analogues à celles qu'elle recycle et même de créer des séquences hétérogènes. Nous pouvons par exemple l'observer dans une séquence de combat costumée de l'épisode 7 de *Mighty Morphin Alien Rangers* (« Along Came a Spider », S3EP40, diffusé le 13 février 1996) :



Figure 46 : exemple de séquence de combat costumée dans *Mighty Morphin Alien Rangers*. Séquence issue de l'épisode 7 de *Mighty Morphin Alien Rangers* (« Along Came a Spider », *MMPR* EP152, S3EP40, diffusé 13 février 1996). Les plans annotés « NSK » sont issus de *Ninja Sentai Kakuranger*, entre parenthèses figure le numéro de l'épisode dont le plan est issu. Les plans annotés MMAR sont issus de *Mighty Morphin Alien Rangers*. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cette séquence, les images japonaises recyclées proviennent de l'épisode 19 de *Ninja Sentai Kakuranger* (« Kurayami no Jigoku Wana !! », S1EP19, diffusé le 24 juin 1994). Ces images sont montées avec des plans tournés aux États-Unis. Les Aliens Rangers sont ici confrontés à Arachnofiend, un monstre-araignée qui a kidnappé Billy, Aurico (le Alien Ranger rouge) et Tideus (le Alien Ranger jaune). Les Aliens Rangers arrivent dans le tunnel où sont emprisonnés leurs compagnons (1). Aurico arrive à se libérer, mais il est projeté au sol par Arachnofiend dans une série de plans d'origine américaine (2 à 8). Un combat s'engage entre les trois autres Aliens Rangers et Arachnofiend dans une séquence issue de *Ninja Sentai Kakuranger*, cependant ceux-ci sont dépassés (9 à 22). En parallèle, Tideus est en train d'essayer de se libérer de la toile dans un plan américain (23). La séquence de combat de *Ninja Sentai Kakuranger* continue (24 à 26). Deux plans se succèdent ensuite, un premier tourné par l'équipe américaine qui monte Tideus sur le point de se libérer (27) puis un second où Tideus se libère, un plan japonais recyclé. Dans l'épisode japonais Sasuke (le Kakuranger Rouge), n'apparaît pas dans cette séquence de combat costumée (il se bat avec un autre monstre à l'extérieur du tunnel). Cependant, son homologue américain Aurico est intégré à la séquence américaine grâce à des images costumées tournées aux États-Unis avec les costumes de *Ninja Sentai Kakuranger* fournis par Toei Company (2 à 8). De plus, dans l'épisode 19 Seikai (le Ninja Yellow) se transforme seulement une fois libéré de la toile de l'araignée (cela est d'ailleurs observable sur le plan 28 où l'on voit Seikai en civil). L'équipe américaine emploie cependant un plan de Tideus transformé coincé dans la toile tout comme Seikai (27).

Durant la première phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*, l'équipe américaine se contente de remonter et de raccorder les séquences de combats japonaises de plusieurs manières (grâce au Morphing Call notamment). Durant la phase 4, l'équipe américaine ne va pas seulement remonter, mais va aussi compléter les séquences de combats costumées japonaises grâce à des images de combats costumées tournées aux États-Unis. Comme nous pouvons le voir dans cette séquence de l'épisode 7 de la minisérie *Mighty Morphin Alien Rangers*, la différence entre images américaines et images japonaises est presque imperceptible (hormis une légère différence de couleur avec des images américaines moins contrastées et un grain moins présent). Saban Entertainment avait essayé de recycler le maximum d'images de combats costumées de *Kyoryu Sentai Zyuranger* ou du lot Zyu2 afin de faire des économies pendant la première et la deuxième phase. Pour la deuxième période de la phase 4, le recyclage des séquences de combats costumées se fait plus discret. Seules cinq



séquences sont utilisées et l'équipe américaine n'hésite pas à tourner ses propres séquences au besoin.



Figure 47 : exemple de séquence de combat costumée tournée par l'équipe américaine dans *Mighty Morphin Alien Rangers*. Série de plans issue de l'épisode 5 de *Mighty Morphin Alien Rangers* (« Attack of the 60' Bulk », *MMPR* EP150, S3EP38, diffusé le 10 février 1996). De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cette séquence tirée de l'épisode 150 de *Mighty Morphin Power Rangers*, les Aliens Rangers sont aux prises avec le monstre Bratboy. Dans une séquence de combat costumée assez imaginative, les Alien Rangers déstabilisent le monstre en le faisant traverser un parc aquatique. En plus de ces séquences, l'équipe américaine tourne également plusieurs plans des Aliens Rangers qui pilotent leurs Zords personnels : les Battleborgs (nom américain des Beast General Fighters de *Ninja Sentai Kakuranger*). Les Aliens Rangers les dirigent depuis le sol par la pensée (dans la série japonaise, ces derniers sont en fait une forme que peuvent prendre les Kakurangers) :



Figure 48 : exemple de plans de pilotage par la pensée tourné par l'équipe américaine. Série de plans issue de l'épisode 3 de *Mighty Morphin Alien Rangers* (« Climb Every Mountain », *MMPR* EP148, S3EP36, diffusé le 7 février 1996). De gauche à droite.

Ici, les Aliens Rangers font des mouvements qui seront reproduits par les Battleborgs. Le tournage de ces séquences nécessite une grande adaptation aux images de combats contre les monstres géants japonais : les cascadeurs doivent reproduire avec exactitude les mouvements effectués par les Beast General Fighters de *Ninja Sentai Kakuranger*.

Le mode de recyclage des séquences de combats costumées japonaises connaît de nombreuses variations durant la production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Dans un premier temps, l'équipe américaine va devoir s'adapter aux séquences de *Kyoryu Sentai Zyuranger* au prix de divers remontage et grâce à de nombreuses astuces de raccords. Par la suite, les contraintes rencontrées pendant la phase 1 vont être atténuées par l'emploi du lot *Zyu2* pendant la phase 2. Cependant, l'usage de lots commandés directement à Toei Company n'est visiblement pas viable d'un point de vue pratique et économique. Cela va encourager l'équipe américaine à tourner ses propres séquences de combats costumées pour la phase 3. L'expérience acquise durant la phase 3 permettra un usage plus modulable des séquences extraites de *Ninja Sentai Kakuranger* pour la phase 4. Une phase qui revisite le mode de recyclage initial de *Mighty Morphin Power Rangers* en y apportant des améliorations.

Le mode de recyclage à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers* est un mode en quête d'équilibre. Du recyclage trop massif et contraignant des débuts au mode plus optimal de la phase 4, l'équipe américaine va expérimenter afin de trouver le meilleur moyen d'exploiter les images de séries de Super Sentai acquises par Saban Entertainment, tout en rendant cela compatible à l'évolution d'une série longue qui doit se développer d'un point de vue narratif pour conserver son public tout en ayant des coûts de production relativement bas. Dans une certaine mesure, la phase 4 est donc une synthèse des précédentes phases à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers*. D'ailleurs, après cette expérience sur les derniers épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*, le mode de production de la phase 4 est appliqué à toutes les autres séries de la franchise, dès *Power Rangers : Zeo* (Saban Entertainment, 1996). Dès lors, les Power Rangers changent de costumes chaque saison pour adopter les costumes de la série de Super Sentai de l'année précédente. Pour le cas de *Power Rangers : Zeo*, les images sont issues de *Choriki Sentai Ohranger* (Toei Company, 1995-1996).

*Mighty Morphin Power Rangers* est donc un véritable terrain d'expérimentation pour Saban qui vise à établir une méthode qui permettrait une occidentalisation massive des séries télévisuelles de Tokusatsu. Comme nous avons pu l'observer, Saban Entertainment s'imprègne

progressivement des codes du Super Sentai afin de proposer en phase 4 une série composée à plus de 90 % d'images américaines. Si nous nous sommes intéressés jusqu'ici aux modalités pratiques de l'occidentalisation, il convient désormais de nous pencher sur celle-ci du point de vue représentationnel dans une dernière partie.

**PARTIE 4. ENJEUX REPRÉSENTATIONNELS DE  
L'OCCIDENTALISATION À L'ŒUVRE DANS *MIGHTY  
MORPHIN POWER RANGERS***

## Introduction à la partie 4

Afin de comprendre les enjeux représentationnels de l'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers*, il nous faut, dans un premier temps, expliquer comment fonctionne la censure dans l'espace télévisuel américain et quelles sont les contraintes exercées sur les *Networks* (les quatre grands réseaux de télévision américains : ABC, CBS, NBC puis Fox à partir de 1986<sup>183</sup>) vis-à-vis du contenu de leurs programmes pour enfants.

Premièrement, il nous faut aborder la question de la régulation. Mais qu'est-ce que la régulation ? Sur cette question, Heather Hendershot fait remarquer qu'aux États-Unis : « La régulation est légale, tandis que la censure est illégale. Si la Federal Communication Commission (FCC) sanctionne un disc-jockey pour avoir dit le mot "fuck" à l'antenne, c'est qu'elle pratique la régulation. Si les tribunaux déclarent que l'action de la FCC est illégale, l'interdiction du mot "fuck" devient alors une censure<sup>184</sup> ». La régulation est donc le procédé par lequel le gouvernement américain régleme les contenus diffusés à la radio, à la télévision, et aujourd'hui, sur Internet. Comme le remarque Heather Hendershot, la censure est interdite aux États-Unis (le 1<sup>er</sup> amendement de la constitution états-unienne garantit la liberté d'expression). Ainsi la FCC, l'organisme gouvernemental dont la mission est de réguler les télécommunications, ne censure pas les programmes, mais punit les diffuseurs s'ils enfreignent certaines règles en adressant des amendes. Dans une certaine mesure, la FCC exerce une censure *a posteriori*. Afin de pouvoir exercer sa régulation, la FCC fait par exemple intervenir les lois généralistes interdisant l'indécence et l'obscénité : « Puisqu'elles sont illégales, l'indécence et l'obscénité peuvent être régulées. L'obscénité est généralement difficile à prouver devant un tribunal, mais l'indécence n'a pas à être prouvée [...]. L'indécence est explicitement un jugement de valeur qui permet au gouvernement de réguler la radio-télédiffusion<sup>185</sup> ». De plus, la FCC s'appuie sur les lois propres aux télécommunications comme

---

183 Marjolaine BOUTET, « Histoire des séries télévisées », dans Sarah SEPULCHRE (dir.), *Décoder les séries télévisées*, Louvain, De Boeck Supérieur, 2<sup>e</sup> édition, 2017, pp. 11-47, p. 31.

184 Heather HENDERSHOT, *Saturday Morning Censors : Television Regulation Before the V-chip*, Durham/Londres, Duke University Press, 1998, p. 14 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Regulation is legal, whereas censorship is illegal. If the Federal Communication Commission (FCC) penalizes a disc jockey for saying " fuck " on the air, it is practicing regulation. If the courts declare the FCC's action illegal, the " fuck " prohibition becomes censorship »).

185 Heather HENDERSHOT, *op. cit.*, p. 16 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Since they are illegal, both indecency and obscenity can be regulated. Obscenity is generally difficult to prove in a court of law, but indecency does not have to be proved [...] Indecency is explicitly a value judgment that allows for government regulation of broadcasting »).

le *Children's Television Act*<sup>186</sup> de 1990. La régulation gouvernementale est la première contrainte qui influence le contenu des programmes diffusés sur les chaînes télévisuelles américaines.

De plus, les Networks subissent l'action des multiples lobbys (des groupes de pression). Le plus influent de ces groupes au moment de la production et de la diffusion de *Mighty Morphin Power Rangers* est l'ACT (Action for Children's Television). Fondé en 1968 par Peggy Charren<sup>187</sup>, l'ACT a une influence importante sur le paysage télévisuel états-unien. Dès 1970, le groupe réussit à faire retirer de l'antenne plusieurs dessins animés présentés comme violents<sup>188</sup>. Entre autres choses, l'action de l'ACT mène à l'interdiction, en 1973, de diffuser, pendant la coupure publicitaire d'un dessin animé, des publicités pour des jouets relatifs à celui-ci<sup>189</sup>. C'est également l'ACT qui entraîne la promulgation du *Children's Television Act* en 1990. Ces lobbys exercent une pression à deux niveaux : au niveau gouvernemental, car ceux-ci encouragent une régulation toujours plus forte ; mais aussi au niveau des Networks eux-mêmes, qui sont régulièrement attaqués sur l'espace public par ces groupes.

Afin de se protéger des attaques gouvernementales et des attaques publiques menées par les groupes de pression, les Networks vont rapidement exercer une autorégulation sur leurs programmes. Dès 1952, la NAB (National Association of Broadcasters) se dote d'un « Code of Practices for Television Broadcasters<sup>190</sup> », un code d'éthique à l'usage des chaînes de télévision. Cependant, toujours selon Heather Hendershot, ce code « n'était pas réellement applicable et était surtout efficace comme outil de relations publiques<sup>191</sup> ». Globalement, le Code of Practices for Television Broadcasters permet à l'époque aux chaînes de télévision de se protéger des foudres du public et d'une possible réglementation gouvernementale. Cependant, le code n'empêchera pas les dérives. Les années 1950 sont notamment marquées par le « Quiz Show Scandal » durant lequel il est révélé que plusieurs jeux télévisés ont été truqués par la production. Le scandale entraîne l'amendement du *Communication Act* de 1934 en 1960 et, dès lors, la FCC a le pouvoir de réguler les jeux télévisés. Il est bon de noter que les Networks

---

186 GOUVERNEMENT FEDERAL DES ÉTATS-UNIS, *Public Law 101-437* [PDF, consulté le 4 septembre 2019], date de mise en ligne inconnue [<https://www.govinfo.gov/content/pkg/STATUTE-104/pdf/STATUTE-104-Pg996.pdf>]

187 Tim HOLLIS, *Hi There, Boys and Girls ! America's Local Children's TV Shows*, Jackson, Mississippi, University Press of Mississippi, 2001, pp. 20-21.

188 *Ibid.*, p. 20.

189 *Ibid.*, p. 21.

190 NATIONAL ASSOCIATION OF BROADCASTERS, *U.S. Code of Practices for Television Broadcasters* [consulté le 4 septembre 2019], date de mise en ligne inconnue [<http://www.tvhistory.tv/SEAL-Good-Practice.htm>]

191 Heather HENDERSHOT, *op. cit.*, p. 13 (traduction personnelle depuis l'anglais : « [...] lacked any real means of enforcement and was mostly effective as a public relation ploy »).

disposent, dès les années 1950, de départements internes dédiés à l'autorégulation de leurs programmes. Ces censeurs internes sont communément nommés Standards and Practices. Sur les Standards and Practices, Heather Hendershot explique :

Techniquement, « Standards » et « Practices » de radio-télédiffusion ne sont pas la même chose. « Practices » désigne les services concernés par le « dédouanement commercial ». Les Practices vérifient que les programmes respectent les lois commerciales fédérales et étatiques et veillent à l'honnêteté des jeux télévisés [...]. « Standards » désigne les services d'autorégulations des Networks qui s'occupent de l'« autorisation de programmation ». Les Standards s'occupent de l'examen des scénarios, des story-boards (croquis de préproduction des actions clés dans les dessins animés), des corrections, du premier montage, du tirage final du programme, ainsi que des relations publiques en répondant aux plaintes des téléspectateurs. Alors que les Practices protègent les Networks des préoccupations juridiques, les Standards s'efforcent d'éliminer les éléments susceptibles d'offenser les téléspectateurs<sup>192</sup>.

Les départements Standards vont perdre de leur importance dans les années 1980 avec la politique de dérégulation du marché télévisuel menée par l'administration Reagan<sup>193</sup>. Cependant, les Children's Standards (départements Standards dédiés aux programmes télévisuels pour enfants) vont conserver une place importante dans les Networks<sup>194</sup>. Ces censeurs s'occupent de réguler tout programme pour enfants qui passe à l'antenne sur leurs chaînes, qu'ils soient produits ou non par le Network. Connaître l'importance de ces censeurs est essentiel pour comprendre les enjeux représentationnels de l'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers*. En effet, il semble que le mode de production choisi par Saban Entertainment pour la série américaine permette justement de répondre efficacement aux requêtes formulées par les Children's Standards en matière de régulation de contenu.

