

Japon cinéma présente



Chapitre 1 : De 1917 à 1955	7
1. Le kamishibai	8
2. L'emaki et l'estampe traditionnelle	9
3. Le rôle central du benshi	10
4. De nouvelles techniques venues d'Occident	11
5. Le premier fragment d'animation japonaise	12
6. Les pionniers de l'animation japonaise	13
7. Le tremblement de terre de 1923, effondrement et bouleversement	15
8. Le quart d'heure américain	16
9. Momotaro, symbole du nationalisme	18
10. L'animation sous contrôle américain après la seconde guerre mondiale	21
Chapitre 2 : De 1956 à 1981	22
1. L'avènement de deux grands studios d'animation et le modèle Disney	23
2. La télévision, cette révolution	25
3. « Astro boy », symbole de l'animé des années 60	27
4. L'exode rural et l'apparition de la couleur	30
5. Le début des années 70, entre contestation et consécration	33
6. L'animé en mode « Shōnen Jump »	35
7. Les cibles de l'animation japonaise	37
8. La fin des années 70, lancement de studios et mise en orbite de nouvelles icônes	39
9. La nouvelle vague du cinéma d'animation	44
Chapitre 3 : De 1982 à 1989	47
1. Des animés au quotidien	48
2. Des animés qui donnent envie de faire du sport	52
3. La consécration du « Shōnen »	55
4. Génération « Club Dorothée »	64
5. L'émergence d'une nouvelle façon de faire de l'animation au cinéma	69
6. La puissance évocatrice « d'Akira »	73
Deuxième partie	75
Chapitre 4 : De 1990 à 1996	76
1. L'âge d'or de la Toei	77
2. L'animation permet de découvrir le Japon	84
3. Le détective « Conan »	86
4. La révélation « Evangelion »	87
5. Le visionnaire « Ghost in the shell »	91
6. L'incontournable « Initial D »	93
7. La rencontre d'une Princesse Mononoke et de son prince	95
8. Le modèle économique « médiamix »	97

9. Jeux vidéo et animation	98
10. L'animation, vecteur de lien social	102
11. Satoshi Kon, la convergence entre l'animation et le cinéma	103
Chapitre 5 : De 1997 à 2012	104
1. Un modèle économique qui vacille	105
2. Le « big three » du Shonen Jump en mode All Stars :	105
3. Berserk, la référence du Seinen	112
4. Le phénomène Pokemon	114
5. L'animé des années 2000 mélange les genres	118
6. La transition numérique	123
7. Death Note, l'ambivalence entre le bien et le mal	125
8. Le cinéma d'animation : un Oscar et enfin la reconnaissance du monde entier	126
9. Le dernier film d'animation d'Otomo, « Steamboy »	129
10. Femmes, l'animation vous aime	130
11. « Hunter x Hunter » et le rythme infernal des mangakas	138
12. Fairy Tail : le shōnen de trop ?	140
13. L'histoire du Japon médiéval re-visitée	142
14. Une dernière partie de Budokai tenkaichi ?	144
Chapitre 6 : De 2013 à 2020	146
1. Le Japon face à un immense défi économique et démographique :	147
2. La crise profonde de l'industrie de l'animation japonaise :	150
3. Un modèle à bout de souffle ?	151
4. L'attaque des Titans	154
5. Tous fous de Jojo	156
6. De nouveaux modèles se dessinent	159
7. L'animation « n'importe où, n'importe quand »	162
8. Des femmes passionnées d'animés « en tout genre »	166
9. Mes incontournables de l'année 2019	168
10. Les univers parallèles de l'animation	173
11. L'énorme bond en avant du cinéma d'animation	175
12. Ces animés qui changent les règles du jeu	178
13. De nouveaux studios viennent éclairer l'animation japonaise	179
14. Des étoiles s'éteignent, d'autres apparaissent	182
15. Le Hip Hop rime avec l'animation japonaise	189
16. L'avenir du studio Ghibli en question	192
17. Le successeur de Miyazaki n'existe pas	195
Annexe 1 : Les studios d'animation japonais	201
Annexe 2 : Comment faire un « film d'animation » en 10 étapes ?	202

Introduction

Pourquoi suis-je passionné par l'animation Japonaise ? Cette question, je me la suis souvent posée. C'est un peu le point de départ de mon livre. Ma réponse spontanée aurait pu être d'évoquer sa richesse, sa diversité. C'est bien trop simple et trop convenu.

La véritable raison, c'est que j'ai grandi avec l'animation japonaise. Elle m'a aidé à grandir. Ces « dessins animés » dont on pourrait penser qu'ils sont infantiles ou abrutissants m'ont fait évoluer, progresser, ont participé à mon éducation. Ils représentent quelque chose d'important pour moi, en formes de repères. J'y ai aussi trouvé aussi un peu de confiance en moi, des les autres et dans le monde, lorsque j'en avais besoin. Aujourd'hui, je suis encore plus fier d'être passionné d'animation.

Mon objectif est de vous faire découvrir toute l'histoire de l'animation japonaise, sur plus d'un siècle, de son apparition, vers 1917, à aujourd'hui. Comme toute histoire, celle de l'animation japonaise est singulière. Comme toute forme d'art, elle évolue constamment. A travers elle, on peut lire le progrès des technologies, de l'industrie, mais aussi mieux comprendre l'évolution de la société japonaise et l'histoire de ce pays. Tout est lié !

C'est ce lien que j'ai voulu mettre en avant dans mon livre. J'analyse certains événements et bouleversements que le Japon a connu. Tous ont participé à faire l'identité de l'animation. Le fil rouge, c'est cette authenticité, de la bienveillance qui peut passer pour du conformisme mais qui est en réalité tout le contraire.

A travers cette histoire, j'espère vous donner envie d'aller au cinéma voir des films d'animation. Sur grand écran, l'expérience prend une autre dimension.

Malgré un succès commercial bien loin des blockbusters américain, il m'a toujours procuré de multiples émotions, de l'émerveillement à la tristesse. D'abord pour nous montrer la beauté du monde. Le cinéma d'animation japonais traite aussi de sujets complexes, parfois avec beaucoup d'anticipation, pour nous alerter sur les enjeux et les dysfonctionnements de notre société, pour nous rappeler les erreurs du passé à ne pas reproduire à l'avenir. Je défend l'idée que le cinéma d'animation n'est pas une sous catégorie du cinéma live. Les deux s'enrichissent mutuellement.

L'animation me fascine dans toutes ses dimensions. Une des principales caractéristiques de l'animation japonaise est sa sincérité et son authenticité. Elle est le don de ses artisans, faiseurs de rêves que sont les réalisateurs, dessinateurs, scénaristes, animateurs, compositeurs, doubleurs. Le dessin en est l'écorce. Un regard posé dessus suffit à faire passer de la réalité à l'imaginaire. Les histoires sont le vecteur de leurs valeurs et de nos préoccupations.

Elle nous rappelle quelles sont les vrais valeurs du cinéma, pas seulement celui d'animation. Cette faculté à toucher le public, à briser instantanément les barrières.

L'animation reste l'émanation du récit. La musique révèle sa fragilité autant que sa force. La langue japonaise, dans toutes ses nuances, porte ses plus beaux messages.

Qui suis-je ?

Je m'appelle Benjamin, en 2016 j'ai créé le site Japon cinéma. Depuis, je travaille essentiellement à la rédaction de critiques de films, d'analyses et d'articles sur les lieux de tournages. Mais mon désir d'écriture n'était pas réellement comblé, faute de pouvoir retranscrire le lien entre ses oeuvres et les émotions que j'ai ressenties. A travers l'histoire de l'animation, c'est mon histoire avec l'animation que je vous présente. Ce témoignage, j'avais besoin de le partager avec vous. C'est désormais chose faite.

Ma passion pour l'animation japonaise est intimement liée à mon amour pour le Japon. Ce pays que j'ai d'abord découvert à travers mon écran de télévision, dont on me répétait que j'idéalisais trop, « le vrai japon, ce n'est aussi bien que tu l'espère ». Un pays que l'on apprend à connaître qu'en voyage ou en vivant au Japon. Mon premier voyage m'a confirmé une chose, c'était mieux que ce que j'avais imaginé. A mon retour, la première question d'un membre de ma famille est : « alors, c'était bien Pékin ? » Tout est dit.

L'histoire avec l'animation, c'est l'histoire d'une vie. Un pacte scellé dans l'enfance qui se trouve sans cesse renouvelé. Chaque fois plus solide !

C'est avec un grand plaisir que je me suis replongé dans mon histoire avec l'animation. J'espère vous donner envie de découvrir ces oeuvres qui m'ont marquées.

Comment j'ai présenté mon E Book ?

J'ai privilégié l'aspect pratique. Visuellement, ce format vous permet de vous y retrouver très facilement. En un clic, explorez l'histoire de l'animation japonaise. En un coup d'œil, dirigez vous vers votre période ou vos animés favoris. Pour illustrer mes propos, j'ai ajouté du contenu vidéo, avec plusieurs bandes annonces, à consommer sans modération.

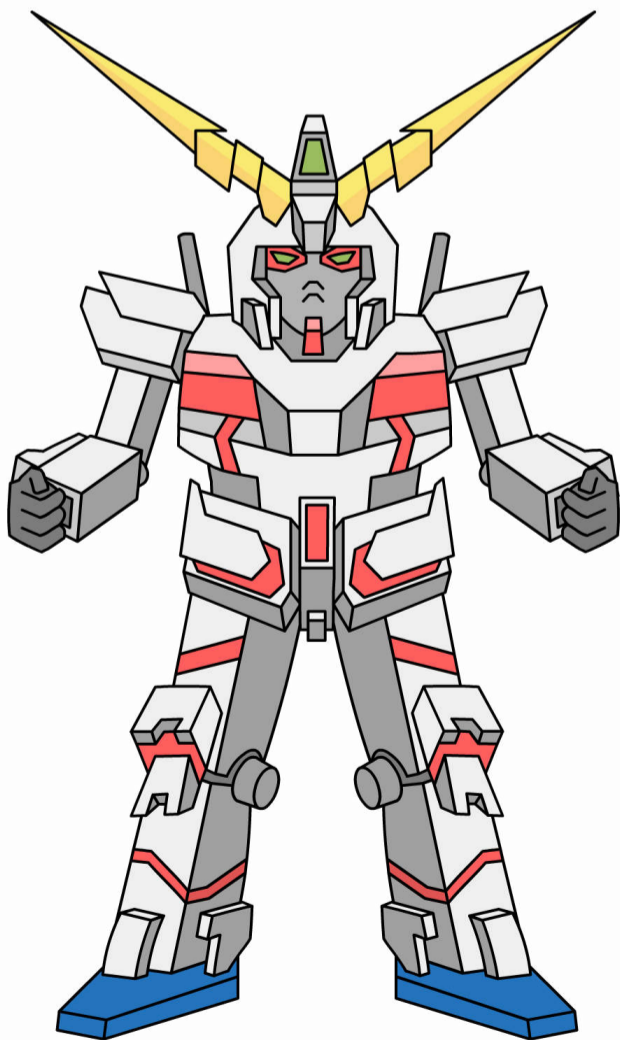
L'histoire de l'animation est immense. Mon livre n'a pas vocation à répertorier l'intégralité des animés japonais. Mon ambition est de vous présenter les tendances de son évolution et de me focaliser sur les œuvres qui ont marquées mon histoire avec l'animation. J'espère que vous apprendrez un peu et vous vous reconnaîtrez dans mes mots.

Ce livre s'adresse autant aux spécialistes de l'animation japonaise qu'aux néophytes. Si vous voulez apprendre et analyser avec moi ou simplement vous remémorer les meilleurs souvenirs de votre histoire avec l'animation japonaise.



Première partie

« Le dessin est une langue universelle, qui traverse les frontières et les générations. Il est un pont entre toutes les cultures », Osamu Tezuka



Chapitre 1 : De 1917 à 1955

La naissance de l'animation japonaise

Je vous invite à faire un bond dans le temps, dans l'histoire du Japon. L'ère Edo commence en 1603. Elle se caractérise par une politique d'isolement extrême appelée « Sakoku » (qui signifie fermeture du pays) instaurée par Iemitsu Tokugawa, troisième shogun de la dynastie Tokugawa. Entrer ou revenir dans l'archipel, sans autorisation est puni de mort.

L'avènement de l'ère Meiji (1862-1912) marque l'ouverture du Japon au monde. Le 122ème empereur japonais Mutsuhito rompt avec la politique isolationniste de la famille Tokugawa. Cette période marque la fin du système féodal où le Shogun régnait en maître. Cette période est une révolution économique et industrielle. Le Japon souhaite se moderniser rapidement, dans le but de traiter d'égal à égal avec les Occidentaux et d'éviter de tomber sous leur domination.

Ce bouleversement social, politique se traduit par de nombreuses avancées dans tous les domaines de la culture et du divertissement. Les japonais découvrent les innovations venues d'occident, notamment le travail autour de l'image qui préfigure le cinéma d'animation. Mais même si les japonais s'inspirent de techniques venues d'Occident, l'animation japonaise conserve ses traditions, un art hérité de son histoire.

L'origine du cinéma d'animation vient du théâtre. Il puise sa créativité dans l'histoire et les traditions du Japon. Même si les techniques viennent de l'étranger, l'animation et les thèmes abordés, restent essentiellement marqués par l'histoire du Japon. Le public visé est celui de l'archipel. Si le Japon a une volonté d'extension, c'est par la conquête de nouveaux territoires. En guerre avec l'extérieur, l'animation devient un instrument politique de propagande qui vise à unifier les japonais autour de l'effort de guerre et faire naître des vocations. Le message est simple et ne saurait être contesté : le pays du soleil levant guide les peuples vers l'unification et la paix, sous son égide.