Comme nous le remarquons précédemment, Toei Company cède les droits de licence de ses séries de Tokusatsu à Saban Entertainment, car celles-ci semblent difficilement exportables dans l'aire occidentale : en dehors du Brésil, Toei Company ne conserve ses droits que pour des pays asiatiques. Une des raisons des difficultés rencontrées par le Tokusatsu à l'exportation semble être une incompatibilité culturelle entre la zone orientale et la zone occidentale. Pourtant, comme nous l'avons vu précédemment, certains pays occidentaux sont réceptifs aux

---

192 Heather HENDERSHOT, *op. cit.*, pp. 23-24 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Technically, broadcast « Standards » and « Practices » are not the same thing. « Practices » refers to departments concerned with « commercial clearance ». Practices check programs against state and federal commercial laws and keep game shows honest [...]. « Standards » refers to network self-regulatory departments concerned with « programming clearance ». Standards review scripts, storyboards (preproduction sketches of key action in cartoons), revisions, rough cut, and final prints of programs, as well as handling public relations by responding to viewers' complaints. While Practices protect a network's legal concerns, Standards strive to eliminate material that might offend viewers »).

193 *Ibid.*, p. 24.

194 *Ibid.*, p. 24.

séries de Tokusatsu vers la fin des années 1980 et le début des années 1990 (la France ou l'Italie par exemple). Un travail d'occidentalisation tel que celui fourni par Saban Entertainment pour *Mighty Morphin Power Rangers* ne semble pas être un prérequis à la bonne réception de ce type de contenu par un public occidental. Le public français par exemple, se souvient encore en 2019 du succès de *Bio-Man* (*Choudenshi Bioman*, Toei Company, 1984-1985) en France au milieu des années 1980 (la série est diffusée en France entre 1985 et 1987).

Dans l'exportation du Tokusatsu, ce ne sont pas seulement les réticences supposées du public occidental vis-à-vis de ces produits culturels typiquement japonais qui posent problème ; ce sont surtout les réserves des chaînes télévisées vis-à-vis de ces séries japonaises qui empêchent une importation efficace de celles-ci sur le territoire occidental. Ces réticences peuvent bien sûr avoir des origines culturelles (couleur de peau des acteurs, thématiques abordées, etc.), mais pour le cas des États-Unis, celles-ci sont également conditionnées par la présence des censeurs. Si bien que, en cas d'importation, les animés Japonais passent fréquemment par une « reterritorialisation » (traduction de l'anglais : *localization*). Mais qu'est-ce que la reterritorialisation des animés Japonais ? Sur cette question, Laurie Cubbinson explique :

Au-delà du doublage et de la traduction, une série animée destinée à être diffusée sur l'un de ces réseaux de programmation pour enfants fera l'objet d'un remontage sous la direction des services Standards et Practices du Network afin d'adapter le programme au public américain, pratique appelée reterritorialisation. Différents Networks « reterritorialisent » les séries animées à des degrés divers en fonction du sexe et de l'âge du public cible et en fonction de la philosophie du Network en matière de reterritorialisation. La reterritorialisation consiste en quatre types de modifications apportées à une série animée existante : changement démographique [changement de l'origine ethnique des personnages], américanisation, restructuration narrative et modifications fondées sur des valeurs<sup>195</sup>.

Le terme *localization* est fréquemment employé dans les études socioculturelles. Par exemple, Anne Allison suggère que l'échec de la série animée *Sailor Moon* (*Bishojo Senshi Sera Mun*, Toei Animation, 1992-1993) sur le territoire américain en 1995 est dû à une « mauvaise »

---

195 Laurie CUBBINSON, *op. cit.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « Beyond dubbing and translating, an anime series intended for airing on one of these children's programming networks will receive additional editing under the guidance of the network's American standards and practices department in order to tailor the show to American audiences, a practice referred to as localization. Different networks localize anime series to varying degrees based on the gender and age of the target audience and according to varying network philosophies on localization. Localization consists of four varieties of changes to an existing anime series: demographic shifts, Americanization, narrative restructuring and values-based editing »).



reterritorialisation<sup>196</sup>. D'ailleurs, l'usage du terme n'est pas restreint aux seuls animés japonais, comme le remarque l'anthropologue des médias Gabriella Lukács :

Personne ne doute que les exportations culturelles japonaises ont augmenté au cours de la dernière décennie. Avec, par exemple, des programmes pour enfants comme *Sailor Moon*, *Mighty Morphin Power Rangers* et *Pokémon* (Allison, 2006) ou des jeux télévisés comme *Most Extreme Elimination Challenge* et *Iron Chef*. Les universitaires soulignent à juste titre que les importateurs de médias étaient capables de commercialiser ces émissions aux États-Unis à condition qu'elles soient reterritorisées<sup>197</sup>.

Il semble que l'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers* ait beaucoup à voir avec le processus de reterritorialisation qui touche les produits culturels japonais importés aux États-Unis. D'ailleurs, la série américaine remplit toutes les conditions de la reterritorialisation telle qu'elle est définie par Laurie Cubbinson : origine ethnique des personnages modifiée, série américanisée (l'action se déroule sur le territoire américain, les thématiques abordées sont typiquement américaines), restructuration narrative (la trame narrative de la série japonaise est modifiée ou remplacée) et modifications fondées sur des valeurs (les personnages portent des valeurs typiquement américaines). Cette reterritorialisation va permettre à Saban Entertainment de diffuser son objet sur une des chaînes de la Fox, et même, sur le territoire occidental en général. Car il faut rappeler que même si *Mighty Morphin Power Rangers* est prévue dès sa conception comme une série aux visées internationales, c'est une chaîne télévisée américaine qui achète la série à Saban Entertainment et la diffuse sur sa grille de programmes en exclusivité. C'est seulement après un premier succès sur Fox Kids que *Mighty Morphin Power Rangers* est exportée en dehors des États-Unis. Dans les pays occidentaux, l'offre japonaise de séries de Super Sentai disparaît au profit d'une offre *Power Rangers* : une offre supposément mieux adaptée aux réseaux télévisuels occidentaux. Comme le note Dave Atkinson<sup>198</sup>, ces réseaux ont justement tendance à reproduire et à s'appropriier les mécanismes propres aux réseaux télévisuels américains, en matière de modèles économiques, mais aussi d'offres de programmes. Par exemple, TF1, chaîne française privatisée en 1987, fonde son modèle économique sur la vente d'espaces publicitaires aux annonceurs, modèle qui

---

196 Anne ALLISON, *Millennial Monsters, Japanese Toys and the Global Imagination*, op. cit., p. 152.

197 Gabriella LUKACS, *Scripted Affects, Branded Selves : Television, Subjectivity, and capitalism in 1990s Japan*, Durham/Londres, Duke University Press, 2010, p. 191 (traduction personnelle depuis l'anglais : « No one would doubt that Japanese cultural exports have increased in the past decade. Examples include kids' show such as *Sailor Moon*, *Mighty Morphin Power Rangers* and *Pokémon* (Allison 2006) or game shows such as the *Most Extreme Elimination Challenge* and *Iron Chef*. Scholars rightly point out that media importers were capable of marketing these shows in the United States on the condition that they were localized. »).

198 Dave ATKINSON, « L'américanisation de la télévision, qu'est-ce à dire », dans Florian SAUVAGEAU (dir.), *Variations sur l'influence culturelle américaine*, Laval, Presses de l'Université de Laval, 1999, pp. 59-72, p. 60.

n'est pas sans rappeler celui des chaînes télévisuelles américaines. L'occidentalisation par la reterritorialisation de *Kyoryu Sentai Zyuranger* rend le produit *Mighty Morphin Power Rangers* compatible à une diffusion sur les réseaux télévisuels occidentaux en général, ceux-ci singeant les réseaux télévisuels américains.

Mais les modalités de cette reterritorialisation, quelles sont-elles précisément ? Nous tenterons de répondre à cette question au cours de trois chapitres. Dans le septième chapitre, nous verrons en quoi la présence des censeurs influence la sélection des images japonaises recyclées et le tournage des séquences américaines dans *Mighty Morphin Power Rangers*. Ensuite, nous étudierons l'américanisation des intrigues et personnages des séries de Super Sentai dans la série américaine. Avec *Mighty Morphin Power Rangers*, Saban Entertainment fait le choix d'une équipe de protagonistes voulue multiculturelle et paritaire. Pour finir, nous analyserons les représentations de ces Power Rangers ethniques et féminins dans la série américaine.

## Chapitre 7. L'occidentalisation implique-t-elle une forme de censure ?

L'un des terrains majeurs sur lequel les censeurs exercent de l'autorégulation au sein des Networks est celui de la représentation de la violence. En effet, aux États-Unis comme ailleurs, les principales critiques à l'encontre des programmes télévisés pour enfants tournent fréquemment autour de cette question. D'ailleurs, c'est pour ce motif que l'ACT réussit à faire interdire plusieurs dessins animés pour enfants dès les années 1970<sup>199</sup>. Ainsi, afin de passer la barrière des Children's Standards de la Fox, il faut pour Saban Entertainment faire en sorte que *Mighty Morphin Power Rangers* présente le moins de violence possible. Cependant, les chaînes télévisuelles japonaises ne sont pas soumises aux mêmes normes que les chaînes américaines en ce qui concerne la représentation de la violence à l'écran. Plus précisément, le seuil de violence considéré comme acceptable dans une série de Super Sentai diffusée au Japon est plus élevé que dans une série pour enfants diffusée aux États-Unis, comme le remarque Anne Alison :

Au Japon, par exemple, l'inquiétude de l'opinion publique à l'égard de la violence dans les médias est beaucoup moins grande – les actes criminels d'homicide, les blessures corporelles, les vols à main armée et les vols – sont beaucoup moins courants qu'aux États-Unis, où les protestations contre la violence dans les médias ont été beaucoup plus prononcées<sup>200</sup>.

Saban Entertainment, en adoptant un mode de production fondé sur le recyclage, se donne la possibilité d'autoréguler efficacement les séries de Super Sentai qu'elle acquiert : elle peut couper les plans jugés trop violents. Mais ces fameux plans trop violents, quels sont-ils ? Peut-on envisager ces coupes comme une forme de censure ? Et d'ailleurs, qu'en est-il des séquences tournées aux États-Unis, sont-elles aussi régulées ?

---

199 Tim HOLLIS, *op. cit.*, pp. 20-21.

200 Anne ALLISON, *op. cit.*, p. 126 (traduction personnelle depuis l'anglais : « In Japan, for example, there is less public anxiety about media violence – as calculated by criminal acts of homicide, bodily injury, armed robbery, and theft – is vastly less common than in the States, where outcries against violent media have been far more pronounced »).

## 7. 1. Les séquences de combats : le lieu d'une régulation forte

L'équipe américaine remonte régulièrement les séquences de combats qu'elle recycle afin de les intégrer au montage des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. Plus précisément, l'équipe américaine soustrait certains plans bien particuliers à l'intérieur de ces séquences : des plans « violents ». À ce titre, une des séquences les plus évocatrices nous semble être la première séquence de combat costumée de *Mighty Morphin Power Rangers*. Située entre 13'49 et 14'09 du premier épisode de la série, cette séquence est un remontage d'une séquence (entre 16'20 et 17'06) du premier épisode de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. La séquence de l'épisode américain est significativement plus courte que celle de l'épisode japonais : 20 secondes contre 46 secondes. Cela s'explique notamment par la soustraction de plusieurs plans de la séquence originale :



Figure 49 : séquence de combat costumée issue de l'épisode 1 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Tanjo », S1EP01, diffusé le 21 février 1992) recyclée dans le premier épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Day of the Dumpster », S1EP01, diffusé le 28 août 1993). Les plans encadrés en rouge ne sont pas utilisés dans l'épisode américain. De gauche à droite et de haut en bas.

Dans la séquence ci-dessus, on remarque que les plans soustraits sont essentiellement des plans qui peuvent être considérés comme « violents ». Les plans 4, 5 et 6 montrent Geki qui frappe au visage (deux fois du poing, une fois du pied) plusieurs soldats golems (nom japonais des Putty Patrollers). Les plans 8 et 9 figurent Goshi qui soulève un soldat golem puis le jette du toit de l'immeuble sur lequel les Zyurangers combattent. Pour finir, les plans 17, 18 et 19 présentent Boi qui se saisit de son pistolet laser et tire sur trois soldats golems. Dans la séquence présente dans l'épisode de *Mighty Morphin Power Rangers*, on remarque que les seuls plans conservés sont ceux qui figurent des coups portés au torse et au dos. Aucun coup au visage n'est porté (hormis un très rapide coup par Billy à 13'59, plan 10), aucun soldat golem n'est projeté du haut d'un toit et aucun coup de feu n'est tiré. Cette séquence de combat costumée issue du premier épisode *Kyoryu Sentai Zyuranger* est également employée dans le pilote non diffusé daté d'octobre 1992<sup>201</sup>. Cependant, dans la séquence du pilote, on voit justement les plans 17, 18 et 19. On remarque d'ailleurs que même les combats en civil sont plus « violents » dans le pilote d'octobre 1992 comparé aux combats du véritable premier épisode d'août 1993 :



Figure 50 : quelques plans de coups portés au visage dans le pilote non diffusé de *Mighty Morphin Power Rangers* tourné en octobre 1992 (INCONNU [Sachin Arora], *Mighty Morphin Power Rangers 1x00 Day Of The Dumpster Lost Episode* [en ligne], mis en ligne le 28 novembre 2014 [<https://www.youtube.com/watch?v=qc6od6lwqUM>]).

Dans l'exemple ci-dessus, les protagonistes se trouvent confrontés à un groupe d'adolescents belliqueux (représentés comme réellement dangereux et vindicatifs) dans un bowling. Plusieurs coups sont portés au visage : Trini (alors incarnée par l'actrice Audrey Dubois) donne un coup de tête dans la figure de son adversaire (1) et frappe son visage du poing (2). Zack quant à lui utilise ses pieds pour toucher ses deux opposants à la tête (3). Dans le premier épisode, une scène similaire se déroule dans un gymnase :

201 INCONNU [Sachin Arora], *Mighty Morphin Power Rangers 1x00 Day of The Dumpster Lost Episode*, op. cit.



Figure 51 : Kimberly et Trini sont confrontées à Bulk et Skull dans le premier épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Day of the Dumpster », S1EP01, diffusé le 28 août 1993). De gauche à droite.

Ici, Bulk (au centre du second plan) et Skull (à droite du quatrième plan) se jettent sur Kimberly (en rose) et Trini (en jaune). Ils sont simplement projetés par les deux héroïnes sur un praticable en mousse. Après cette courte confrontation, Bulk et Skull iront provoquer Jason qui donne un cours de karaté dans le gymnase :



Figure 52 : Bulk tente d'imiter les mouvements de Jason et tombe à terre dans le premier épisode de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Day of the Dumpster », S1EP01, diffusé le 28 août 1993). De gauche à droite et de haut en bas.

Dans la séquence ci-dessus, Bulk (à gauche dans le premier plan) explique à Jason (à droite dans le premier plan) qu'il est capable de reproduire ses techniques martiales à la perfection (1, 2). Amusé, Jason lui propose de tenter d'exécuter un *tornado kick* (une figure de Taekwondo) et lui fait une démonstration (3). Bulk semble décontenancé (4), mais Skull est confiant (5). Bulk essaie finalement d'effectuer le *tornado kick*, mais tombe au sol (6, 7), ce qui provoque l'hilarité de l'assistance (8).

Entre la séquence du bowling et celle du gymnase, plusieurs éléments sont altérés : les antagonistes ne sont plus de dangereux punks, mais des provocateurs finalement inoffensifs ; la séquence ne se déroule plus dans un bowling aux teintes ternes (du beige et du gris), mais dans un gymnase qui affiche des couleurs vives (du bleu et du jaune), un lieu plus « positif » donc ;

la confrontation est aussi moins violente (aucun coup n'est porté et personne n'est blessé). Malgré ces différences, les deux séquences ont la même fonction narrative : montrer au spectateur que les protagonistes disposent d'aptitudes physiques exceptionnelles (ce qui justifiera leurs prouesses une fois costumé dans la suite de l'épisode). La séquence dans le gymnase est une séquence de confrontation dans le bowling « régulée ». Suite à la production du pilote, Saban Entertainment semble vouloir atténuer au maximum la violence représentée dans la série en soustrayant les éléments considérés comme « problématiques » sous l'influence des censeurs de la Fox.

Ainsi, des remontages sont observables à de nombreuses reprises dans la série. Dans l'épisode 31<sup>202</sup> (« Calamity Kimberly », S1EP31, diffusé le 11 novembre 1993) par exemple, l'équipe américaine supprime des séquences japonaises les plans qui montrent le Dora-Kinkaku se battre avec un râteau :



Figure 53 : plans du Dora-Kinkaku issus de l'épisode 37 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Kyoryu ga Umareru », S1EP37, diffusé le 6 novembre 1992) non utilisés dans l'épisode 31 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Calamity Kimberly », S1EP31, diffusé le 11 novembre 1993).

Quelques plans où l'on voit le râteau sont tout de même présents dans les versions américaines des séquences, mais le Samurai Fan Man (nom américain du Dora-Kinkaku) n'en fait jamais usage. D'ailleurs, les images du lot Zyu2 sont aussi touchées par les remontages. Par exemple :

---

202 Rapellons que les séquences japonaises de cet épisode sont majoritairement extraites de l'épisode 37 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*.