1. Le kamishibai

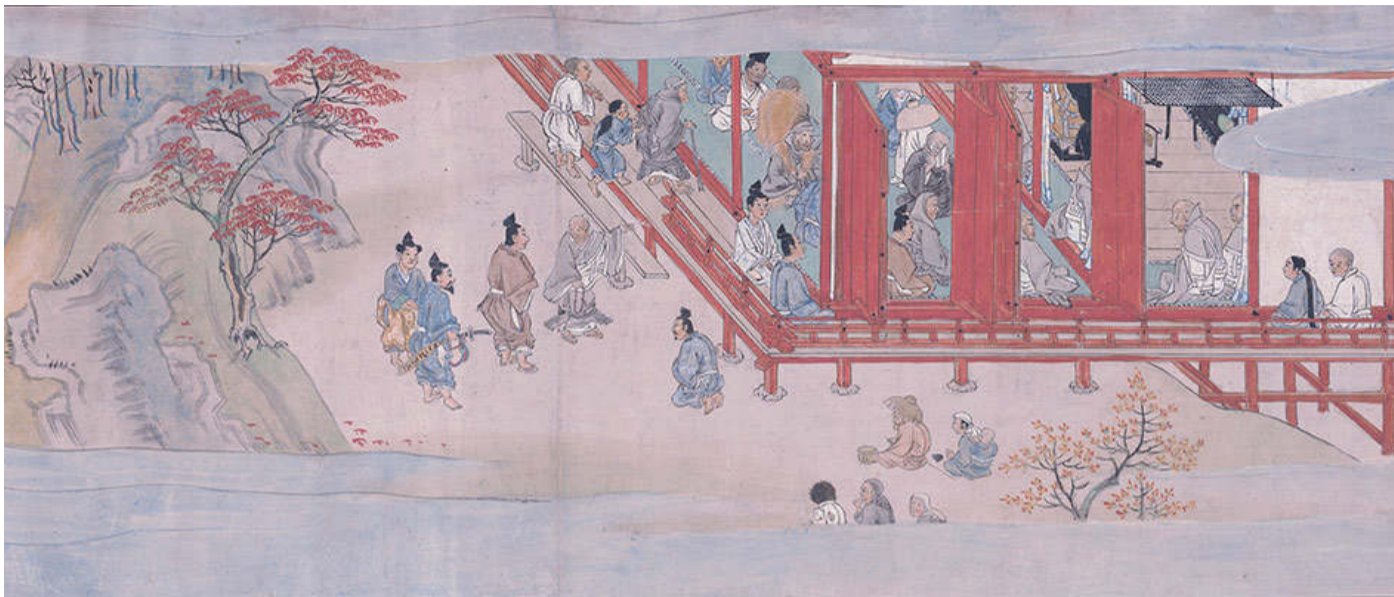


Le Kamishibai est l'une des premières traces d'animation dans l'histoire du Japon. Littéralement « pièce de théâtre sur papier », cet art consiste à raconter des histoires en faisant défiler les dessins les uns après les autres dans un cadre.

Sur chaque planche, le recto est pour l'illustration, le verso pour le texte. Elles sont introduites dans la glissière latérale positionnée au dos du butai dans l'ordre de leur numérotation. En ouvrant les volets du butai, le public découvre les illustrations tandis que le narrateur lit le texte en faisant défiler les planches, les unes après les autres, et la magie opère !

Le kamishibai est encore aujourd'hui utilisé notamment dans les crèches, les bibliothèques, les écoles maternelles et les maisons de retraite. Comme un moyen fédérateur, de partage et de vivre ensemble, pour le bien-être de tous.

2. L'emaki et l'estampe traditionnelle



L'emaki ou emakimono, noté souvent emaki, est un système de narration horizontale illustrée dont les origines remontent à l'époque de Nara au VIII^e siècle.

L'œuvre la plus célèbre est « Chōjū-jinbutsu giga » (traduit par Rouleau des animaux) et date du XII^e siècle. Elle est aujourd'hui exposée aux musées nationaux de Kyōto et de Tōkyō. Le premier rouleau, long de 11 mètres, et sans aucun texte, marque les prémices de la narration des mangas et de l'animation.

Les emaki sont destinés à la lecture dans un cadre intime et non à l'exposition publique et s'adressent d'abord à une élite puis se démocratisent pendant la période Tokugawa (1603-1868), grâce au développement de la technique de l'estampe japonaise.

Katsushika Hokusai s'amuse à divertir les japonais. Ses « Hokusai manga » reproduisent des scènes de la vie quotidienne, de façon libre et expressive. Une autre partie des carnets décrit des épisodes surnaturels, qui sont une plongée dans l'inconscient fantastique des Japonais. Cette idée de l'expression par le dessin, Isao Takahata l'explique parfaitement dans son ouvrage « Jūni-seiki no animēshon » (Dessins animés du XII^e siècle).

Voici un extrait : « ce qui est clair, c'est qu'avec le livre illustré pour enfants, les bandes dessinées et les dessins animés japonais constituent pour ainsi dire le stade d'évolution contemporain d'une tradition japonaise de raconter en joignant le mot à l'image.

3. Le rôle central du benshi



Au début du XXème siècle, lorsque le cinéma commence à se développer, la projection n'est pas le seul point d'attention des spectateurs. Le benshi est le maître de cérémonie. Et c'est souvent lui le véritable centre d'intérêt.

Le terme *benshi* désigne à la fois « l'art et l'artiste » et s'inspire à la fois du théâtre mais aussi de la poésie. Placé à côté de l'écran, il double en direct les personnages. En effet, tous les films sont muets. Le benshi est libre d'interpréter le texte d'origine, comme autant de variations de la narration du film. Il est même capable de raconter une histoire différente à partir d'un même film.

Certains *benshi* deviennent de véritables stars et leur performance garantit le succès des films. Le public se déplaçait davantage pour assister à leurs performances que pour découvrir le film. Cet art était tellement populaire qu'il serait une des raisons du retard de la production des films parlants, en 1931.

Officiellement, la profession disparaît progressivement après la publication d'une loi la restreignant en 1917. Mais cet art continue d'exister aujourd'hui. Il s'est enrichi de nombreux métissages artistiques, liés aux nouvelles technologies mais demeure dans la pure tradition japonaise.