Figure 54 : exemple de séquence du lot Zyu2 remontée dans *Mighty Morphin Power Rangers*. L'extrait supérieur (1 à 4) provient du lot Zyu2. De gauche à droite. L'extrait inférieur (5 à 8) est issu de l'épisode 68 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« The Power Stealer », S2EP08, diffusé le 20 septembre 1994). Les plans encadrés en rouge ne sont pas utilisés dans l'épisode 68 de *Mighty Morphin Power Rangers*. De gauche à droite.

Dans cet exemple, deux plans du lot Zyu2 (2, 3) ne sont pas utilisés par l'équipe américaine : un plan analogue (6) est tourné en remplacement par Jeff Pruitt. Comme il l'explique lui-même, les croix auxquelles sont attachés les Power Rangers n'ont pas plu aux censeurs :

Je me souviens de cette scène avec la croix. Nous avons essayé d'utiliser toutes les images japonaises que nous pouvions pour économiser du temps et de l'argent, mais parfois les censeurs intervenaient. Une semaine, je pouvais utiliser des armes. La semaine suivante, ils me disaient qu'il ne fallait PAS utiliser d'armes et qu'il fallait couper les images japonaises qui en comportaient. On ne pouvait jamais prévoir ce qui serait permis. Mais pour ces images de croix, j'ai dû refaire des prises de vue avec les Rangers attachés à des poteaux par crainte que des religieux ne s'offusquent en voyant des gens attachés à une croix. Je ne pense pas qu'ils l'aient même envisagé comme un symbole religieux quand ils l'ont tourné au Japon. C'était juste les accessoires qu'ils avaient à leur disposition pour les attacher<sup>203</sup>.

Il semble donc que le remontage des séquences de combats costumées soit le lieu d'une régulation forte. Mais, à quels moments de la production d'un épisode de *Mighty Morphin Power Rangers*, cette régulation est-elle à l'œuvre ?

Premièrement, comme nous l'avons remarqué dans la partie 3, l'autorégulation peut s'effectuer pendant l'écriture des épisodes, c'est le rôle des annotations apposées aux scénarios

203 Jeff PRUITT [Jeff Pruitt], *ZYU 2 for YOU! (no sound)*, *op. cit.*, commentaire écrit par Jeff Pruitt sous la vidéo (traduction personnelle depuis l'anglais : « I remember that scene with the cross. We tried to use every bit of footage from Japan we could to save time and money, but sometimes the censors stepped in. One week I would get to use weapons. The next week they would tell me we had to NOT use weapons and any Japanese footage with weapons had to be cut. You could never tell what would be allowed. But that cross footage I had to re-shoot with the Rangers tied to poles due to fears that religious people would take offense if they saw people tied to a cross. I don't think they even thought of it as a religious symbol when they shot it in Japan. It was just the props they had available to tie them to »).



des épisodes 51<sup>204</sup> et 57<sup>205</sup> (les scénaristes demandent aux monteurs de supprimer des plans sensibles). Cependant, à notre connaissance, des annotations de ce type sont présentes uniquement sur les scénarios d'épisodes de la phase 2. Manifestement, à cette période, les scénaristes utilisent directement les bandes du lot Zyu2 envoyées par Toei Company. Celle-ci ne passe pas par une étape de sélection des images exploitables comme c'est le cas pour les bandes de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, *Gosei Sentai Dairanger* et *Ninja Sentai Kakuranger*.

Il semble donc que la régulation des images japonaises s'exerce principalement au moment de la sélection des images : si les scénaristes régulent exclusivement les bandes du lot Zyu2, c'est que pendant les phases 1, 3 et 4, la régulation s'opère avant l'écriture des scénarios. D'ailleurs, il va même arriver que la régulation des images japonaises intervienne pendant les tournages (comme l'explique Jeff Pruitt, les règles étiquetées par les censeurs sont parfois imprévisibles). De plus, les monteurs de la série sont également fortement impliqués dans le processus. Non seulement les notes manuscrites présentes dans les scénarios de la phase 2 sont à leur destination, mais ils ont aussi des directives précises concernant ce qu'il est possible d'intégrer dans le montage des épisodes de la série américaine. Sharon Janis, monteuse de plus de 60 épisodes de la série américaine entre 1993 et 1995 (et monteuse de l'épisode « Day of the Dumpster »), nous a d'ailleurs expliqué lors de nos échanges :

Il y avait beaucoup de règles concernant le nombre d'explosions d'immeubles qui pouvait être montré ou si un coup de pied devait atterrir plutôt à l'épaule plutôt qu'à la tête, ce qui était interdit<sup>206</sup>.

Remarquons également que l'équipe américaine a des instructions précises pour le tournage des séquences de combats et pratique l'autorégulation, comme le raconte Isaac Florentine (réalisateur de la seconde équipe de l'épisode 1 à 60) : « nous n'utilisons pas de coups portés au visage, par qu'ils disaient que c'était violent<sup>207</sup> ». En effet, si l'on regarde attentivement les séquences de combats tournées par Saban Entertainment – toutes saisons confondues, costumées ou non – on remarque que les coups sont systématiquement portés soit au dos, soit au buste.

---

204 Cheryl SABAN, *op. cit.*, p. 21 [annexe 23, p. 65].

205 Stewart St. JOHN, Scénario de l'épisode 57 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP57, « Enter The Lizzinator »), *op. cit.* p. 12 [annexe 24, p. 66].

206 Sharon JANIS dans [annexe 2], p. 16 (traduction personnelle depuis de l'anglais : « There were a lot of rules in terms of how many building explosions could be shown, or where a kick would have to land in order to be a kick to the shoulder rather than the forbidden kick to the head »).

207 Isaac Florentine dans [annexe 1], p. 10 (traduction personnelle depuis l'anglais : « We didn't use face skills, because they used to say it's violent »).

Ainsi, la régulation est présente à toutes les étapes de la production d'un épisode de *Mighty Morphin Power Rangers*. Généralement, elle consiste en la suppression de certains plans qui figurent des actions considérées comme trop violentes. Nous notons qu'un soin tout particulier est apporté à la suppression de tout plan de coup porté au visage. Les plans qui peuvent choquer l'opinion publique (les fameux plans de croix par exemple) et ceux qui montrent l'utilisation de certaines armes peuvent également faire l'objet d'une régulation.

Sur les normes étiquetées par les Children's Standards de la Fox, Heather Hendershot cite d'ailleurs un mémo confidentiel concernant la série *Eek le Chat* (1992-1997, Savage Steve Holland et Bill Kopp) : « Il ne sera pas acceptable que Jed et Ned sortent leurs fusils et tirent sur les Sticky Bears. Ils pourraient utiliser quelque chose qui n'existe pas dans la réalité, comme des guitares ou des banjos qui tirent<sup>208</sup> ». À voir le contenu de ce mémo, il semble que la régulation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers* soit dans la droite lignée des normes étiquetées par les Children's Standards de la Fox en matière de violence. Ainsi, les plans d'armes qui rappellent des ustensiles communs (comme le râteau du Dora-Kinkaku) sont soustraits des séquences japonaises recyclées. Pour autant, si nous remarquons une régulation des séquences de combats recyclées par l'équipe américaine, que dire des séquences de combats qui ne le sont jamais ?

## 7. 2. Des séquences japonaises « irrégulables » ?

Saban Entertainment utilise des séquences de combats costumées des séries japonaises seulement en phase 1, 2 et 4 du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Pendant la phase 3, Saban Entertainment tourne ses propres séquences de combats costumées. Seul le recyclage des séquences de combats contre les monstres géants reste une constante dans le mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Entre autres raisons, il est tout à fait possible que la régulation des séquences de combats costumées issues de *Gosei Sentai Dairanger* soit trop difficile pour Saban Entertainment. Dans cette série de Super Sentai, chaque protagoniste emploie une technique de combat propre, généralement inspirée par les arts martiaux chinois.

---

208 Heather HENDERSHOT, *op. cit.*, p. 51 (traduction personnelle depuis l'anglais : « It will not be acceptable for Jed and Ned to pull out shotguns and shoot at the Sticky Bears. Perhaps they would use something not replicable, like shooting guitars or banjos »).



Figure 55 : trois plans issus de l'épisode 12 de *Gosei Sentai Dairanger* (« Toffu de Yottaa », S1EP12, diffusé le 14 mai 1993).

Daigo (le combattant vert) a pour habitude lors des combats de frapper ses adversaires entre les jambes grâce à un long bâton (1). De plus, Kazu (le combattant jaune), emploie le Zui quan, un style de Kung-fu qui rappelle une personne ivre (dans le plan 3, il titube pour déstabiliser son adversaire). D'ailleurs, ce dernier n'hésite pas à enivrer ses adversaires pour les vaincre (dans le plan 2, le monstre tient une jarre de saké que lui a envoyé Kazu). Il est difficile pour l'équipe américaine de faire disparaître ces particularités dans les séquences de combats costumées de *Gosei Sentai Dairanger* avec le seul remontage. Le combattant jaune emploie constamment le Zui quan et chacun des Dairangers se bat avec un long bâton (un objet qui ne plaira sans doute pas aux Children's Standards). Si bien qu'il est possible que la firme décide de produire les séquences de combats costumées sur le territoire américain, en respectant en amont les normes définies par les Children's Standards de la Fox plutôt qu'en régulant des séquences qui ne les respectent pas. D'ailleurs, au moment où Saban commence à tourner ses propres séquences de combats costumées, de nouveaux « soldats interchangeables » sont introduits en lieu et place des Putty Patrollers de Rita Repulsa. Ces nouveaux soldats, les Putty Patrollers de Lord Zedd, présentent une armure métallique sur leurs torsos, assortie du sceau de Lord Zedd. Une simple pression sur le sceau disloque les soldats : ce sont de simples machines. Le design de ces nouveaux Putty Patrollers encourage d'ailleurs les Power Rangers à porter leurs coups au torse. Pour la saison 3, les Tenga Warriors viennent remplacer les Puttys Patrollers. Ces derniers sont présentés comme des monstres peu intelligents et sont souvent mis en scène dans des situations comiques, les protagonistes n'hésitent d'ailleurs pas à les qualifier de « cervelles d'oiseau<sup>209</sup> ». Cela permet également à Saban Entertainment de rendre la violence représentée à l'écran plus

209 Traduction personnelle depuis l'anglais : « bird brain ».

« acceptable » : les Power Rangers ne combattent jamais d'autres êtres humains au corps à corps, mais exclusivement des machines ou des monstres.

Si les séquences japonaises employées sont elles-mêmes régulées, le recyclage permet naturellement une régulation des séquences non utilisées : elles ne sont simplement pas sélectionnées. En remplaçant les protagonistes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* par de nouveaux protagonistes américains, Saban Entertainment régule massivement le contenu de la série japonaise. Ce remplacement lui permet aussi de supprimer des séquences considérées comme trop violentes dans les combats « en civil » de la version japonaise. Nous remarquons par exemple que les protagonistes de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (tout comme les protagonistes de *Gosei Sentai Dairanger* et *Ninja Sentai Kakuranger*) sont souvent blessés et donc couverts de sang et d'ecchymoses, ce qui reste difficilement montrable dans un programme pour enfants aux États-Unis. De plus, les combats en civil japonais sont relativement violents. Les protagonistes ne sont pas vêtus de leurs combinaisons de combats, ce qui rend les séquences beaucoup plus crues. Par exemple, dans l'épisode 22 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, lors d'un combat entre Geki et Burai, on observe de nombreux coups de pied au visage. Dans l'épisode 32 (« Geki yo Namida o Kire », S1EP32, diffusé le 2 octobre 1992), un mystérieux chevalier noir (qui s'avérera être Goshi) étrangle même Geki :



Figure 56 : Geki se fait étrangler par le chevalier noir dans l'épisode 32 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Geki yo Namida o Kire », S1EP32, diffusé le 24 juillet 1992). De gauche à droite.

Le contrat de distribution daté du 21 août 1992 donne à Saban Entertainment le pouvoir de monter, couper, altérer à sa guise les épisodes des séries qu'elle acquiert. Ainsi, il est difficile de qualifier les recyclages opérés par la firme de censure. Cependant, dans une certaine mesure, l'acte d'occidentalisation lui-même est, par nature, acte de censure. Si bien que le contrat de distribution prévoit en amont que Saban Entertainment aura besoin de supprimer certaines images pour adapter ces séries de Super Sentai aux normes de diffusions américaines. Au-delà de la régulation des images trop violentes ou trop « sensibles », Saban Entertainment doit aussi proposer un programme qui répond aux standards télévisuels américains, ou, plus précisément

aux départements Standards de la Fox. Pour cela, elle va altérer les thématiques, intrigues et personnages des séries dont elle recycle les images.

## Chapitre 8. Altérer les thématiques du Super Sentai pour mieux correspondre aux standards télévisuels américains.

Comme le remarque Laurie Cubbinson, la reterritorialisation implique également « restructuration narrative et modifications fondées sur des valeurs<sup>210</sup> ». Cette modalité de la reterritorialisation est à l'œuvre dans la série américaine, et ce à plusieurs moments de la production de la série. Mais quelles formes prend-elle ? Nous proposons d'étudier cette question au travers de trois exemples marquants qui interviennent dans la série de Saban Entertainment. Premièrement, nous verrons comment l'équipe américaine atténue la portée tragique des combats contre les monstres géants grâce à la narration et au bruitage. Deuxièmement, nous nous intéresserons à un cas de réappropriation d'un arc narratif de *Kyoryu Sentai Zyuranger* dans *Mighty Morphin Power Rangers* avec le cas du Ranger vert. Troisièmement, nous nous pencherons sur les antagonistes et plus particulièrement sur le personnage de Bandora : un des rares antagonistes japonais à connaître une véritable « version » américaine.

### 8.1. « Désanthropomorphiser » les robots géants

À l'inverse des scènes de combats à taille humaine, les séquences de combats contre les monstres géants sont rarement régulées par l'équipe américaine (hormis pour des cas spécifiques comme le râteau du Dora-Kinkaku précédemment évoqué). Rappelons que celles-ci mettent en scène le combat des Power Rangers, à bord du Megazord (une immense machine de combat), contre les monstres géants envoyés par Rita Repulsa puis Lord Zedd. Pourquoi ces séquences se retrouvent-elles majoritairement inchangées alors que les séquences de combats costumées sont régulièrement remontées ? Premièrement, ces séquences ne présentent pas de combats entre des individus humains, mais entre des monstres maléfiques et une simple machine. Ce détail change bien évidemment la donne en matière de régulation de la violence. De plus, là où les Shugojus (homologues des Zords américains) de *Kyoryu Sentai Zyuranger* sont des dieux qui prêtent assistance aux héros (le Daizyuzin, homologue du Megazord, étant en quelque sorte un dieu dinosaurien suprême obtenu par la combinaison des Shugojus), les Zords et le Megazord sont présentés comme de simples armes. L'équipe américaine le renforce

---

210 Laurie CUBBINSON, *op. cit.*

grâce aux bruitages. Au moment de l'assemblage des Zords pour former le Megazord, on peut entendre plusieurs sons qui suggèrent que ce sont des machines : bruits de roues, d'engrenage, bruits électriques. De plus, à la fin de l'assemblage il est régulier d'entendre une voix robotique dire « Megazord Activated » (littéralement : Megazord activé) dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. À plusieurs reprises dans la série, les protagonistes font d'ailleurs référence au fait que le Megazord « perd de la puissance », que les Zords « ont besoin d'être rechargés », ou encore qu'ils ont « besoin d'être réparés ». Dans le premier épisode de la série, Zordon les décrit d'ailleurs comme une « une flotte de machine de combat<sup>211</sup> ». L'équipe américaine choisit de désanthropomorphiser au maximum les machines qui combattent les monstres : les Zords ne subissent pas des blessures, comme c'est le cas des Shugojus, ils subissent des « dommages ». Ils ne peuvent donc pas non plus mourir, mais simplement être détruits. Par exemple, dans l'épisode 20 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Daijūjin Saigo no Hi », S1EP20, diffusé le 10 juillet 1992) les Shugojus meurent (ils seront ressuscités par la suite) : un événement qui laisse des Zyurangers traumatisés. Dans l'épisode miroir de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Green With Evil, Part 4 », S1EP20, diffusé le 8 octobre 1993), les Zords sont seulement détruits et les Power Rangers seront simplement fortement déçus. Trini par exemple s'exclamera : « Maintenant ils sont partis ! Juste quand on en avait le plus besoin<sup>212</sup> ». Les Zords sont de simples outils, la réaction de Trini le montre bien. Durant la deuxième période de la quatrième phase du mode de production de la série, l'équipe américaine – qui emploie alors majoritairement des images de *Ninja Sentai Kakuranger* – utilise les séquences de combats contre les monstres géants qui figurent les Beast General Fighters de cette même série.