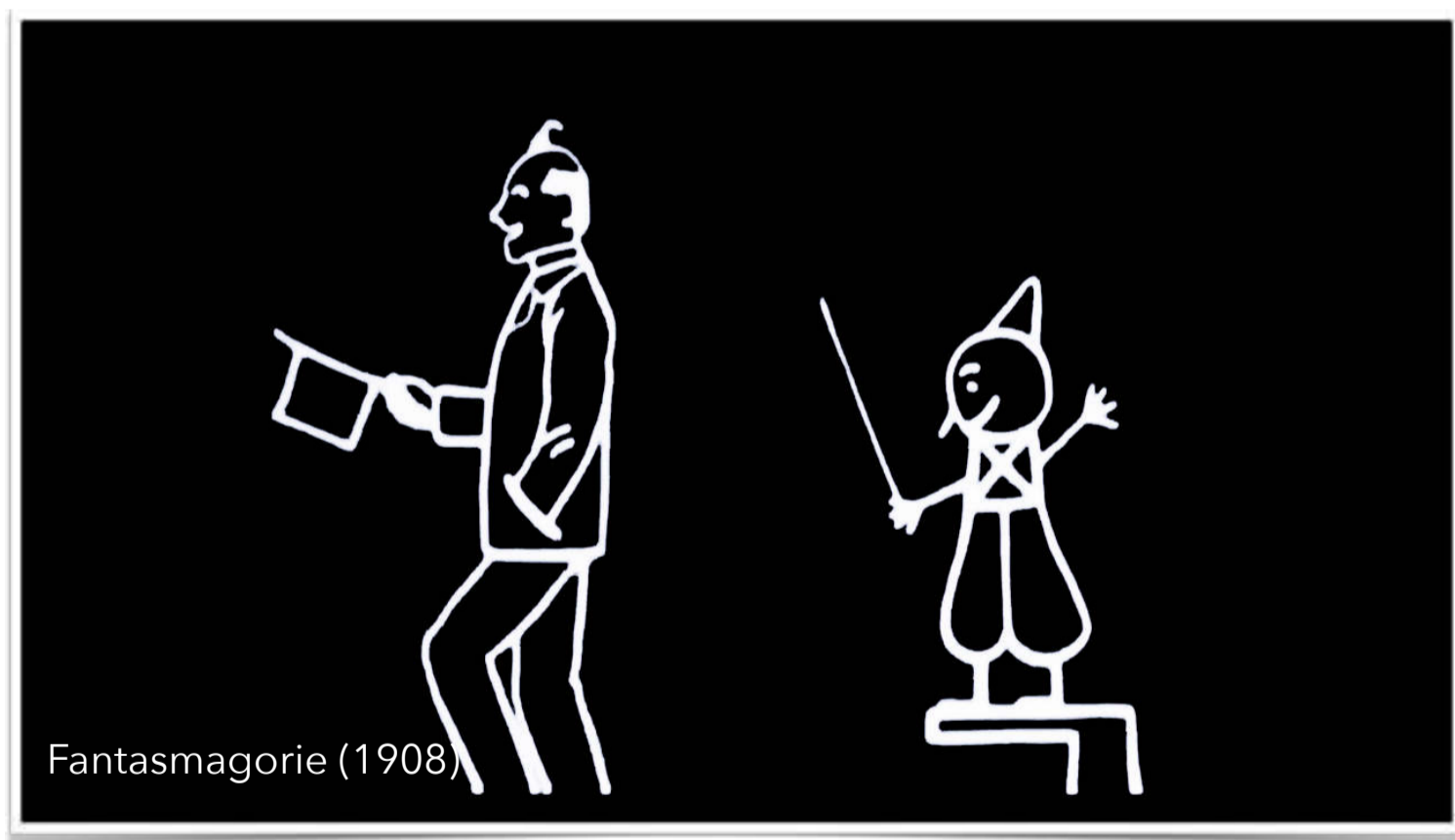
Midori Sawato, est actuellement la voix *benshi* la plus connue, avec plus de 500 films dans son répertoire.

4. De nouvelles techniques venues d'Occident

Il est difficile de donner une date précise d'apparition de l'animation japonaise. En effet, les historiens estiment que 95% des œuvres ont été détruites ou restent introuvables à ce jour. Ce qui est certain, c'est qu'à cette époque le Japon voit arriver des inventions de toutes sortes, majoritairement d'Europe et d'Amérique en lien avec le dessin et l'image. Voici deux illustrations de techniques occidentales à l'origine de l'animation japonaise.

Le 25 octobre 1892, le Français Emile Reynaud invente le praxinoscope. Cette technique permet de tracer des dessins sur de longues bandes de papier. Les dessins sont ensuite projetés sur un écran par réflexion dans un miroir.

En 1900, Louis Lumière crée le cinématographe. Cette invention qui permet de reproduire le mouvement par une suite de photographies va bouleverser l'univers de l'image. Les films sont une succession d'images fixes. L'œil fait le lien entre elles. C'est ce qui crée l'illusion du mouvement.



L'artiste Français Emile Cohl va jouer un rôle majeur. En 1908, il sort le premier dessin animé de l'histoire, tracé directement sur la pellicule, « Fantasmagorie ». Le film d'animation en mouvement réel est né. Un fantôme qui devient réalité. Il a ensuite beaucoup voyagé au Japon. C'est lui qui pour la première fois a introduit un film d'animation au Japon. En 1912, « les exploits du feu follet » qui montre les voyages d'un homme en ballon dirigeable.

5. Le premier fragment d'animation japonaise



Katsudō Shashin (qui se traduit par « photographie de l'action ») également connu sous le nom de Fragment de Matsumoto, serait le plus ancien travail d'animation réalisé au Japon. Il dure seulement trois secondes donc on ne peut pas vraiment parler de film d'animation. Il dépeint un garçon écrivant le titre du film sur un tableau noir avant d'enlever son chapeau et de faire un salut. Découvertes dans un projecteur d'une résidence de Kyoto en 2005, les images sont peintes directement sur le film à l'aide d'un pochoir. L'utilisation de cette technique permet d'affirmer que ce film a été fait au Japon.

Au début du XX^{ème} siècle, les salles de cinéma sont rares au Japon. Pour le public, les films d'animation sont projetés dans les théâtres. Ils sont encore réservés à « une élite » et la durée des films ne dépasse pas 5 minutes. La pellicule est fixée dans une boucle pour un visionnement continu.

La réalisation de films d'animation ne provoque pas un engouement immédiat. Si le public se passionne déjà à cette nouvelle manière de raconter des histoires, rares sont ceux qui osent se lancer dans la fabrication de films, trop longue et trop coûteuse. Trois pionniers vont ouvrir la voie.

6. Les pionniers de l'animation japonaise

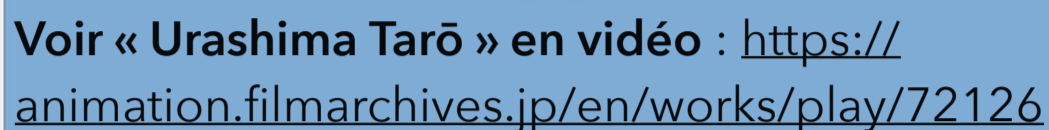


En 1917, **Ōten Shimokawa** est le créateur du premier film d'animation japonais. Le Portier Imokawa Mukuzo (Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki). À l'époque, il est encore dessiné directement sur la pellicule. Sa durée est de cinq petites minutes. C'est suffisant pour émerveiller. Sa particularité, c'est que ses personnages, au lieu de marcher, sautaient comme des lapins, ce qui provoquait un effet comique auprès du public.

Voir ce film en vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=PTkcRxXWHkl>

Seitarō Kitayama est fasciné par les animations occidentales, il présente ses projets et commence à travailler la Nikkatsu, une des premières société de production cinématographique (fondée en 1912) qui lui propose de concevoir une série de dessins animés typiquement japonais. Il se spécialise dans l'adaptation des contes et légendes japonaises. Voici deux illustrations.