Figure 57 : les Beast General Fighters de *Ninja Sentai Kakuranger*. Plan issu de l'épisode 4 de *Mighty Morphin Alien Rangers* (« The Alien Trap », *MMPR* EP149, S3EP37, diffusé le 8 février 1996).

211 Traduction personnelle depuis l'anglais : « A fleet of fighting machines ».

212 *Mighty Morphin Power Rangers*, « Green With Evil, Part 5 », diffusé le 8 octobre 1993 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Now they're gone ! Just when we need them most... »)

Dans *Ninja Sentai Kakuranger*, les Beast General Fighters ne sont pas des machines, mais une apparence que peuvent prendre les Kakurangers pour se battre à armes égales contre les monstres géants. L'équipe américaine choisit ici de les présenter comme des machines de combats pilotées par la pensée par les Aliens Rangers d'Aquitar : ils n'ont pas d'âmes comme leurs homologues japonais.

Cette désanthropomorphisation permet à Saban Entertainment de ne modifier que très peu les séquences de combats contre les monstres géants. Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, ces combats sont réduits à une confrontation entre un monstre et une machine, là où, dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, *Ninja Sentai Kakuranger* et *Gosei Sentai Dairanger*, les machines en question possèdent une conscience. La teneur violente et tragique des événements représentés dans les séquences de combats contre les monstres géants est donc considérablement amoindrie dans *Mighty Morphin Power Rangers*. D'ailleurs, comme nous allons pouvoir le constater, le personnage de Bandora connaît aussi une altération importante qui va réduire la portée tragique du personnage.

## **8.2. De Bandora à Repulsa : de la mère traumatisée à l'impératrice du mal caricaturale**

Dans la série *Kyoryu Sentai Zyuranger*, la sorcière Bandora est un personnage complexe. Au départ dépeint comme un personnage essentiellement burlesque (notamment grâce à des séquences de chant qui la montrent comme sympathique), la sorcière Bandora devient un personnage de plus en plus menaçant et cruel au gré des avancées de l'intrigue. Nombre de ses stratagèmes ont pour objectif de blesser ou tuer des enfants. C'est d'ailleurs l'une des caractéristiques principales de Bandora : elle déteste les enfants. Les raisons de cette haine sont expliquées dans les épisodes 47 (« Totsunyu! Saishu Kessen », S1EP47, diffusé le 22 janvier 1993) et 48 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. On apprend qu'il y a plusieurs millions d'années, Bandora était la reine d'une tribu humaine qui vénérait les dinosaures et vivait en harmonie avec ceux-ci, la tribu de Dahl. À cette période, le jeune fils de la reine, Kai, fut tué par un dinosaure qui l'avait surpris alors qu'il était en train de briser des œufs de dinosaures pour s'amuser. Consumée par la tristesse et la colère, la reine Bandora vend son âme au diable afin de venger la mort de son fils. Celui-ci lui octroie de puissants pouvoirs magiques et elle devient la sorcière maléfique Bandora. Cependant, en échange de ses pouvoirs, Bandora perd tout souvenir de son fils Kai. Rongée par la folie, elle développe une haine féroce à l'égard des



enfants (ils lui rappellent inconsciemment son fils) et fait tout son possible pour détruire les dinosaures une bonne fois pour toutes. Elle provoque d'ailleurs leur quasi-extinction avant d'être arrêtée et emprisonnée dans une urne magique sur la planète Nemesis par le dieu dinosaurien Daizyuzin. Pour pallier une éventuelle libération de Bandora, cinq puissants guerriers humains sont mis en animation suspendue jusqu'à nouvel ordre. En 1992, une expédition terrienne sur la planète Nemesis découvre sa prison et l'ouvre accidentellement. C'est alors que Bandora retourne sur terre pour achever sa vengeance. En réponse, le vieux sage Barza réveille les cinq guerriers endormis : les Zyurangers. Au terme de la série, le plan de destruction de la terre de Bandora est définitivement mis en échec par les Zyurangers. Alors que Kai, alors depuis peu ressuscité par le diable, meurt à nouveau, Bandora verse une larme. Cela a pour effet de lui faire perdre ses pouvoirs maléfiques (dès lors qu'une sorcière pleure, elle ne peut plus utiliser ses pouvoirs). Impuissante, elle est de nouveau emprisonnée avec ses acolytes par Daizyuzin, dans une nouvelle urne magique lancée aux confins de l'univers. Dans l'urne, ses acolytes, Lamie et Grifforzer, donnent naissance à un petit garçon. D'abord agacée, Bandora leur rappelle qu'elle déteste les enfants. En regardant le chérubin, elle se laisse finalement attendrir et le prend dans ses bras. Bandora peut être envisagée comme une sorte de gourou qui prêche la défiance face aux dieux dinosauriens. Le combat des Zyurangers et de Bandora est donc la confrontation de deux systèmes de valeurs. L'un basé sur l'adoration des dieux dinosauriens, l'autre sur son rejet. Ainsi, la série japonaise ne se conclut pas par la destruction de l'antagoniste, mais par sa rédemption. Dans une certaine mesure, Bandora expie ses fautes en retournant dans la jarre, ce qui lui permettra d'aimer à nouveau (ici le fils de Lamie et Grifforzer). Plus qu'une simple sorcière maléfique, elle est avant toute dépeinte comme une mère rendue folle par la mort de son enfant. Le nom de la sorcière lui-même a une portée symbolique, on remarque la similarité entre « Bandora » et « Pandora ». Plus précisément, on peut envisager Bandora comme une incarnation de la Pandora du fameux mythe grec : les deux femmes défient les dieux (Pandora en ouvrant la boîte, Bandora en exterminant les dinosaures). On peut aussi imaginer la sorcière comme une personnification des maux enfermés dans la boîte : en ouvrant l'urne de Bandora sur la planète Nemesis, les astronautes libèrent les maux sur la terre. De plus, on remarque qu'en retournant dans l'urne à la fin de la série, Bandora y trouve l'espérance : comme dans le mythe, celle-ci était restée enfermée dans la boîte.

Pour son homologue de la série américaine, Saban Entertainment choisit une approche tout à fait différente. Dès le premier épisode de la série, la sorcière Rita Repulsa est présentée comme une « sorcière intergalactique qui veut contrôler l'univers ». Emprisonnée par Zordon

(le mentor des Power Rangers) dans une « benne à ordures spatiale » il y a 10 000 ans (suite à une précédente tentative de conquête de la terre), Rita Repulsa trouve le moyen de diriger la benne à ordures vers la lune. En 1993, deux astronautes découvrent la benne échouée sur la lune et ouvrent accidentellement celle-ci. Enfin libérés, Rita Repulsa et ses acolytes décident qu'il est « temps de conquérir la terre ». Suite à la libération de Rita Repulsa, Zordon décide de recruter cinq adolescents pour la combattre : les Power Rangers. Les histoires de Bandora et de Rita Repulsa sont donc assez similaires : une attaque qui mène à l'emprisonnement, suivie d'une libération accidentelle. Cependant pour *Mighty Morphin Power Rangers* l'équipe américaine donne à l'histoire de la sorcière un cadre plus « réaliste » et une motivation autrement plus conquérante. Par exemple, les astronautes découvrent la prison de Rita Repulsa sur la lune et non sur une planète lointaine. De plus, l'emprisonnement de la sorcière ne se déroule pas à l'ère du jurassique, mais il y a seulement 10 000 ans, une période beaucoup plus proche de nous. Loin de la sorcière suivie par des disciples de *Kyoryu Sentai Zyuranger*, Rita Repulsa est présentée comme un seigneur de guerre. Ses acolytes réguliers sont considérés comme ses « généraux » et les Putty Patrollers comme des soldats.

D'ailleurs, ce côté militaire est appuyé par l'arrivée de Lord Zedd au début de la seconde saison, un personnage lui aussi caractérisé par sa soif de pouvoir et son désir de faire le mal. Celui-ci est présenté comme le supérieur hiérarchique de Rita Repulsa. À la tête d'un gigantesque empire galactique, Lord Zedd prend le contrôle des opérations suite aux échecs répétés de sa subordonnée. La menace présentée par la série est plus proche du réel dans la mesure où l'empire de Lord Zedd est calqué sur une organisation militaire. L'empire maléfique porté par Rita Repulsa et Lord Zedd semble donc plus menaçant que la troupe de Bandora de la série japonaise. De plus, là où les Zyurangers combattent un individu et ses fidèles, les Power Rangers combattent des antagonistes qui sont les visages d'une entité mue par un mal absolu et inaltérable. Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, aucune rédemption n'est possible pour les antagonistes. Ainsi, les protagonistes font face aux véhicules d'un mal absolu et la seule manière de les vaincre semble être de recourir à la force physique : aucune négociation n'est possible. D'ailleurs, rappelons que le credo des protagonistes est de n'agir qu'en réaction aux attaques de Rita Repulsa et Lord Zedd. Les Power Rangers se contentent de défendre la terre, en dépit de la violence de leurs actions, celles-ci sont légitimées par leur statut de défenseurs. L'équipe américaine contrebalance le caractère terrifiant et réaliste de la menace présentée en mettant en scène les antagonistes dans des situations souvent burlesques comme dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Rita Repulsa invoque par exemple, comme Bandora parfois, un mal de tête à chaque

défaite. Lord Zedd quant à lui est conçu comme une caricature de seigneur du mal. Son apparence est sinistre (il est intégralement rouge, son cerveau est apparent, plusieurs tuyaux parcourent son corps et semblent jouer le rôle de veines), cependant sa voix est aiguë et on le montre fréquemment qui tente d'expliquer ses plans à ses acolytes, présentés comme intellectuellement déficients, ce qui a tendance à l'exaspérer.



Figure 58 : Lord Zedd explique son plan à Goldar. Série de plans issue de l'épisode 98 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« A Reel Fish Story », S2EP38, diffusé le 29 novembre 1994). De gauche à droite et de haut en bas.

Dans cet exemple, Lord Zedd expose son nouveau plan à Goldar. Il observe Rocky<sup>213</sup>, ce dernier est à la plage et vient d'expliquer à un enfant qui a peur d'aller se baigner qu'il n'y a pas de monstres dans l'eau. L'idée d'un monstre marin inspire Lord Zedd, il déclare : « Alors, Ranger rouge, tu n'as jamais rencontré de monstre marin ? Eh bien, je pense que je peux arranger ça pour toi. Oui, oui... La marée est sur le point de s'inverser ! Ha ha ha ha ha ha !<sup>214</sup> ». Goldar n'ayant pas compris ce que veut dire Lord Zedd, il demande : « Quelle marée ?<sup>215</sup> ». Agacé, Lord Zedd rétorque : « c'était une métaphore imbécile ! Pour mon plan...<sup>216</sup> » (1). Ensuite, Goldar énonce l'évidence : « Une attaque contre les Power Rangers ?<sup>217</sup> » (3). Lord Zedd ajoute : « Oui... Je ramènerai tous nos meilleurs monstres marins. Les Power Rangers ne

213 Le personnage remplace Jason en tant que Power Ranger rouge à partir de l'épisode 88 (« The Power Transfert, Part 2 », S2EP28, diffusé le 9 novembre 1994).

214 *Mighty Morphin Power Rangers*, « A Reel Fish Story », S2EP38, diffusé le 29 novembre 1994 (traduction personnelle depuis l'anglais : « So Red Ranger, you've never encountered underwater monsters before ? Well, I think I can fix that for you. Yes, yes... The tide is about to turn ! Ha ha ha ha ! »).

215 *Id.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « What tide ? »).

216 *Id.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « It's a metaphor you nimrod ! For my scheme... »).

217 *Id.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « An attack on the Power Rangers ? »).

peuvent pas les vaincre tous en même temps...<sup>218</sup>» (4, 5, 6, 7, 8). Pendant qu'il parle, son trône pivote, ce qui appuie le côté caricatural du personnage.

D'ailleurs, remarquons que les personnages de Grifforzer (homologue japonais de Goldar) et Gashadokuro (homologue japonais de Rito Revolto) sont des guerriers menaçants dans leurs séries respectives (*Kyoryu Sentai Zyuranger* et *Ninja Sentai Kakuranger*). Grifforzer est le second de Bandora, malgré de multiples confrontations, les Zyurangers n'arrivent jamais à le vaincre. Gashadokuro quant à lui est un adversaire sadique, motivé principalement par le plaisir de tuer. Leurs homologues américains, au contraire, sont des personnages principalement comiques caractérisés par leur bêtise. Rito, par exemple, a la fâcheuse tendance d'appeler Lord Zedd « Ed », ce qui irrite ce dernier. D'ailleurs, à partir de l'arrivée de Rito Revolto dans la série dans l'épisode 116, Rito et Goldar forment un duo comique. Dans l'épisode 151 (« Water You Thinking », *MMAR* EP06, *MMPR* S3EP39, diffusé le 12 février 1996), ils se trouveront perdus dans le sous-sol du centre de commande : ils mettront quatre épisodes à en sortir et trouveront même le temps de jouer au morpion.

Ainsi, dans *Mighty Morphin Power Rangers* l'équipe américaine met en place une menace plus réaliste et avec plus d'enjeux. Cependant, l'enjeu de la menace est contrebalancé par des antagonistes souvent burlesques et ridicules. Saban Entertainment rend ainsi l'intrigue de la série plus légère. Comme nous avons pu le voir avec Bandora ou avec les Shugojus, dans les séries de Super Sentai, les personnages peuvent être confrontés à la mort. Il arrive même que les protagonistes meurent, c'est notamment le cas de Burai, le Dragon Ranger de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cependant, Saban Entertainment va encore une fois choisir de présenter une intrigue plus insouciance.

### **8. 3. Le cas du Ranger vert : quand la perte remplace la mort**

Comme nous l'avons noté précédemment, le recyclage de séquences de combats costumées issues de *Kyoryu Sentai Zyuranger* force fréquemment l'équipe américaine à imiter la structure narrative des épisodes de la série japonaise dans les épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers*. Il semble d'ailleurs que les scénaristes aient accès aux épisodes de la série japonaise en intégralité. Sur cette question, Stewart St. John nous a confié :

---

218 *Id.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « Yes. I'll bring back all of our best underwater monsters. There is no way the Power Rangers can defeat them all at the same time... »).

Au cours des premières saisons, nous avons reçu les épisodes complets de la série japonaise, sur cassettes VHS ! [...] J'ai été fasciné par les thèmes sombres de la série originale. Mais l'idée était de rester à l'écart de ces histoires et de créer des aventures entièrement nouvelles... alors c'est ce que j'ai fait. Je prenais les images qui avaient été approuvées pour l'épisode (tirées de la série originale), et je les laissais inspirer un tout nouvel épisode dans mon esprit<sup>219</sup>.

Ainsi, l'objectif des scénaristes est de créer des histoires complètement nouvelles à partir des bandes de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Les épisodes japonais sont reçus en version originale non sous-titrée<sup>220</sup>. Il est difficile pour les scénaristes, qui ne parlent pas japonais, de comprendre toutes les subtilités des intrigues de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cependant, il semble que dans certains cas, les scénaristes s'en inspirent fortement. Plus précisément, ils vont « interpréter » les histoires de la série japonaise. C'est notamment le cas pour l'arc du Dragon Ranger, un arc narratif en six épisodes (épisodes 17 à 22 de *Kyoryu Sentai Zyuranger*) qui trouve son miroir dans l'épisode en cinq parties « Green With Evil » (épisodes 17 à 21 de la série américaine).

Dans la série japonaise, cet arc raconte l'arrivée d'un nouveau Zyuranger, Burai : le Dragon Ranger. Placé en stase 170 millions d'années plus tôt tout comme les autres Zyurangers, Burai est réveillé par un enfant à l'époque contemporaine dans l'épisode 17. Cependant, dès son réveil, le sixième Zyuranger s'attaque à ses homologues. Extrêmement puissant, Burai est capable de rivaliser contre tous les protagonistes à la fois. Bandora, voyant en l'arrivée de Burai l'opportunité de détruire les Zyurangers, propose à celui-ci de s'associer à elle. D'abord réticent, le Dragon Ranger accepte finalement et se voit offrir par Bandora Hellfriede, une puissante épée maléfique. Armé d'Hellfriede, Burai va combattre les Zyurangers à plusieurs reprises. Il est révélé que Burai est le frère caché de Geki (TyrannoRanger et prince de la tribu Yamato). Mû par la vengeance, il attaque en réalité les Zyurangers afin de venger la mort de son père, tué par le père adoptif de Geki, le roi Yamato. En tuant son frère, il désire notamment récupérer une place qui, selon lui, lui revient de droit : celle de prince de la tribu Yamato. Au cours d'un dernier combat fratricide, il est finalement vaincu par Geki. Celui-ci choisit de l'épargner et lui tourne le dos. Sautant sur l'occasion, Burai saisit son arme et s'apprête à lui porter le coup fatal. Geki s'arrête alors. Les larmes aux yeux, il enjoint Burai à le tuer si cela peut le libérer de sa haine. Burai se montre finalement incapable de tuer Geki. Alors que Burai

---

219 Stewart St. JOHN dans [annexe 4], p. 20 (traduction personnelle depuis l'anglais : « During the first few seasons we actually received the full episodes of the Japanese series, on VHS tapes! [...] I was fascinated by the dark themes of the original series. But the idea was to stay away from those stories, and craft entirely new adventures... so that's what I did. I would then take the footage that had been approved for the episode (culled from the original series), and let it inspire a whole new episode in my mind »).

220 Stewart St. JOHN dans [annexe 4], pp. 23-24.

demande à son frère de le pardonner, l'épée Hellfriede s'évapore, symbole que sa folie vengeresse l'a quitté :



Figure 59 : Burai demande pardon à son frère dans l'épisode 22 de *Kyoryu Sentai Zyuranger* (« Gattai ! Goryujin », S1EP22, diffusé le 24 juillet 1992). De gauche à droite.

Dès l'épisode 22, il rejoint les Zyurangers dans leur combat contre Bandora, et ce pour le reste de la série. Cependant, Burai ne pourra pas profiter longtemps de ses retrouvailles avec son frère. Dans l'épisode 21 (« Shugoju Oabare », S1EP21, diffusé le 17 juillet 1992), nous apprenons que Burai doit résider dans une chambre où le temps est figé. En dehors de cette chambre, il ne lui reste plus que trente heures à vivre. Nous découvrons par la suite que Burai a été tué par un tremblement de terre alors qu'il était en stase. Daizyuzin a passé un marché avec l'esprit de la vie Clotho, mais ce dernier n'accorde à Burai que quelques heures. Le temps qu'il reste à Burai est symbolisé dans la série par une bougie verte qui se consume, une fois la bougie éteinte, Burai meurt. Celui-ci décède finalement dans l'épisode 42 de la série japonaise (« Burai Shisu... », S1EP42, diffusé le 11 décembre 1992).

Afin de faire coïncider les images japonaises des combats entre le Dragon Ranger et les Zyurangers et l'intrigue de *Mighty Morphin Power Rangers*, un récit à la structure similaire est conçu par l'équipe américaine. Cependant, la signification de cette intrigue d'une série à l'autre est différente même si sa structure persiste. *Mighty Morphin Power Rangers* offre une intrigue plus lisse, porteuse d'un message différent. Ici, le Ranger vert (homologue américain du *Dragon Ranger*) est Tommy Oliver, un adolescent manipulé grâce à la magie par Rita Repulsa. Il rencontre à plusieurs reprises les Power Rangers et, grâce aux pouvoirs offerts par Rita Repulsa, bat les protagonistes à chaque affrontement. Cependant, lors d'un combat contre Jason (le Ranger rouge), il est finalement désarmé et mis à terre. Jason en profite pour tirer une rafale de pistolet laser sur la Sword of Darkness (nom américain de Hellfriede, il est établi auparavant que si l'épée est détruite, Tommy ne sera plus sous l'influence de Rita Repulsa) et Tommy retrouve ses esprits :



Figure 60 : Tommy est libéré du maléfice de Rita Repulsa dans l'épisode 21 de *Mighty Morphin Power Rangers* (« Green With Evil, Part 5 », S1EP21, diffusé le 9 octobre 1993). De gauche à droite et de haut en bas.

De nouveau libre, Tommy dispose encore des pouvoirs du Ranger vert, il décide donc de se joindre aux Power Rangers dans leur bataille contre Rita Repulsa. Un glissement s'opère donc ici. L'histoire de Burai, guerrier vengeur qui renonce à sa haine pour finalement mourir apaisé devient celle de Tommy Oliver, un jeune homme bon, manipulé par une entité maléfique, libéré par un représentant du « bien ». Naturellement, une fois libéré, Tommy se joint aux forces du bien. La fameuse bougie verte symbolise ici non pas la mort de Tommy, mais simplement la perte de ses pouvoirs de Ranger vert. Ainsi dans *Mighty Morphin Power Rangers*, les actes du sixième protagoniste ne sont plus motivés par un désir de vengeance, mais par une obéissance forcée aux forces du mal, tandis que la mort est ici remplacée par la simple perte d'une capacité. L'histoire tragique de Burai est remplacée par une histoire plus légère et Tommy Oliver à des motivations moins ambiguës. Nous l'avons remarqué précédemment : dans *Mighty Morphin Power Rangers*, le « mal » est inaltérable. Il est donc impossible que Tommy se joigne aux antagonistes par choix comme c'est le cas de Burai : il est forcément manipulé contre sa volonté. De plus, dans une série pour enfant américaine, il est rare que les personnages principaux meurent : faire le bien n'a jamais de conséquence négative. Ainsi, contrairement à Burai, Tommy Oliver connaît un *happy ending* et survit. D'ailleurs, Tommy, après avoir perdu définitivement ses pouvoirs de Ranger vert dans l'épisode 73, les retrouvera sous une autre forme dans l'épisode 78. Dès lors, il devient le Ranger blanc, un Ranger encore plus puissant, symbole ultime du bien. Comme le fait remarquer Zordon, le pouvoir du Ranger blanc lui-même provient de la lumière de la bonté (« the light of goodness »). Il semble d'ailleurs que le choix de maintenir Tommy Oliver – toujours incarné par l'acteur Jason David Franck – comme protagoniste soit aussi influencé par la popularité du personnage auprès du public. En effet,

l'acteur est au départ engagé seulement pour dix épisodes<sup>221</sup>. Sur son retour en tant que Power Ranger blanc, il raconte :

Les gens appelaient Fox et disaient « hé », vous voyez, « mon enfant ne mange pas », vous voyez, du genre : « il n'ira pas à l'école », « il est tellement déprimé que le Green Ranger ait perdu son pouvoir », et puis Fox et Saban se sont inquiétés, alors ils ont dit « hé, ramenons ce gars », donc je suis revenu en Ranger blanc<sup>222</sup>.

Le retour de Tommy Oliver en Ranger blanc symbolise bien les valeurs morales portées par la série américaine. Après avoir utilisé le pouvoir vicié du Ranger vert (rappelons qu'il est donné par Rita Repulsa) pour faire le bien, Tommy deviendra un véritable Power Ranger : son pouvoir de Ranger blanc sera confié par Zordon, le mentor des héros, dans l'épisode 78.

Les séries de Super Sentai japonaises présentent souvent des intrigues tragiques et des personnages complexes, même dans des séries relativement légères comme *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Avec *Mighty Morphin Power Rangers*, Saban Entertainment se réapproprie le genre et altère les thématiques du Super Sentai. Ainsi, elle propose une série manichéenne aux intrigues insouciantes. L'enjeu est présent, mais la menace rarement crédible. Comme nous le rappelle Isaac Florentine : « Les épisodes américains étaient plus pour des petits enfants, et plus, disons politiquement corrects<sup>223</sup> ». Créer une série politiquement correcte semble d'ailleurs très important pour Saban Entertainment. Pour cela elle va proposer une équipe de héros voulue multiculturelle et paritaire. Étudions cette tentative dans un dernier chapitre.

---

221 Jason David FRANCK dans Lando BANDO [TheHipHop Lab], *Jason Frank AKA the Original Green Ranger Tommy Oliver Interview talks Power Rangers and Much More* [consulté le 4 septembre 2019], [<https://www.youtube.com/watch?v=aq-yFmhbVpQ>]

222 *Ibid.* (traduction personnelle depuis l'anglais : « People were calling Fox and saying "hey", you know, "my kid is not eating", hmm... you know, like... "he won't go to school", "he's so depressed that the Green Ranger lost his power" and then Fox was concerned and so was Saban so they said "hey, let's bring this guy back", so I came back as a white ranger »).

223 Isaac Florentine dans [annexe 1], p. 10 (traduction personnelle depuis l'anglais : « The American episodes became more to little kids and more let's say politically correct »).



## Chapitre 9. *Mighty Morphin Power Rangers* : une série paritaire qui prône des valeurs multiculturelles ?

La première des caractéristiques qui rend les séries de Tokusatsu et de Super Sentai difficilement diffusable (ou plutôt acceptable) pour les réseaux télévisuels américains est tout simplement l'origine de ses protagonistes. Comme le remarque Ann Alison à propos de *Mighty Morphin Power Rangers* :

Le premier changement a été de remplacer les acteurs japonais par des Américains pour toutes les scènes tournées avec des Rangers en mode chair (hors de leurs costumes). Ce choix repose sur l'hypothèse que les téléspectateurs américains ne s'identifieraient pas à des personnages asiatiques<sup>224</sup>.

En effet, Saban Entertainment propose un casting composé d'adolescents américains pour incarner les Power Rangers. *Kyoryu Sentai Zyuranger* (et toute autre série de Tokusatsu à cette période) présente des protagonistes d'origine asiatique, *Mighty Morphin Power Rangers* met en scène une équipe voulue comme multiculturelle. En effet, si Kimberly, Jason, Tommy et Billy sont blancs, Trini est d'origine asiatique et Zack est afro-américain. Par ailleurs, l'équipe des Power Rangers est plus paritaire que celle des Zyurangers avec deux femmes (Kimberly et Trini, les Power Rangers rose et jaune) intégrées à l'équipe contre une seule dans la série japonaise (Mei, la PteraRanger, rose). Grâce à un casting diversifié, il semble que Saban Entertainment tente de faire de *Mighty Morphin Power Rangers* une série qui prône des valeurs morales comme la parité et le multiculturalisme. Mais cela est-il réellement à l'œuvre dans les épisodes de la série ? Pour quelles raisons Saban Entertainment adopte-t-elle cette stratégie ? Nous étudierons la question en deux temps. Le premier temps sera consacré à la première équipe de Power Rangers, ensuite nous nous intéresserons aux changements de protagonistes qui s'opèrent au cours de la série.

### 9. 1. Une première équipe de Power Rangers stigmatisante ?

Au moment de la préproduction de la série, la première directive donnée à Katy Wallin (directrice de casting de la série américaine) par Haim Saban est la suivante : « Trouver

---

224 Anne ALLISON, *op. cit.*, p. 119 (traduction personnelle depuis l'anglais : « The first change was replacing the Japanese actors with Americans for all the scenes shot with Rangers in flesh mode (out of their morphing costumes). Based on the assumption that American viewers would not identify with Asian Face, the new footage also moved the setting from Tokyo to California »).

plusieurs talents d'origine ethnique variée pour un nouveau programme<sup>225</sup> ». Un casting est donc lancé dans plusieurs villes des États-Unis et les acteurs Walter Emmanuel Jones (Zack, le Ranger noir) et Thuy Trang (Trini, la Ranger jaune) sont choisis pour interpréter ces Rangers « ethniques ». Cependant, comme le remarque Marsha Kinder, ce choix de casting est maladroit de la part de Saban Entertainment :

Dans le cas des Power Rangers, malgré une tentative sérieuse de diversification de leurs membres (en particulier par rapport à la série japonaise originale, où les filles n'étaient pas des membres à part entière et où tous les Rangers appartenaient à la même ethnie), les couleurs initiales de la série tendaient malheureusement à renforcer les vieux stéréotypes de race et de genre : Zack, le seul homme afro-américain, était le Ranger noir ; Kimberly, une femme blanche, naturellement rose ; et Trini, une femme américaine d'origine asiatique, codée en jaune<sup>226</sup>.

La caractérisation des personnages de Zack et Trini dans la série renforce les stéréotypes raciaux suggérés par cette répartition des couleurs. Premièrement, Zack est présenté comme un jeune homme décontracté, c'est un praticien d'arts martiaux expérimenté (même si moins que Jason et Tommy) et il danse le Hip Hop. Il dispose même d'un style de combat personnel qu'il appelle le Hip-Hop-Kido (contraction de Hip-Hop et d'Aïkido). Comme le note Elke Scholote, ce choix est symptomatique du traitement des personnages noirs dans les programmes pour enfants :

Les analyses des programmes commerciaux diffusés sur différentes chaînes américaines pour enfants semblent démontrer l'usage des mêmes caractéristiques typiques associées aux protagonistes noirs, asiatiques ou hispaniques. Par exemple, chez les personnages noirs, on met l'accent sur les aptitudes sportives, le chant et la danse<sup>227</sup>.

Comme de nombreux personnages noirs dans les programmes pour enfants, Zack Taylor est caractérisé comme un athlète, un danseur, mais aussi un chanteur : il fera montre de ses capacités vocales notamment dans l'épisode 60 de la série. Il est également caractérisé comme

---

225 Katy WALLIN dans « Katy Wallin casts The Mighty Morphin Power Rangers » [consulté le 4 septembre 2019], dans *Shout! Takes : A Shout Factory Podcast*, ajouté le 3 août 2018 [<http://shouttakes.libsyn.com/katy-wallin-casts-the-mighty-morphin-power-rangers>] (traduction personnelle depuis l'anglais : « to find some ethnically diverse talents for a new show »).

226 Marsha KINDER, *op. cit.*, pp. 73-74 (traduction personnelle depuis l'anglais : « In the case of the Power Rangers, despite an earnest attempt to diversify their membership (especially in contrast to the original Japanese series, where girls were not full-fledged members and where all Rangers had the same ethnicity), the early color in the American series unfortunately tended to reinforce old racial and gender stereotypes : Zack, the only African-American male, was the black Ranger ; Kimberly, a white female, predictably pink ; and Trini, an Asian American female, coded yellow »).

227 Elke SCHOLOTE, « How Diverse are Superheroines ? Ethnically Diverse Girl Characters in Globalized Children's TV », dans Maya GÖTZ et Dafna LEMISH (dir.), *Sexy Girls, Heroes and Funny Losers : Gender Representations in Children's TV around the World*, Frankfurt, Peter Lang Publishing Group, 2012, pp. 131-151, p. 132 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Analyses of commercials broadcast on different U.S. children's channels point to the use of the same typical characteristics associated with the Black, Asian, or Hispanic protagonist [...]. For example, athletic, singing and dancing abilities are emphasized in Black's characters »).

étant le séducteur du groupe. Trini Kwan quant à elle, est présentée comme une jeune fille calme et intelligente qui pratique le Kung-Fu (elle pratique également d'autres sports, comme le volley-ball). Trini a également pour particularité d'être la seule à être capable de comprendre le jargon scientifique employé par Billy (l'intellectuel du groupe) et l'assiste fréquemment dans ses projets. Sans surprise, elle revêt les caractéristiques généralement associées aux personnages asiatiques<sup>228</sup> : pratique du Kung-Fu, maîtrise des outils technologiques.

Les Rangers ethniques ne sont pas les seuls à être touchés par ces caractérisations stéréotypées. Kimberly (la Power Ranger rose) est caractérisée comme une héroïne archétypale de *Teen Drama*. Un modèle d'héroïne forgé, d'après Émilie Lemoine, selon le modèle suivant : « Une jeune fille blanche, hétérosexuelle, belle et mince, aux cheveux longs ou mi-longs, parfois maquillée ; elle est souvent en jupe ou du moins elle porte des vêtements soulignant les courbes de son corps, et elle s'adonne à des activités *propres* à son genre<sup>229</sup> ». Kimberly remplit toutes les conditions pour être définie comme une héroïne de *Teen Drama* : c'est une jeune fille blanche hétérosexuelle, elle porte des jupes, elle pratique la gymnastique et est passionnée de shopping. Trini, elle, se présente plus comme un *tomboy* (littéralement : garçon manqué) : elle est le plus souvent en pantalon, elle pratique un sport considéré comme masculin (le Kung-Fu) et elle est bricoleuse. Ce choix de caractérisation est sans doute encouragé par les origines masculines du combattant jaune original. En effet, dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, le combattant jaune (Boi, le Tiger Ranger), est un homme. Cependant, le choix de ce personnage pour figurer Trini une fois transformée, est relativement maladroit. Boi, dans la série japonaise, est un personnage présenté comme enfantin et immature (il est le plus jeune des Zyurangers). D'un côté, il est effectivement le protagoniste qui s'avère le moins « masculin » d'un point de vue archétypal : il est plus petit et moins musclé que ses comparses. Cependant, en choisissant le combattant jaune, Saban Entertainment suggère que les caractéristiques enfantines de Boi peuvent être assimilées à des caractéristiques supposément féminines. Les autres protagonistes de la série n'échappent pas non plus à une caractérisation archétypale. Jason Lee Scott (le Ranger rouge) est un jeune homme blanc dépeint comme l'artiste martial le plus talentueux du groupe. Il est décrit comme « puissant et audacieux<sup>230</sup> », c'est le leader « naturel » du groupe. D'ailleurs, comme le remarque Elke Scholote, l'aptitude au leadership est une caractéristique

---

228 *Id.*, p. 132.