En 1918, il adapte la légende « Urashima Tarō ». L'histoire d'un pêcheur qui sauva une tortue se faisant malmener par des enfants. Le lendemain, une gigantesque tortue vint à sa rencontre : la tortue qu'il avait sauvée était la fille du roi de l'océan, qui voulait le voir pour le récompenser.



Voir « Urashima Tarō » en vidéo : <https://animation.filmarchives.jp/en/works/play/72126>

Puis Kitayama adapte le conte « Momotaro », qui est le premier film d'animation japonais à être sous-titré pour l'exportation. La traduction révèle que « Momo » veut dire « pêche » et Tarô est un prénom qui signifie « l'aîné » de la famille.

Momotaro est un personnage très populaire au Japon. Encore aujourd'hui, ce conte est raconté autant dans les écoles que par les grands parents à leurs petits enfants. Il a été adapté à de multiples reprises dans l'histoire de l'animation japonaise, avec de nombreuses variantes (j'y reviendrai un peu plus tard). Il raconte l'histoire d'un couple qui vivait à la campagne sans enfant. Un jour, la femme va à la rivière pour laver son linge et elle vit quelque chose qui flottait dans le courant. C'était une très grosse pêche rouge Elle se dépêche de rentrer chez elle, afin de préparer ce magnifique fruit pour son mari. Quand elle coupa la pêche le noyau s'ouvrit en deux et un petit bébé en sortit.

Voyant cet enfant qu'il avait tant désiré, le vieux couple l'adopta et le nomma Momotaro, en souvenir de la pêche (momo en japonais) d'où il sortait et de Taro, un prénom très courant pour le premier fils. Un jour ses parents adoptifs lui demandèrent d'aller chercher un peu de bois dans la montagne. Il revint avec un arbre entier et Momotaro comprit que sa force était colossale.

Le troisième grand nom des débuts de l'animation japonaise est **Jun'ichi Kōchi**. Il réalise un dessin animé accompagné d'un narrateur, présenté en juin 1917, qui raconte l'histoire d'un samouraï auquel on a vendu un sabre de mauvaise qualité. Ce dessin animé connut un très grand succès. Son second film d'animation « Chamebô kûji jû no maki » (L'histoire de la carabine à un air d'enfant espiègle) fut interdit car considéré comme une incitation pour les enfants à faire des bêtises (les premières traces de censure d'un dessin animé, bien avant le club Dorothée).

Ces trois pionniers ont ouvert la voie à l'animation japonaise. Leurs successeurs ne la feront qu'évoluer.

7. Le tremblement de terre de 1923, effondrement et bouleversement :



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

L'histoire de l'animation japonaise est intimement liée à celle du Japon. Aux conflits mondiaux, aux catastrophes naturelles et à ses répercussions. Mais également aux crises politiques, aux défis économiques et démographiques. Une clé de lecture de l'animation se trouve donc dans le Japon lui même.

A 11h58, ce 1er novembre 1923, un séisme frappe la région du Kanto. Tokyo est détruite. Le bilan est dramatique : 200 000 morts, plus de 500 000 bâtiments détruits, 2 millions de sans abris. Des milliers de pellicules de court-métrages d'animation sont partis en fumée ce jour là. Kitayama Eiga Seisakujo (studio Kitayama), le premier véritable studio d'animation au Japon venait d'être créé par Seitarō Kitayama en 1921.

Après cette catastrophe, tout est à reconstruire.

Comme souvent dans son histoire, le Japon a prouvé sa capacité à face faire à l'adversité, à ne pas céder face à la fatalité. Mieux, il va en faire le vecteur de son développement.

Pour l'animation, ce sera le point de départ d'une extraordinaire période d'expansion. Tout en pansant ses plaies, une nouvelle génération prend déjà un nouvel élan.

Les studios vont se multiplier dans et en dehors de Tokyo. Les aides du gouvernement vont permettre de nombreuses avancées technologiques qui vont faire progresser la qualité de l'animation.



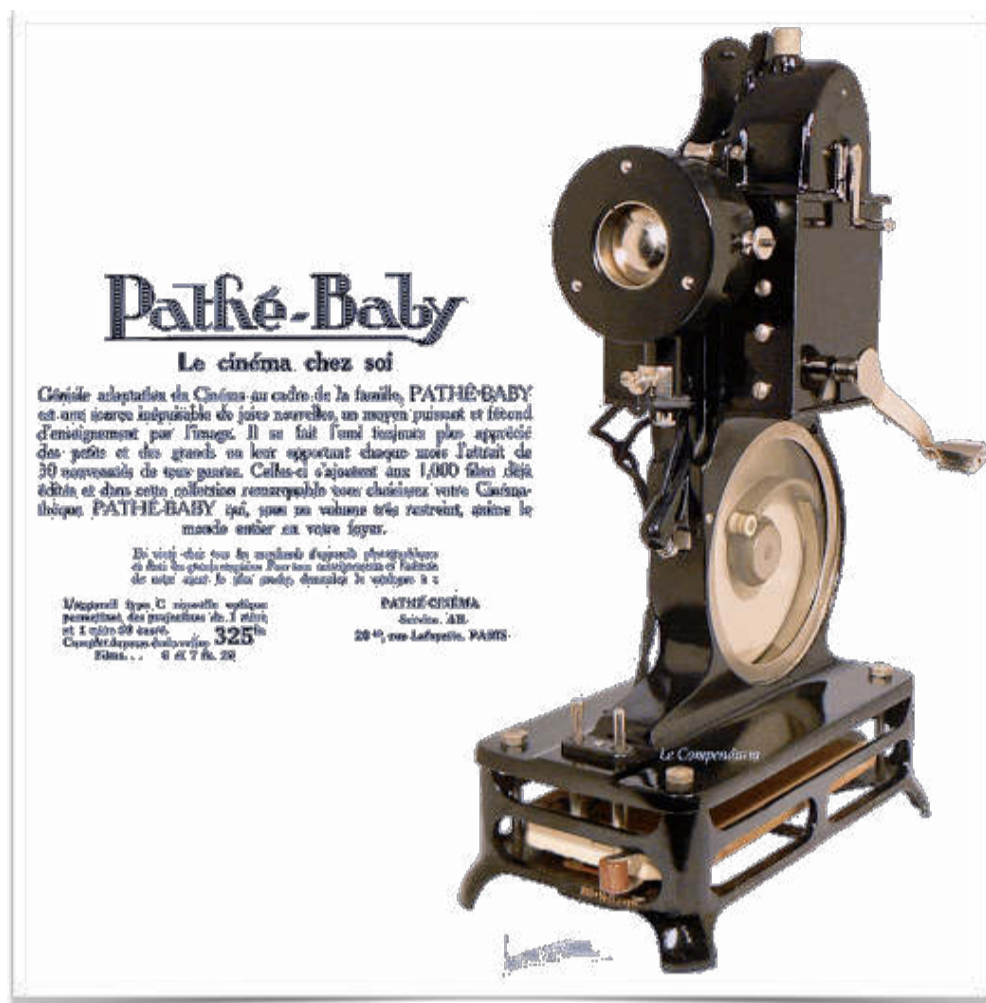
Noburō Ōfuji est le premier à intégrer une forme de couleur dans ses films d'animation dans « O sekisho » (la barrière). Sa technique consiste à teindre la pellicule en appliquant directement de la peinture de différentes couleurs.