229 Émilie LEMOINE, *L'Adolescence made in USA : sexe, genre et conservatisme dans les séries pour ados*, Laval, Presses de l'université de Laval, coll. « Adologiques », 2016, pp. 25-26.

230 Il est décrit comme « bold and powerful » par Zordon dans le premier épisode de la série.

souvent offerte aux personnages blancs dans les programmes pour enfant<sup>231</sup>. Le personnage de Billy (le Ranger bleu) est caractérisé comme un « nerd » : c'est un personnage dépeint comme peu apte au combat, il porte des lunettes et est souvent maladroit avec les gens. Il est également le personnage le plus intelligent du groupe ; doué en sciences, il invente régulièrement des appareils technologiques complexes (les communicateurs des protagonistes, une voiture volante, un échangeur de corps, etc.).

Ainsi dans *Mighty Morphin Power Rangers* il est fait un lien direct entre les caractéristiques des protagonistes et les couleurs qu'ils vont être amenés à revêtir une fois transformés. Cette caractérisation par la couleur est également présente dans les séries de Super Sentai. À propos de *Himitsu Sentai Goranger* (la première série de Super Sentai), Akiko Sugawa-Shimada remarque que :

Il s'agissait du premier programme Super Sentai axé sur le groupe et composé de cinq héros clairement caractérisés par cinq couleurs différentes : rouge (un leader responsable), bleu (un chef adjoint cool), vert (un agent intelligent), jaune (un personnage de comique de répétition) et rose (une jeune femme)<sup>232</sup>.

Dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, plus de quinze années après *Himitsu Sentai Goranger*, ce modèle est encore à l'œuvre. Geki (rouge) est le leader responsable, Dan (bleu) le chef adjoint « cool », Goshi (noir<sup>233</sup>) est présenté un personnage sage, Boi (jaune) est un comique de répétition (présenté comme le plus jeune et immature des Zyurangers) et Mei (rose) est la jeune femme. La caractérisation archétypale des personnages par la couleur est donc un emprunt fait par Saban Entertainment aux séries de Super Sentai. Dans le Super Sentai, la couleur est premièrement un reflet de la personnalité du personnage. En plus de cela, la couleur rose à une place particulière, car le combattant rose est systématiquement une femme (dans plusieurs séries de Super Sentai, le costume de combat du personnage est d'ailleurs composé d'une jupe). Qui plus est, il est bon de souligner que dans *Kyoryu Sentai Zyuranger*, Mei (la PteraRanger, rose) est désignée comme une « princesse », là où les autres Zyurangers (excepté Geki, le prince de la tribu Yamato) sont appelés « chevaliers ». Ici, la combattante rose est féminisée au combat (sa combinaison comporte une jupe), de plus, sa légitimité en tant que Zyuranger est discutable : c'est une princesse, elle n'a donc pas gagné sa place par ses efforts, mais grâce à son sang royal. Les séries de Super Sentai ne sont donc pas exemptes de stéréotypes, ici principalement des

---

231 Elke SCHOLOTE, *op. cit.*, p. 134.

232 Akiko SUGAWA-SHIMADA, *op. cit.*, p. 169 (traduction personnelle depuis l'anglais : « It was the first group-oriented Super Sentai program consisting of five heroes clearly characterized with five different colors: red (a responsible leader), blue (a cool deputy leader), green (an intelligence agent), yellow (a comic relief character) and pink (a young woman) »).

233 Dans l'univers du Super Sentai, le vert et le noir sont généralement des couleurs interchangeables.

stéréotypes de genres. Cependant, Saban Entertainment va renforcer les stéréotypes présents dans ces séries de Super Sentai en les occidentalisant. Plus que cela, la caractérisation archétypale des protagonistes en fonction de leur genre et de leur origine ethnique va rendre les représentations des Power Rangers stigmatisantes. Dans un article paru en 1996 intitulé « Mirage Multiculturalism : Unmasking the *Mighty Morphin Power Rangers* », l'universitaire Shu-Ling C. Everett nous fait une description des protagonistes adolescents de *Mighty Morphin Power Rangers* :

Zack, le Black Ranger, est un homme afro-américain. Il n'a pas été présenté comme disposant de capacités spéciales comme c'est le cas pour les autres hommes Rangers blancs. Dans les épisodes analysés, il est présenté comme un bon danseur de breakdance et comme un dragueur. Les quelques lignes de dialogues des Rangers féminines (une blanche et une asiatique) sont typiquement « Que devons-nous faire, Billy ? » ou « Où est Tommy, que devons-nous faire ? » Elles ne sont jamais décisionnaires. Ainsi, lorsqu'elles apparaissent en tant qu'adolescentes ordinaires, séquences au cours desquelles l'ethnicité et le sexe sont clairement visibles, les minorités ethniques et les femmes ne sont pas décrites comme de puissants modèles ethniques et féminins, contrairement à leurs homologues masculins blancs<sup>234</sup>.

Les points soulevés par Shu-Ling C. Everett sont effectivement visibles au visionnage de la série américaine. Les décisions sont toujours prises par les Rangers masculins et caucasiens (Tommy, Jason, Billy), tandis que le reste des Power Rangers resteront en retrait, se contentant d'exécuter les ordres. La représentation stigmatisante des Rangers féminins et des Rangers ethniques fera l'objet de nombreuses critiques au moment de la diffusion de la série. Si bien qu'au moment du départ d'Austin St. John (Jason Lee Scott), Walter Emmanuel Jones (Zack Taylor) et Thuy Trang (Trini Kwan) au milieu de la seconde saison, Saban Entertainment va choisir avec prudence les acteurs qui les remplacent et faire attention à leur caractérisation. Mais cela va-t-il rendre les Power Rangers moins stigmatisants ?

---

234 Shu-Ling C. EVERETT, *op. cit.*, p. 34 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Zack, the Black Ranger is an African-American male. He has not been portrayed with any special abilities as have the White male Rangers. In the analyzed episodes, he was shown as a good breakdancer and tied to pick up girls. The few lines the Asian and White female teens utter typically are "What should we do, Billy?" or "Where is Tommy, what should we do?" They are never in charge. So, when appearing as regular teenagers during which ethnicity and gender are visually clear to the young child audience, the ethnic minorities and females are not portrayed as strong ethnic and female role models, in contrast to their White male counterparts »).

## 9. 2. Aisha, Rocky et Adam : vers une caractérisation moins stigmatisante des personnages

Premièrement, Saban Entertainment va choisir « d'inverser » les deux rangers ethniques. Johnny Yong Bosch (d'origine asiatique) devient le nouveau Ranger noir Adam Park tandis que Karan Ashley Jackson (d'origine afro-américaine) incarne la nouvelle Power Ranger jaune Aisha Campbell. De plus, afin de remplacer Austin St John en tant que Power Ranger rouge le jeune acteur latino-américain, Steve Cardenas est engagé (il incarnera Rocky DeSantos). Rocky est un jeune homme présenté comme un expert en karaté, il est aussi passionné de jeux en règle générale. Aisha est caractérisée par son fort caractère, sa force physique, son indépendance et son courage. Adam est principalement représenté comme un garçon timide, qui tente de surmonter son manque de confiance en lui en pratiquant le karaté. Les caractérisations de ces personnages ethniques semblent donc moins stigmatisantes que celles de leurs prédécesseurs. Cependant, là où le Ranger rouge est logiquement le leader « naturel » des Power Rangers, cette responsabilité sera offerte à Tommy Oliver (le Ranger blanc) au moment du départ de Jason Lee Scott. Rocky DeSantos, jeune homme d'origine latino-américaine est mis au second plan (il prend le rôle de chef adjoint) et c'est Tommy Oliver, un homme blanc, qui acquiert le leadership. D'ailleurs, à propos du personnage de Tommy Oliver et notamment de sa transformation en Ranger blanc, Marsha Kinder remarque :

Comme si cela n'était pas suffisamment problématique, Tommy [...] a été métamorphosé de manière stratégique en Ranger blanc, qui est immédiatement devenu non seulement le plus puissant et le plus vertueux des Rangers, mais également le nouveau chef de ce groupe autrefois égalitaire. Selon Ann Knapp, directrice de la programmation chez Fox Children's Network, ce changement a été motivé par le mérite de son personnage (« Vous pouvez voir cela comme une récompense donnée à Tommy pour être un élève si bon et pour son travail acharné dans ses arts martiaux »), les cyniques clamaient toujours : « C'est parce que Saban Entertainment... est à court de séquences du Ranger vert issues des séquences d'action peu coûteuses achetées au Japon pour l'émission » et « c'est aussi lié au chiffre d'affaires des produits ». L'implication raciste était bien plus inquiétante, car cette transformation remettait clairement le pouvoir de l'homme blanc au sommet ; encore, il a simultanément exposé la construction de la « blancheur » en tant que catégorie<sup>235</sup>.

---

235 Marsha KINDER, *op. cit.*, p. 74 (traduction personnelle depuis l'anglais : « As if that were not sufficiently problematic, Tommy [...] was strategically metamorphosed into a White Ranger, who immediately became not only the most powerful and virtuous of the Rangers but also the new leader of this formerly egalitarian group. According to Ann Knapp, programming director for Fox's Children's Network, this change was motivated by the character's virtue (" You look at it as Tommy being rewarded for being such a good student and working so hard on his martial arts "), yet cynics claimed, " it's because Saban Entertainment... ran out of Green Ranger footage from the cheap action sequences bought for the show from Japan " and " it also has to do with product turnover". Far more disturbing was the racist implications, for this transformation clearly

Malgré les efforts faits par l'équipe américaine, les stéréotypes raciaux restent donc très actifs dans la série tout au long de sa production. C'est aussi le cas des stéréotypes de genre. En effet, au milieu de la troisième saison, l'actrice australienne Catherine Sutherland est engagée pour remplacer Amy Jo Johnson dans le rôle de la Power Ranger rose. Elle incarne Katherine Hillard, une adolescente australienne qui, après avoir été manipulée par Rita Repulsa, rejoint les Power Rangers (une histoire finalement assez similaire à celle de Tommy Oliver). Saban Entertainment maintient ses efforts pour proposer une équipe présentée comme multiculturelle. Cependant, le personnage de Katherine Hillard est principalement défini par son genre tout comme l'était Kimberly Hart. Elle aime les animaux et aider son prochain, des caractéristiques généralement apposées à des personnages féminins. Comme le remarque Elke Scholote, « [dans les programmes pour enfants américains] Les protagonistes féminines super-héroïques agissent sur des valeurs typiquement associées à la féminité : aider, sauver, guérir les autres<sup>236</sup>. » D'ailleurs, autre point commun avec Kimberly Hart, elle est une des rares Power Rangers féminines à développer une intrigue amoureuse (après la séparation de Tommy et Kimberly, elle se reprochera de Tommy). De plus, tout comme les autres protagonistes féminins, elle est placée en bas de la hiérarchie dans l'équipe (elle ne fait pas partie des Rangers décisionnaires).

Notons également que Saban Entertainment dans la mini-saison *Mighty Morphin Alien Rangers* met en place une intrigue dans laquelle les Rangers, rajeunis par les antagonistes, vont devoir parcourir le monde. Afin de trouver les Cristaux Zeo, de puissants artefacts qui leur permettront de retrouver leur taille adulte et de rétablir leurs pouvoirs de Power Rangers (devenant par la suite les Power Rangers Zeo et non plus les Power Rangers Mighty Morphin), les Power Rangers vont devoir revenir sur les terres de leurs origines. Rocky DeSantos ira au Mexique, Aisha Campbell en Afrique (le pays n'est pas spécifié), Katherine Hillard en Australie, Adam Park en Corée et Tommy Oliver découvrira ses origines amérindiennes. Cette découverte tardive des origines de Tommy Oliver donnera une dimension particulière à son devenir en tant que Power Ranger Zeo rouge dans *Power Rangers : Zeo*, série qui fait suite à *Mighty Morphin Power Rangers*.

Ainsi, *Mighty Morphin Power Rangers*, série présentée comme mettant l'accent sur le multiculturalisme et la parité, est-elle réellement porteuse de ces valeurs morales ? Malgré les

---

put the white man's power back on top; yet it simultaneously exposed the constructedness of "whiteness" as a category »).

236 Elke SCHOLOTE, *op. cit.*, p. 136 (traduction personnelle depuis l'anglais : « Girl power protagonists act on values typically associated with femininity: helping, rescuing, healing others »).

efforts faits par Saban Entertainment pour proposer un casting multiethnique, dans *Mighty Morphin Power Rangers* la caractérisation faite des personnages (couleurs de leurs combinaisons, personnalités, talents, etc.) va tendre au contraire à stigmatiser les protagonistes. Cela est valable non seulement pour les Rangers ethniques avec par exemple Zack, le Ranger noir, présenté comme le danseur et le séducteur du groupe, mais également pour les Power Rangers féminines dont les principales caractéristiques sont associées à leur genre. De plus, les caractéristiques offertes aux protagonistes masculins blancs (notamment en ce qui concerne le leadership) renforcent cette impression. Avec *Mighty Morphin Power Rangers*, Saban Entertainment, plutôt que d'offrir une série porteuse de valeurs multiculturelles et paritaires, offre plutôt une série qui présente une image stéréotypée du multiculturalisme et de la parité aux États-Unis. Comme le remarquent Olivier Esteves et Sébastien Lefait :

Selon le sociologue John Rex [...], les groupes raciaux et ethniques « sont des groupes à qui l'on attribue des caractéristiques communes de comportement, plutôt que des groupes qui possèdent ces caractéristiques ». L'assignation d'attributs spécifiques, souvent décrits comme « culturels », rappelle que les minorités sont plus souvent objets que sujets de discours<sup>237</sup>.

Quand il va s'agir pour Saban Entertainment de caractériser par exemple une jeune fille d'origine asiatique, les caractéristiques qui vont lui être attribuées sont celles que l'on attribue à la communauté asiatique. Saban Entertainment choisit une telle stratégie, car la présentation d'une équipe ethnique et paritaire facilite l'identification des jeunes téléspectateurs (par exemple, un jeune garçon asiatique s'identifie plus facilement au personnage d'Adam, une jeune fille noire pourra s'identifier à Aisha). D'ailleurs, pour Avi Rose, qui mène en 1996 une étude sur l'emploi de la série dans le cadre de thérapies par le jeu : « la composition mixte et multiethnique de l'équipe des Power Rangers permet aux enfants de s'identifier davantage avec eux et avec leur capacité à vivre en paix avec la différence et la diversité<sup>238</sup> ». On peut objecter à Avi Rose que c'est plutôt une idée de la diversité que propose *Mighty Morphin Power Rangers*. Dans la série, la question raciale n'est en réalité jamais évoquée. La série ne met pas en scène l'acceptation des différences culturelles entre des protagonistes d'origine variées, au contraire, elle met en scène des protagonistes ethniques qui ont assimilé des valeurs morales typiquement américaines (estime de soi, travail, courage, etc.). Les seules traces de leurs

---

237 Oliver ESTEVES et Sébastien LEFAIT, *La Question raciale dans les séries américaines : The Wire, Homeland, Oz, The Sopranos, OITNB, Boss, Mad Men, Nip/Tuck*, Paris, Presses de Sciences Po, coll. « Académique », 2014, p. 19.

238 Avi ROSE, *op. cit.*, p. 65 (traduction personnelle depuis l'anglais : « The bi-gendered and multiply-ethnic make-up of the Power Rangers team allows children to identify further with them and their ability to live peacefully with difference and diversity »).



ethnicités sont contenues dans leurs caractérisations archétypales. Zack est un jeune homme afro-américain, Trini une jeune fille asiatique, Rocky est un jeune homme latino-américain, etc. Si cela permet une identification « facilitée » de certains spectateurs, cela peut également engendrer des dérives. Par exemple, sur les thérapies par le jeu Shu-Ling C. Everett note :

Dans une étude menée dans une garderie multiethnique, le chercheur a observé que, lorsque les enfants se livraient à un jeu imaginaire des Power Rangers, les filles orientales étaient plus souvent affectées à Rita Repulsa. S'il y avait deux filles orientales dans la pièce, l'une serait le Ranger jaune (Trini, l'adolescente asiatique) et l'on demanderait à l'autre de jouer Repulsa. Si une seule fille orientale est disponible, on lui demande presque toujours d'être Repulsa. Une fille blanche serait assignée à jouer Trini simplement en mettant un masque (manufacturé ou fabriqué par soi-même). Souvent, le personnage de Repulsa se retirait du jeu<sup>239</sup>.

Ainsi, le personnage de Rita Repulsa, un des rares personnages de la série japonaise au visage visible conservée pour la série américaine (la seule autre étant Scorpina) semble également poser problème, car les jeunes enfants s'identifient (et par extension, identifient les autres) à des personnages qui leur ressemblent ethniquement parlant<sup>240</sup>.