Masaoka, va utiliser la technique du celluloïd (très onéreuse) avec succès dans son film Kaguya Hime (clin d'œil à H. Takahata). Il crée lui aussi son studio Masaoka Eiga Bijutsu Kenkyujo à Kyoto.

8. Le quart d'heure américain

A l'approche des années 30, de nouvelles icônes américaines envahissent les écrans japonais. Ils s'appellent Mickey, Minnie, Betty boop. Le public nippon est impressionné par la qualité visuelle et artistique de ces animés, mais également par une nouveauté, la qualité sonore de toutes les productions de Walt Disney.

L'animation japonaise se trouve donc face à un immense défi. Elle accuse un énorme retard technique sur l'animation américaine, notamment face aux défis de l'image et du son. Ce retard, le Japon va vite le combler. C'est dans les années 30 que les projecteurs (comme le Kodascope ou le pathé baby) font leur apparition. La durée des films évolue également, avec de plus en plus de courts métrages de 20 minutes environ.



Kenzo Masaoka est le symbole de cette révolution de l'animation dans toutes ses dimensions, l'image, le son et la durée. Il hérite rapidement du surnom de Disney japonais tant ses réalisations rivalisent de génie et de créativité. Il utilise le plus souvent des animaux pour raconter ses histoires qui mêlent aventures et gags. "Le voyage de Tachan au fond des mers" (1934), "L'équipe de base-ball en forêt" (1934), "Les bonzes mélomanes" (1934) "La fée des forêts" (1934), "Benkei contre Ushiwaka" (1939).

Yasuji Murata a fait ses débuts comme assistant de Seitarō Kitayama. Il travaille avec lui dans son studio d'animation (Kitayama Eiga Seisakujo). Mais le Tremblement de terre de Kantō de 1923 ayant détruit le studio, Murata s'investit dans les productions du studio Yokohama Cinema Shokai et va réaliser plusieurs adaptations de Momotaro. En 1928, il réalise « Dōbutsu Olympic Taikai ». Une merveille de 13 minutes où plusieurs animaux s'affrontent lors d'épreuves sportives olympiques : saut à la perche, javelot, 200 mètres haies...Je vous laisse découvrir.

Voir « Dōbutsu Olympic Taikai » en vidéo :
<https://animation.filmarchives.jp/works/playen/43800>

9. Momotaro, symbole du nationalisme



Progressivement le gouvernement impérial fait main basse sur l'industrie du cinéma. Pendant la seconde guerre mondiale, il va museler cet art en plein essor, et chercher à le contrôler pour promouvoir son idéologie nationaliste et d'expansion de l'Empire (n'y voyez pas une référence à Star Wars).

En 1937, la guerre contre la Chine est déclarée. Le 1er octobre 1939, le gouvernement proclame une loi de nationalisation des industries stratégiques et de contrôle des médias et du cinéma.

Imaginez un peu, chaque film doit recevoir un avis positif du gouvernement pour pouvoir être produit. La contrepartie financière est alléchante pour les réalisateurs : le gouvernement multiplie les incitations financières. Des milliards de Yens sont investis dans des films de propagande. Sur le fond, le message est à peu près toujours le même. Je vous le résume ainsi : « Le Japon, notre pays, guide les peuples vers l'unification et la paix, sous son égide ». Momotaro devient le 1er symbole de ce cinéma de propagande.

Personnage légendaire issu du folklore japonais de l'époque Edo, Momotaro est un héros courageux et volontaire. Il n'hésite pas à aller affronter les démons qui terrorisent les habitants proches de son village. Il fait la rencontre de trois animaux doués de parole, un chien, un singe et un faisan. La propagande va s'approprier cette partie de l'histoire, Momotaro devient le chef de l'armée japonaise.

Le film de propagande à connaître : « Momotarō no Umiwashi » (les aigles de la mer de Momotaro). Ce film de 37 minutes (un record pour l'époque) est l'œuvre de Mitsuyo Seo.



Le scénario revisite l'attaque de Pearl Harbour de manière très habile et décalée. Des animaux remplacent les canons et le but est de purifier le monde. Il raconte l'assaut de la marine japonaise, menée par le général Momotaro. Des chants patriotiques encensent l'effort pour la construction de la base. Tout le monde semble heureux, ce qui contraste avec la réalité de la guerre. Le film s'adresse autant aux soldats qu'à leur famille. Le but est de créer des vocations dans l'armée mais aussi de présenter l'effort de guerre sous un angle positif, presque enfantin. Dans le film, ce ne sont pas les hommes mais les animaux qui occupent le premier plan.

LE SAVIEZ VOUS ?

Au delà de cette vocation de propagande, « Momotaro » est un film fondateur de l'animation japonaise. Il est celui qui donna envie à Osamu TEZUKA (Astro Boy, Princesse Saphir) de créer ses propres films animés grâce à son lyrisme et son esprit enfantin... et fut aussi une source d'inspiration considérable pour Hayao Miyazaki.

Le succès est immense au Japon mais aussi dans les pays colonisés par l'empire Japonais. Il remplit si parfaitement bien sa mission de propagande, qu'une suite est rapidement commandée par la marine impériale.

Il s'agit de Momotaro, le divin soldat de la mer (Momotarō Umi no Shinpei) d'une durée de 74 minutes (le premier long métrage d'animation) qui sort en 1945. Le film raconte comment le Japon et ses alliés conquièrent l'Asie du sud-est et libèrent les habitants de l'oppression.



La bande-annonce de « Momotaro, le divin soldat de la mer » en vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=pd_29fBmlGg

Six mois seulement, après la sortie du film, le Japon accepte sa défaite. Le 15 août 1945, le Japon capitule. Le 2 septembre à bord du Missouri dans la baie de Tokyo, le général Yoshijirō Umezu signe la capitulation face au général américain Douglas MacArthur qui va vouloir tout contrôler.

L'historien François Kersaudy souligne ses trois coups de maître : d'abord avoir pris soin de la population, s'être opposé à l'ennemi russe et, enfin, s'être appuyé sur l'empereur pour faire passer les réformes.

10.L'animation sous contrôle américain après la seconde guerre mondiale :

La fin de la seconde guerre mondiale a lieu officiellement le 2 septembre 1945 avec la signature des actes de capitulation du Japon à Tokyo.

L'après guerre est une des périodes les plus difficiles de l'histoire du Japon. Aux villes détruites par les bombardements et aux nombreux blessés, s'ajoute le traumatisme des deux bombes nucléaires.

Le spectre de la guerre et le traumatisme des bombes atomiques seront présents chez de nombreux réalisateurs et mangaka encore aujourd'hui. Keiji Nagazawa, Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Hideaki Anno, Osamu Tezuka ou encore Masamune Shirow sont des auteurs qui se livrent sur cette question, autant comme exutoire que pour éviter que cette tragédie se reproduise.

L'occupation n'est pas mal vécue par la population. La défaite délivre du cauchemar de la guerre et son lot de souffrances et de privations.

L'animation japonaise se relève difficilement de ce chaos matériel et psychologique. Dans ce contexte de contrôle américain, les plus grands animateurs vont se regrouper pour être plus forts. Le studio Shin Nihon doha sha est créé en novembre 1945. Le mot d'ordre de tous ses films est de célébrer le temps de paix retrouvée. Dans cette volonté d'aller de l'avant, le cinéma d'animation japonais devient éducatif.

Le Film à retenir : « Suteneko Tora-chan » est un court-métrage d'animation de Kenzô Masaoka en 1947. C'est une parfaite illustration de ce message d'espoir qui anime le renouveau de l'animation japonaise d'après guerre.

Pendant cette période de croissance, les japonais ont besoin de loisirs et s'intéressent de plus en plus aux films occidentaux. En coulisse, ce nouveau marché agite déjà une industrie de l'animation et les nouveaux investisseurs.



Chapitre 2 : De 1956 à 1981

L'ascension fulgurante

Cette période se caractérise par la création de très nombreux studios. Les acteurs de cette nouvelle industrie restent marqués par l'horreur de la guerre. Ils aspirent tous à la paix et la liberté.

Face à une demande croissante, l'animation japonaise se décline en catégorie et vise plus précisément son public. On constate également un nouveau mouvement. Les réalisateurs commencent à voyager dans le monde. A explorer, découvrir, tomber amoureux et s'inspirer de ces paysages et de ces ambiances différents de leur Japon natal. Même le Japon connaît une période de contestation sociale, l'avenir de l'animation lui semble radieux.

En prenant pour modèle Disney, l'animation japonaise s'inspire, expérimente pour rattraper son retard. Elle s'approprie ces techniques venues d'Occident sans renoncer à son identité. La création de la télévision, l'arrivée de la couleur sont des révolutions pour des millions de foyers et pour l'industrie de l'animation. Rapidement, l'équilibre entre cinéma et TV va s'inverser. Moins coûteux et beaucoup plus rentable, les séries d'animation (animé) vont se développer de manière exponentielle.

Un génie révolutionne le manga. Militant pacifiste, virtuose en tous genres, avec comme règle d'or d'éviter tout manichéisme, Tezuka touche notre cœur et parle à notre intelligence.

Un nouveau modèle économique est né pour l'animation. Celui du lien avec le manga. Les partenariats vont se multiplier, entre les éditeurs, les studios de productions et les chaînes de télévision.

Les super robots (les mechas) triomphent pour conquérir le nouveau marché de la télévision. Ce genre se décline non seulement en animé mais aussi en séries avec de vrais acteurs.

1. L'avènement de deux grands studios d'animation et le modèle Disney :



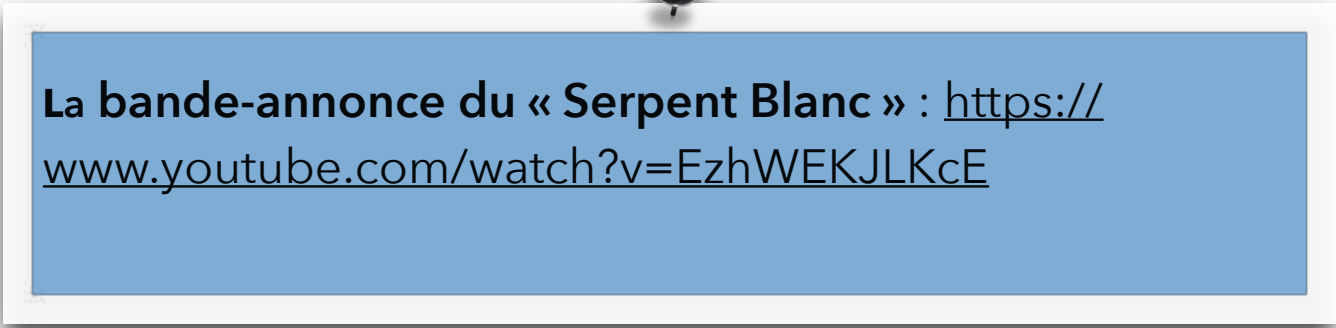
Le studio Nihon Dōga est créé le 23 janvier 1948. Il rachète en juillet 1956 le studio Nichidō Eiga et fonde Tōei Dōga avec deux objectifs. D'une part, au cinéma, rivaliser avec les films d'animation américains. D'autre part conquérir un nouveau marché, la télévision. Ce studio, précurseur, ne va cesser de progresser pour régner en maître sur les autres studios et largement participer à la reconnaissance de l'animation japonaise dans le monde entier à partir des années 80.

En s'inspirant de tout ce qui fait le succès des films de Disney, la TOEI va adapter ses premiers films d'animation d'histoires et de légendes de la littérature.

En 1958, sort le premier long métrage d'animation japonais (1h19) en couleur pour le cinéma. « Le serpent blanc » réalisé par Taiji Yabushita est l'adaptation d'une légende chinoise. C'est un immense succès auprès du public et clé de voûte d'une industrie florissante.

L'histoire : Dans la Chine ancienne, un enfant achète au marché un petit serpent blanc. Mais ses parents n'en veulent pas. Il doit donc se résigner, la mort dans l'âme, à le relâcher. Quelques années plus tard, l'enfant est devenu un beau jeune homme, tandis que le reptile refait son apparition sous la forme d'une délicieuse princesse et se met à la recherche de son ancien protecteur. Ils tombent amoureux l'un de l'autre, mais doivent affronter de nombreux périls, parmi lesquels un puissant bonze chasseur de fantômes.

En 1963, « Le prince espiègle et l'extermination du serpent géant », réalisé par Yugo Serikawa, est le dernier d'une série de six films produits par la Tōei sur le modèle Disney. La recette est imparable : une histoire qui fait rêver, une animation de qualité et pleine de couleurs. La musique joue aussi un rôle majeur pour entrainer les spectateurs dans un tourbillon d'émotions.



La bande-annonce du « Serpent Blanc » : <https://www.youtube.com/watch?v=EzhWEKJLKcE>

Fort de ce succès, la TOEI va tirer l'industrie de l'animation vers le haut, en sortant en moyenne un film par an. Surtout, elle vise un public de plus en plus large en conciliant une authenticité narrative et en faisant d'énormes progrès dans l'animation. Elle rattrape en seulement quelques années le retard accumulé sur plusieurs décennies sur l'animation américaine.

De plus en plus de films sont tournés en cinémascope (comme ceux de Disney) avec une image plus grande et surtout beaucoup plus de détails dans l'expression des visages des personnages, de leurs mouvements et des décors.