Dans *Mighty Morphin Power Rangers*, les formes prises par l'occidentalisation en matière de représentation sont donc multiples. Afin de rendre la série compatible à la diffusion sur un Network dans une grille de programme pour enfant, Saban Entertainment va premièrement tenter de rendre la série moins violente. Pour cela elle va notamment réguler massivement images des séries de Super Sentai qu'elle acquiert et veiller à tourner des séquences américaines adéquates. Elle va également rendre la série légère en proposant des antagonistes caricaturaux et des intrigues insouciantes. C'est aussi une altération de la signification des images japonaise qu'y s'opère, avec par exemple les Shugojus qui deviennent de simples machines. De plus, elle tente de faire de *Mighty Morphin Power Rangers* une série portée sur des valeurs fortes comme le multiculturalisme et la parité. Comme nous venons de le constater, cette stratégie est questionnable et offre plutôt une représentation stigmatisante des personnages ethniques et féminins dans la série.

---

239 Shu-Ling C. Everett, *op. cit.*, p. 35 (traduction personnelle depuis l'anglais : « In one study, conducted in a multiethnic daycare center, the researcher observed that when children engage in Power Rangers imaginative play, oriental girls are more often assigned as Rita Repulsa. If there were two oriental girls in the play, one would be asked to be the Yellow Ranger (Trini, the Asian teen), and the other one would be required to play Repulsa. If only one Oriental girl is available, she is almost always asked to be Repulsa. A White girl would be assigned to play Trini simply by putting on a mask (either manufactured or self-made). Often the Repulsa character would drop out of the play »).

240 Shu-Ling C. EVERETT, *op. cit.*, p. 35

## CONCLUSION

La création de *Mighty Morphin Power Rangers* est encouragée par l'idée préconçue que les séries de Tokusatsu ne peuvent être importées efficacement sur le territoire occidental sans être profondément transformées. L'occidentalisation à l'œuvre dans la série de Saban Entertainment surprend par sa brutalité. Les images des séries de Super Sentai utilisées sont réduites à l'état de simple matériau par l'équipe américaine. Les intrigues, personnages et thématiques de ces séries japonaises sont altérés puis exhibés dans un nouveau montage voulu comme typiquement occidental. *Mighty Morphin Power Rangers*, c'est la rencontre forcée entre les images. En étudiant l'occidentalisation à l'œuvre dans la série américaine, c'est avant tout cette rencontre et ses enjeux qui nous ont intéressés.

La première grande étape de notre étude a permis d'éclairer le contexte socioculturel dans lequel le projet *Mighty Morphin Power Rangers* prend racine. Nous avons pu observer le cadre juridique dans lequel s'élabore la production de la série en analysant le contrat de distribution daté du 21 août 1992 ainsi que ses avenants. L'émergence de la série résulte avant tout d'une stratégie qui vise à rendre le Super Sentai et, *a fortiori*, le Tokusatsu, « diffusables » sur le territoire occidental. Au début des années 1990, Toei Company avait déjà essayé d'exporter à plusieurs reprises ces séries en prise de vues réelles en Occident et malgré quelques succès épars, le Tokusatsu restait globalement confiné à la zone Asie. Parallèlement à ces tentatives d'export, le producteur israélien Haim Saban tentait d'importer depuis plusieurs années les séries de Super Sentai aux États-Unis. Il proposait de remodeler ces séries pour le public occidental, mais aucune chaîne de télévision américaine n'était intéressée par son concept. Au bout de huit années de tentatives, le projet *Mighty Morphin Power Rangers* se concrétise enfin. La raison de ce revirement tient, selon nous, à un contexte socioculturel favorable, mais aussi à la nature même de la série japonaise *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Celle-ci est notamment plus légère (ses intrigues sont moins sombres, ses images moins violentes) que les précédentes séries de Super Sentai créées par Toei Company. Plus qu'aucune autre série de Super Sentai antérieure, *Kyoryu Sentai Zyuranger* semblait pouvoir correspondre aux besoins formulés par les chaînes de télévision pour enfants américaines. De plus, nous avons présumé que la thématique dinosauresque de la série rendait également ses images compatibles à une diffusion sur le territoire occidental. Au début des années 1990, le monde entier subit la déferlante de la Dinomania. D'ailleurs, depuis la fin des années 1980, les objets culturels centrés sur les superhéros et les arts martiaux gagnent en popularité aux États-Unis. *Kyoryu*

*Sentai Zyuranger* semble être le bon objet, au bon moment : elle est une synthèse de tout ce qui rencontre le succès dans l'Amérique des années 1990. Saban Entertainment sent le potentiel d'un tel objet et – avec le concours du Network Fox – saisit l'occasion en achetant la série en août 1992, alors que la diffusion de cette dernière n'est pas encore terminée au Japon. Malgré ses thématiques édulcorées, la série ne correspond pas totalement aux besoins formulés par les Networks américains en matière de programmes pour enfants. Elle est encore trop violente, ses personnages sont probablement jugés trop « asiatiques ». Mais qu'importe à Saban Entertainment qui avait déjà prévu de remanier la série à l'image de l'Amérique. Toei Company, qui n'a rien à perdre en vendant un produit aussi difficilement exportable, donne à Saban Entertainment les pleins pouvoirs sur les images qu'elle acquiert, et livre même les costumes, les bandes d'effets spéciaux, les bandes-son, etc. La firme nipponne permettra même à Saban Entertainment de commander, en cas de besoin, des images additionnelles. Ainsi, Toei Company accompagne fortement le projet d'occidentalisation du Super Sentai par Saban Entertainment.

Dans notre deuxième partie, nous nous sommes penchés sur le recyclage des images japonaises durant la première grande phase du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Ici, nous avons commencé à nous intéresser aux modalités pratiques de l'occidentalisation à l'œuvre dans la série américaine. Pendant la première phase, Saban Entertainment cherche à réduire au maximum les coûts de production et donc à tourner le moins de nouvelles images possible. L'équipe américaine sélectionne les images japonaises qu'elle exploite selon des critères précis (aucune image ne doit rappeler le Japon) et tente d'opérer un recyclage massif et standardisé des images de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Cependant, ce mode de recyclage peut être vecteur d'importantes contraintes pour l'équipe américaine. Le recyclage des séquences de combats contre les monstres géants était avantageux pour Saban Entertainment. Ces séquences avaient rarement besoin d'être remontées et le recyclage des séquences d'arrivées et d'assemblage des Shugojus permettait aussi une certaine flexibilité dans le montage des épisodes. Cependant, il s'est avéré que l'usage des séquences de combats costumées était bien plus contraignant. Le recyclage de ces séquences nécessitait premièrement de nombreux remontages afin de supprimer les images qui rappellent le Japon. De plus, l'équipe américaine devait constamment s'adapter au contenu de celles-ci. Si l'emploi du Morphing Call et du Viewing Globe permettait une convocation facilitée de ces dernières, il était nécessaire de modeler les intrigues de la série en fonction des images disponibles. Les séquences de Bandora et ses acolytes dans le Bandora Palace connaissaient un emploi plus proche du stock-shot. Ce

recyclage permettait à l'équipe américaine de structurer l'intrigue des épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* selon un modèle fixe et de convoquer avec plus de facilités les séquences de combats. Cependant, cette réserve de stock-shots était limitée et forçait l'équipe à créer des épisodes aux histoires très similaires, plongeant la série dans une certaine répétitivité.

Notre partie 3 fut consacrée à l'évolution des phases du mode de production de *Mighty Morphin Power Rangers*. Nous avons soupçonné que l'équipe américaine allait se détacher progressivement des contraintes imposées par un recyclage massif et standardisé de certaines catégories d'images japonaises. Pendant la première période de la phase 2 (épisodes 43 à 60), l'équipe américaine optimise le mode de production de la première phase en utilisant les images du lot Zyu2. L'emploi du lot Zyu2 permettait à Saban Entertainment de se passer de l'étape contraignante de la sélection des images utilisables. Durant la deuxième période de la phase 2 (entre l'épisode 61 et 73), Saban Entertainment bouscule légèrement le mode de production de la série et semblait engager une période transitive. Premièrement, un nouvel antagoniste, Lord Zedd, se manifestait. Les séquences qui le figurent étaient filmées aux États-Unis, ce qui permettait à l'équipe américaine d'arrêter de recycler les images de Bandora et de commencer à développer des intrigues plus complexes. Deuxièmement, Saban Entertainment faisait en sorte de renouveler *Mighty Morphin Power Rangers* aux yeux du public en introduisant les Thunderzords grâce aux images de *Gosei Sentai Dairanger*. L'intervention des images de cette série s'était d'ailleurs peut-être faite de manière prématurée, forçant l'équipe américaine à remonter les séquences de combats contre les monstres géants du lot Zyu2. À cette période, l'équipe américaine commençait d'ailleurs timidement à tourner ses propres séquences de combats costumées, phénomène qui s'intensifierait par la suite ainsi qu'en témoignait la troisième phase du mode de production de la série américaine (entre les épisodes 74 et 112), phase marquée par le recyclage des images de *Gosei Sentai Dairanger* et surtout par une chute du taux d'images japonaises dans la série (réduit aux environs de 14 %). Nous avons exploré l'idée que l'équipe américaine optait pour un mode de tournage standardisé des séquences de combats costumées. À l'étude, il s'est avéré que la plupart des séquences étaient des séquences « interchangeables », entrecoupées de quelques images des monstres de *Gosei Sentai Dairanger* : les séquences de combats étaient tournées « à la chaîne ». Pendant la première période de la phase 4 (épisodes 116 à 145), l'intrigue de la série se faisait de plus en plus feuilletonnante et les séquences de combats costumées n'étaient plus produites à la chaîne, mais au cas par cas, avec les costumes de monstres fournis par Toei Company. L'équipe américaine

tentait également de rendre les séquences de combats « presque costumés » des Ninja Rangers plus spectaculaires que ne l'étaient les séquences de combats non costumés de la phase 1 à 3. Par ailleurs, l'équipe américaine n'hésitait pas à tourner ses propres séquences de combats contre les monstres géants en cas de besoin. La seconde période de la phase 4 était marquée par le retour des séquences de combat costumées japonaises entre les épisodes 146 et 155. Catégorie de séquences contraignante, son retour est surprenant. Il s'est avéré que ces séquences étaient employées de manière plus modulable et moins contraignante que pendant la première phase du mode de production de la série. En effet, l'équipe américaine avait acquis une grande expérience dans le tournage des séquences de combats costumés pendant la phase 3 et devenait même capable de créer des séquences de combat costumées hétérogènes qui mélangeaient images de *Ninja Sentai Kakuranger* et images américaines. De phase en phase, l'équipe américaine s'imprégnait des codes qui régissent l'élaboration d'une série de Super Sentai et se détachait de la nécessité de recycler des images japonaises.

Après nous être intéressés au contexte culturel de l'émergence de la série, à l'élaboration de son mode de production, aux processus pratiques de l'occidentalisation et à ses évolutions, nous étions mieux armés pour explorer les enjeux de l'occidentalisation en matière de représentations. Pour cela, nous avons proposé une dernière partie, plus thématique. La régulation des programmes télévisuels pour enfants aux États-Unis au moment de la production de *Mighty Morphin Power Rangers*, explique probablement une forme de censure des images japonaises. En effet, les séquences de combats japonaises étaient régulièrement remontées afin de présenter moins d'actions violentes (coups aux visages, usage de certaines armes, etc.). Les séquences de combats américaines subissaient, elles aussi, l'influence de la régulation. Il s'est également avéré que les images de la série *Gosei Sentai Dairanger* semblaient bien moins compatibles à une diffusion occidentale que celles de *Kyoryu Sentai Zyuranger*. Nous avons également remarqué que l'équipe américaine édulcorait les intrigues et personnages dont elle s'inspirait, par exemple avec le personnage de Rita Repulsa. Par ailleurs, Saban Entertainment propose une équipe de héros multiculturelle et paritaire, censée véhiculer des valeurs positives pour les enfants qui regardent la série ; or, nous avons vu qu'elle repose surtout sur une représentation stéréotypée de ses personnages ethniques et féminins.

Les enjeux de l'occidentalisation en matière de représentations évoluent clairement avec les différentes phases du mode de production identifiées et explicitées dans les trois premières parties. *Mighty Morphin Power Rangers* s'imprègne progressivement des codes qui régissent les séries de Super Sentai et on peut dire qu'en phase 4, l'équipe américaine s'est totalement

réapproprié le genre. Elle produit des images « analogues » (mais occidentalisées) à celles des séries recyclées. L'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers* offre une meilleure compréhension des règles étiquetées par les Networks américains au milieu des années 1990. Pour autant, au moment de sa diffusion, *Mighty Morphin Power Rangers* fait l'objet de nombreuses critiques à l'égard de la violence de ses images, de la représentation raciste et misogyne de ses personnages ou encore de la pauvresse de ses intrigues. La série américaine est la dernière série télévisée pour enfant à avoir subi des foudres aussi violentes de la part du public américain. En effet, la démocratisation du V-Chip (un système de contrôle parental intégré aux téléviseurs) avec l'amendement du *Telecommunication Act* de 1996<sup>241</sup> met fin aux controverses qui touchent certains programmes télévisuels pour enfants. Dès lors, les parents pourront simplement employer le V-Chip pour censurer eux-mêmes les programmes qu'ils jugent indésirables pour leur enfant.

*Mighty Morphin Power Rangers* fut néanmoins un support de transfert culturel important entre l'Occident et le Japon. Aujourd'hui encore, l'enfant qui consomme des programmes télévisuels pour enfant sera confronté tôt ou tard aux séries de la franchise *Power Rangers*. S'il y décèle cette confrontation, cette tension entre deux régimes d'images qui ne sont pas destinées à cohabiter, ou qu'il s'intéresse simplement à la série, il apprendra qu'elle tient ses images du Japon. Dès lors, il n'y a qu'un pas à ce qu'il s'expose aux séries de Super Sentai japonaises, des séries qui n'ont toujours pas droit de cité dans l'espace télévisuel occidental. En occidentalisant les séries de Super Sentai japonaises, Saban Entertainment a aussi participé à le rendre visible depuis l'Occident.

L'occidentalisation à l'œuvre dans *Mighty Morphin Power Rangers* peut être mise en lien avec la pratique du remake transnational au cinéma. Comme l'occidentalisation de *Mighty Morphin Power Rangers*, l'objectif un remake transnational est de resémantiser un objet (un film cette fois) afin qu'il soit compatible à une aire de réception pour laquelle il n'a pas été conçu au départ. Bien souvent, ces remakes sont américains. Citons par exemple le film d'horreur espagnol *Rec.* (Paco Plaza, 2007) qui fait l'objet d'un remake américain avec *Quarantine* (John Erick Dowdle, 2008) ou encore *Old Boy* (Park Chan-wook, 2003) et sa version états-unienne *Old Boy* (Spike Lee, 2013). On s'interroge sur les enjeux représentationnels de ces remakes, sur ce qu'ils disent des différences culturelles entre deux

---

241 Gouvernement fédéral des États-Unis, *Public Law 104-104 : Telecommunication Act of 1996* [PDF, consulté le 4 septembre 2019], 8 février 1996, <https://www.govinfo.gov/content/pkg/STATUTE-110/pdf/STATUTE-110-Pg56.pdf>

aires de diffusions. On s'interroge aussi sur les manières dont les industries télévisuelles et cinématographiques nationales font évoluer leurs produits pour les rendre compatibles à l'exportation sur le territoire américain et, par extension, occidental. D'ailleurs, rappelons que l'ouverture d'Hollywood au marché chinois devient un enjeu fort ces dernières années. Peut-être conviendrait-il d'effectuer le trajet inverse et de commencer à regarder dès maintenant comment l'Occident orientalise ses produits culturels pour les exporter en Asie ?

## **SOURCES**



## SOURCES ÉCRITES

### Archives disponibles en ligne

#### Sources juridiques

GOUVERNEMENT FEDERAL DES ÉTATS-UNIS, *Public Law 101-437* [PDF, consulté le 4 septembre 2019], date de mise en ligne inconnue [<https://www.govinfo.gov/content/pkg/STATUTE-104/pdf/STATUTE-104-Pg996.pdf>]

GOUVERNEMENT FEDERAL DES ÉTATS-UNIS, *Public Law 104-104 : Telecommunication Act of 1996* [PDF, consulté le 4 septembre 2019], date de mise en ligne inconnue [<https://www.govinfo.gov/content/pkg/STATUTE-110/pdf/STATUTE-110-Pg56.pdf>]

NATIONAL ASSOCIATION OF BROADCASTERS, *U.S. Code of Practices for Television Broadcasters* [consulté le 4 septembre 2019], date de mise en ligne inconnue [<http://www.tvhistory.tv/SEAL-Good-Practice.htm>]

SABAN INTERNATIONAL SERVICES, INC., SABAN INTERNATIONAL N.V et TOEI COMPANY LTD, *Distribution Agreement Dated August 21, 1992* [consulté le 4 septembre 2019], 21 août 1992 [<http://www.secinfo.com/dSq2u.759.15.html>]

U.S. SECURITIES AND EXCHANGE COMMISSION, *What We Do* [consulté le 4 septembre 2019], date de création inconnue, modifié le 13 juin 2013 [<https://www.sec.gov/Article/whatwedo.html>]

#### Scénarios numérisés

JOHN Stewart St., Scénario de l'épisode 10 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP10, « Happy Birthday Zack ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 14 décembre 2008 [<https://sirstack.livejournal.com/18667.html>]

JOHN Stewart St., Scénario de l'épisode 57 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP57, « Enter... The Lizzinator ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 décembre 2008 [<https://sirstack.livejournal.com/6186.html>]

LEVY Shuki et DANIELSON Shell, Scénario de l'épisode 62 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S2EP02, « The Mutiny, Part 2 ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 décembre 2008 [<https://sirstack.livejournal.com/7361.html>]

NICOLL Peggy, Scénario de l'épisode 24 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP24, « The Spit-Flower ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 janvier 2009 [<https://sirstack.livejournal.com/3188.html>]

SABAN Cheryl, Scénario de l'épisode 51 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP51, « Grumble Bee ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 décembre 2008 [<https://sirstack.livejournal.com/5825.html>]

SLOAN Douglas, Scénario de l'épisode 45 de *Mighty Morphin Power Rangers* (S1EP45, « To Flea or Not to Flee ») [consulté le 4 septembre 2019], mis en ligne le 3 janvier 2009 [<https://sirstack.livejournal.com/23022.html>]

### **Sources imprimées**

BATES James, « Kidd Stuff: A Crop of New Shows Sprouts From Saban Firm's TV Success », *Los Angeles Times*, 12 août 1986.

GRANGER Damien, « Mark Dacascos : Kung Fou Style », *Impact*, n° 90, février 2001.

HEFFLEY Lynne, « Low-Tech Equals High Ratings: Fox's Offbeat 'Mighty Morphin Power Rangers' Flexes Its Kidvid Muscle », *Los Angeles Times*, 25 novembre 1993.

*La Provincia di Cremona*, 13 octobre 1981.

## **SOURCES ORALES COLLECTÉES DANS LE CADRE DE CE MÉMOIRE**

Entretien réalisé par courriel avec CHARLES BOWYER monteur de 68 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1993 et 1995, 15 au 16 juillet 2019 [retranscrit en annexe 3]

Entretien réalisé par Skype avec ISAAC FLORENTINE réalisateur des 60 premiers épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1993 et 1994, le 5 avril 2019. [retranscrit en annexe 1]

Entretien réalisé par courriel avec JOHN GREEN [Grnrngr] connaisseur de la série *Mighty Morphin Power Rangers* qui a donné sa dénomination au lot Zyu1.5, 14 au 15 juillet 2019 [retranscrit en annexe 6]

Entretien réalisé par courriel avec JESSE LEE HERNDON [Sirstack] connaisseur de la série *Mighty Morphin Power Rangers* et découvreur de l'existence des images du lot Zyu1.5, 15 au 19 juillet 2019 [retranscrit en annexe 5]

Entretien réalisé par courriel avec SHARON JANIS monteuse de 65 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1993 et 1995, 1<sup>er</sup> au 8 octobre 2018 [retranscrit en annexe 2]

Entretien réalisé par courriel avec STEWART ST. JOHN scénariste de 30 épisodes de *Mighty Morphin Power Rangers* entre 1993 et 1996, 1<sup>er</sup> au 13 août 2019 [retranscrit en annexe 4]

## SOURCES AUDIOVISUELLES

### Coffret DVD

*Gosei Sentai Dairanger : The Complete Series*, Shout Factory, 2015.

INCONNU, Bande de présentation de « Galaxy Rangers », supplément DVD de *Mighty Morphin Power Rangers : The Complete Series*, Shout Factory, 2012.

*Kyoryu Sentai Zyuranger : The Complete Series*, Shout Factory, 2015.

*Mighty Morphin Power Rangers : The Complete Series*, Shout Factory, 2012.

*Ninja Sentai Kakuranger : The Complete Series*, Shout Factory, 2016.

WARD, Brian, *Behind The Mask : Celebrating the Stunt Team*, supplément DVD de *Power Rangers : Saison 4 – 7*, Shout Factory, 2012.

WARD Brian, *Morphing Time! A Look Back at Mighty Morphin Power Rangers*, supplément DVD de *Mighty Morphin Power Rangers : The Complete Series*, Shout Factory, 2012.

## **Autres documents mettant en scène les collaborateurs de création et producteurs de *Mighty Morphin Power Rangers***

BARRIENTOS Juan Diego [Juan Diego Barrientos], *Power Morphicon 2010 Interview With Tony Oliver* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 4 septembre 2010 [<https://www.youtube.com/watch?v=L8SYyDocXQU&>]

INCONNU [CBN Europe], *Jason David Franck / Interview* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 30 mars 2016 [<https://www.youtube.com/watch?v=geGhd7y9X6A>]

INCONNU [Sachin Arora], *Mighty Morphin Power Rangers 1x00 Day Of The Dumpster Lost Episode* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 28 novembre 2014 [<https://www.youtube.com/watch?v=qc6od6lwqUM&t=305s>]

INCONNU [wtevidman], *1994 Bandai Mighty Morphin Power Rangers Action Figures Commercial #1* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 28 octobre 2011 [<https://www.youtube.com/watch?v=vy2tcCb89dE>]

NATIONAL ASSOCIATION OF BROADCASTER [Nab Show], *NAB Show Opening – Full Version (2014)* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 15 avril 2014 [[https://www.youtube.com/watch?v=jbEpyV71HIw&index=14&t=3667s&list=PLaWP\\_Z0V9LEouWJR5u9H2seqBJPQvHJIY](https://www.youtube.com/watch?v=jbEpyV71HIw&index=14&t=3667s&list=PLaWP_Z0V9LEouWJR5u9H2seqBJPQvHJIY)]

BANDO Lando [TheHipHop Lab], *Jason Frank AKA the Original Green Ranger Tommy Oliver Interview talks Power Rangers and Much More* [consulté le 4 septembre 2019], [<https://www.youtube.com/watch?v=aq-yFmhbVpQ>]

PRUITT Jeff [Jeff Pruitt], *MMPR Zyu Part Deux (\*no sound) From stunt coordinator Jeff Pruitt* [vidéo supprimée], vidéo ajoutée le 15 décembre 2014. Vidéo retéléchargée par INCONNU [Zyu Ranger], *MMPR Zyu Part Deux (\*no sound) From stunt coordinator Jeff Pruitt - Re-Uploaded* [consulté le 4 septembre 2019] [<https://www.youtube.com/watch?v=CK-vdZpWrR4&t=1065s>]

PRUITT Jeff [Jeff Pruitt], *ZYU 2 for YOU! (no sound)* [consulté le 4 septembre 2019], vidéo ajoutée le 17 février 2014 [<https://www.youtube.com/watch?v=91BoKNRb2uY>]

WALLIN Katy dans « Katy Wallin casts The Mighty Morphin Power Rangers » [consulté le 4 septembre 2019], dans *Shout ! Takes : A Shout Factory Podcast*, mis en ligne le 3 août 2018 [<http://shouttakes.libsyn.com/katy-wallin-casts-the-mighty-morphin-power-rangers>]

## **BIBLIOGRAPHIE**

## BIBLIOGRAPHIE

### Dictionnaires, encyclopédies et ouvrages généraux

AMIEL Vincent, *Esthétique du montage*, Paris, Armand Colin, 3<sup>e</sup> édition, 2014.

AUMONT Jacques et MARIE Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, 2008.

CNRTL, *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales*, établi par le CNRS, et disponible à l'adresse URL suivante : [<https://www.cnrtl.fr/>]

COOGAN Peter, *Superhero : The Secret Origin of a Genre*, Austin, Texas, Monkeybrain Books, 2006.

HAMUS-VALLEE Réjane, *Peindre pour le cinéma : une histoire du Matte Painting*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle - Images et sons », 2016.

KROON Richard W., *A/V A to Z: An Encyclopedic Dictionary of Media, Entertainment and Other Audiovisual Terms*, Jefferson, Caroline du Nord, McFarland Company, Inc. Publishers, 2014.

PINTEAU Pascal, *Effets spéciaux : 2 siècles d'histoires*, Paris, Bragelonne, 2015.

ROY André, *Dictionnaire général du cinéma : du cinématographe à Internet : art, technique, industrie*, Québec, Édition Fides, 2007.

### Penser le remake, le remploi, les transferts et l'occidentalisation

ATKINSON Dave, « L'américanisation de la télévision, qu'est-ce à dire », dans Florian SAUVAGEAU (dir.), *Variations sur l'influence culturelle américaine*, Laval, Presses de l'Université de Laval, 1999, pp. 59-72.

BRENEZ, Nicole « Montage intertextuel et formes contemporaines du remploi dans le cinéma expérimental. », *Cinémas*, n° 2, vol. 131, 2002, pp. 49-67.

DANAUX Stéphanie et DOYON Nova, « Introduction : l'étude des transferts culturels en histoire culturelle », *Mens : revue d'histoire intellectuelle et culturelle*, n° 2, vol. 12, 2012, pp. 7-16.

ESPAGNE Michel et WERNER Michael, *Transferts : les relations interculturelles dans l'espace franco-allemand (XVIII<sup>e</sup>-XIX<sup>e</sup> siècles)*, Paris, Éditions Recherches sur les Civilisations, 1988.

PHILIPPE Gaëlle, *Le Remake-actualisation : une norme de création universelle ? Variations hyperfilmiques dans le temps, l'espace et l'intermédialité*, thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication, François JOST (dir.), Paris 3, Université Sorbonne Nouvelle, 2013.

THOUVENEL Éric, « Christa Blümlinger, Cinéma de seconde main - Esthétique du emploi dans l'art du film et des nouveaux médias », *1895 Revue d'histoire du cinéma*, n° 73, 1<sup>er</sup> septembre 2014, pp. 180-186.

### **Penser la télévision et les séries télévisées**

BOUTET Marjolaine, « Histoire des séries télévisées », dans Sarah SEPULCHRE (dir.), *Décoder les séries télévisées*, Louvain, De Boeck Supérieur, 2<sup>e</sup> édition, 2017, p. 11-47.

ESQUENAZI Jean-Pierre, *Les Séries télévisées, l'avenir du cinéma ?*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/Arts Visuels », 2<sup>e</sup> édition, 2014.

FAVARD Florent, *Le Récit dans les séries de science-fiction : de Star-Trek à X-Files*, Paris, Armand Colin, 2018.

KREDENS Élodie, « La télé-réalité entre adaptabilité des formats et spécificités nationales : le cas de l'émission Big Brother » [lien supprimé], *Colloque International OMIC : Les mutations des industries culturelles*, Paris, Maison des Sciences de l'Homme/Université Paris 13, 25-27 septembre 2006 [[http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Kredens2\\_2.pdf](http://www.observatoire-omic.org/colloque-icic/pdf/Kredens2_2.pdf)]

SCHOLOTE Elke, « How Diverse are Superheroines ? Ethnically Diverse Girl Characters in Globalized Children's TV », dans Maya GÖTZ et Dafna LEMISH (dir.), *Sexy Girls, Heroes and Funny Losers : Gender Representations in Children's TV around the World*, Frankfurt, Peter Lang Publishing Group, 2012.

## **Cinéma, animation et télévision japonais**

CLEMENTS Jonathan et TAMAMURO Motoko, *The Dorama Encyclopedia : A Guide to Japanese TV Drama Since 1953*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2003.

LUKACS Gabriella, *Scripted Affects, Branded Selves : Television, Subjectivity, and capitalism in 1990s Japan*, Durham/Londres, Duke University Press, 2010.

PEREZ PRADA, Nicolas « La “Nouvelle manga” et autres vicissitudes de la légitimation du manga en France », *Alternative Francophone*, n° 10, vol. 1, 2016, pp. 67-80.

PRUVOST-DELASPRES Marie, *L'Animation japonaise en France, réception, diffusion, réappropriations*, Paris, l'Harmattan, (coll.) « Cinéma d'animation », 2016.

RAGONE August, *Eiji Tsuburaya: Master of Monsters: Defending the Earth with Ultraman, Godzilla, and Friends in the Golden Age of Japanese Science Fiction Film*, San Francisco, Chronicle Books, 2014.

SATO Tadao, *Le Cinéma japonais tome II*, Paris, Édition du Centre Pompidou, coll. « Cinéma/Pluriel », 1997.

SIMONPIERI Julien, *Réception du dessin animé japonais en France de 1971 à nos jours*, thèse de doctorat en histoire de l'art, Thierry DUFRENE (dir.), Université Paris 10, 2009.

VEZINA Alain, *Godzilla, une métaphore du Japon d'après-guerre : essai*, Paris, l'Harmattan, coll. « Images d'Asie », 2009.

## **Télévision et séries télévisées états-uniennes**

CUBBINSON Laurie, « Not just for children's television : Anime and the changing editing practices of American television networks » [consulté le 4 septembre 2019], *Reconstruction*, n° 2, vol. 8, 2008, disponible à l'adresse URL suivante : [\[http://web.archive.org/web/20080605083426/http://reconstruction.eserver.org:80/082/cubbinson.shtml#2\]](http://web.archive.org/web/20080605083426/http://reconstruction.eserver.org:80/082/cubbinson.shtml#2)

ESTEVEZ Oliver et LEFAIT Sébastien, *La Question raciale dans les séries américaines : The Wire, Homeland, Oz, The Sopranos, OITNB, Boss, Mad Men, Nip/Tuck*, Paris, Presses de Sciences Po, coll. « Académique », 2014.



HENDERSHOT Heather, *Saturday Morning Censors : Television Regulation Before the V-chip*, Durham/Londres, Duke University Press, 1998.

HOLLIS Tim, *Hi There, Boys and Girls ! America's Local Children's TV Shows*, Jackson, Mississippi, University Press of Mississippi, 2001.

LEMOINE Émilie, *L'Adolescence made in USA : sexe, genre et conservatisme dans les séries pour ados*, Laval, Presse de l'université de Laval, coll. « Adologiques », 2016.

### **Les Super Sentai et *Mighty Morphin Power Rangers***

ALLISON Anne, *Millennial Monsters, Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, University of California Press, 2006.

EVERETT Shu-Ling C., « Mirage Multiculturalism : Unmasking the *Mighty Morphin Power Rangers* », *Journal of Mass Media Ethics: Exploring Questions of Media Morality*, n° 1, vol. 11, mars 1996, pp. 28-39.

KINDER Marsha, « Cultural Transformation from Greek Myth: From Mutation to Morphing to Children's Media Culture », dans Vivian Carol SOBCHACK (dir.), *Meta Morphing : Visual Transformation and the Culture of Quick-change*, Minneapolis et Londres, University of Minnesota Press, 2000.

LOBATO Joao, *Changeman, Jaspion e Jiraiya & Cia.*, Sao Paulo, Matrix, 2013.

REIMER Mavis, « Power and Powerlessness : Reading the Controversy over *The Mighty Morphin Power Rangers* », *Canadian Children's Literature*, n° 90, vol. 24/2, été 1998, pp. 6-16.

REVENSON Jody et ZAHED Ramin, *Saban's Power Rangers, The Ultimate Visual History*, San Rafael, Californie, Insight Editions, 2018.

ROSE Avi, « Metaphor with an Attitude : the Use of the *Mighty Morphin' Power Rangers* Television Series as a Therapeutic Metaphor », *International Journal of Play Therapy*, janvier 1995, pp. 59-72.

SUGAWA-SHIMADA Akiko, « Japanese Superhero Teams at Home and Abroad : Super-Sentai in Japan and Their Adaptation in South Korean Cinema », *Journal of Japanese and Korean Cinema*, n° 2, vol. 6, 1er octobre 2014, pp. 167-183.

## SITOGRAPHIE

[<https://www.grnrngr.com/>] : site Internet de John GREEN [Grnrngr], *Grnrngr.com* [consulté le 4 septembre 2019]

[<http://sirstack.db-destiny.net/morphylogeny/main.htm>] : site Internet de Jesse Lee HERNDON [Sirstack], *Morphylogeny* [consulté le 4 septembre 2019]

[<https://sirstack.livejournal.com/>] : site Internet de Jesse Lee HERNDON [Sirstack], *Project Hexagon* [consulté le 4 septembre 2019]