Dans ce schéma d'admiration pour Disney et de modernisation rapide, d'autres studios d'animation voient le jour. En 1962, Mushi production est fondé par un certain Osamu Tezuka. C'est le premier studio japonais à créer une série d'animation pour la télévision au Japon. À la fin des années 60, il emploie plus de 400 personnes et se caractérise par le fait que tout est fait en interne.

LE SAVIEZ VOUS ?

Une autre légende chinoise va marquer l'animation dans les années 50, c'est « la pérégrination vers l'Ouest ». L'histoire du ninja sasuke et d'un singe volant sur son nuage magique Goku (cela ne vous rappelle rien). Avec ce film, le premier vrai Shonen est né en 1959.

2. La télévision, cette révolution

Sharp TV (1953)



Le cinéma d'animation est en croissance mais se trouve face à un concurrent, certes de petite taille mais sérieux, la télévision.

C'est incontestablement le changement le plus important de la décennie (entre 1950 et 1960) qui va bouleverser l'industrie de l'animation japonaise. La production de masse de téléviseurs débute. A Osaka, l'entreprise Sharp imagine la Sharp TV. Entre 1957 et 1960, plus de 2 millions de ménages achètent une Télé. 10, 15, 20 millions, le nombre de téléviseurs explose dans les foyers.

Dès 1953, la chaîne NHK est créée. En 1959, les japonais peuvent déjà regarder 6 chaînes : 2 chaînes NHK publiques, et 4 chaînes privées, Nippon TV, Tokyo BS, Fuji TV et Asahi TV (oui vous avez bien lu), la chaîne de la marque de bière qui accompagne tous nos samedi sushis.

La TOEI a tout compris et s'impose rapidement dans ce nouveau marché qui tend les bras à l'animation. Dans les années 60, elle crée un studio de production dédié à l'animation TV, distinct de son pôle cinéma. Sur le modèle des succès de Disney, le studio adapte en 1969, le conte de Charles Perrault, « Le Chat botté ». Le film d'animation est réalisé par Kimio Yabuki avec la participation de Hayao Miyazaki (il ne sera pas crédité pour son travail). L'histoire est celle du chat Pero, rejeté par les siens pour avoir sauvé la vie d'une souris. Il doit fuir son pays poursuivi par trois ninjas. Il trouve refuge chez Pierre, un jeune paysan cadet d'une famille de trois enfants. C'est l'un des derniers films à gros budget de l'époque.

La bande-annonce du « Chat Botté » : <https://www.youtube.com/watch?v=TxePM3DBdDM>

Rapidement, l'équilibre entre cinéma et TV va s'inverser. Moins coûteuses et beaucoup plus rentables, les séries d'animation (animé) vont se développer de manière exponentielle.

La tendance est telle que le cinéma d'animation devient presque marginal. La TOEI décide de n'adapter en long métrage que les animés les plus populaires à la télévision. Moins de risque et plus de rentabilité, une recette imparable qui existe encore aujourd'hui. L'autre nouveauté, c'est l'apparition de nouvelles recettes générées par la publicité.

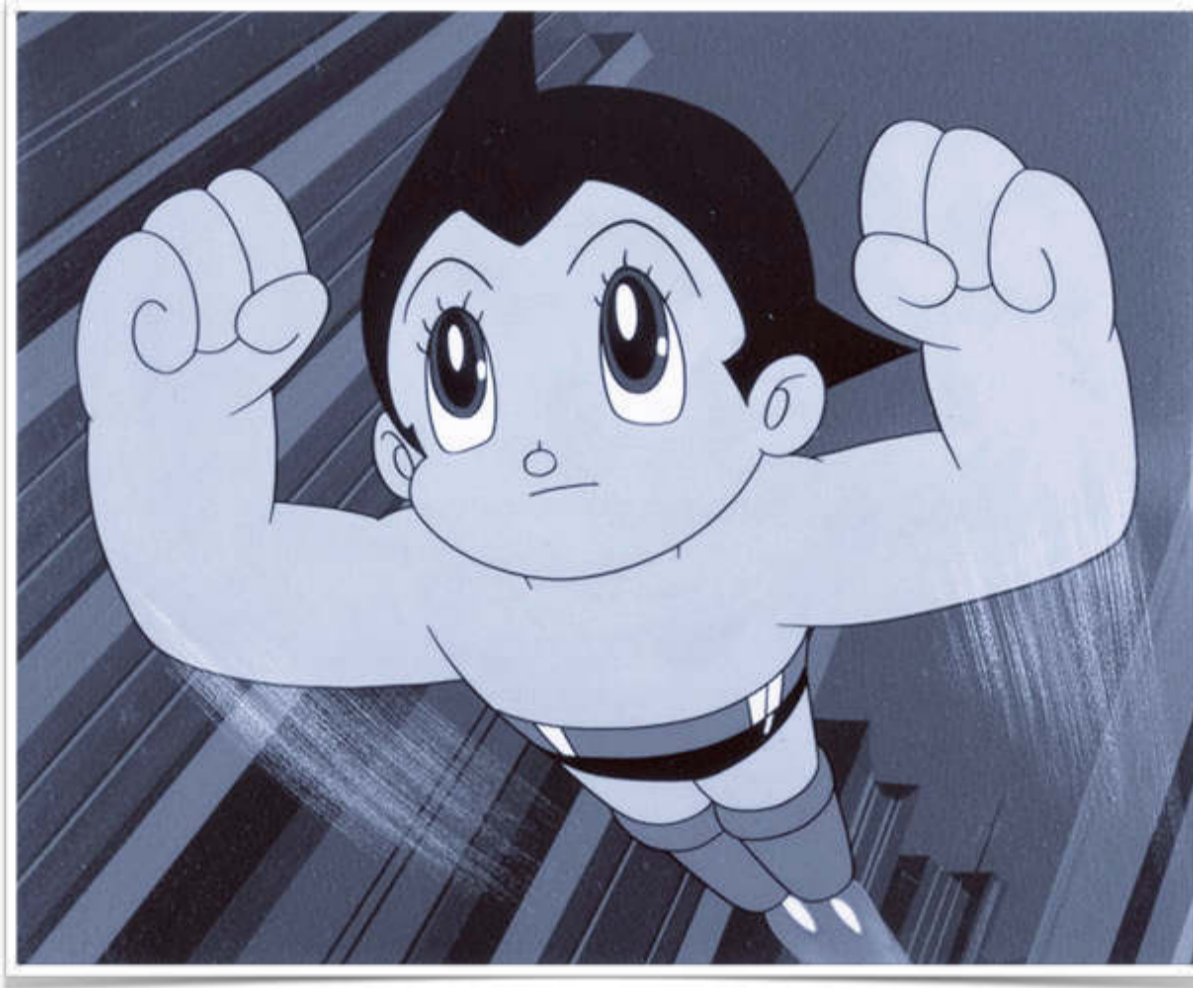
LE SAVIEZ VOUS ?



En 1969, le succès du « chat botté » de Kimio Yabuki est tel qu'il devient la mascotte de la TOEI. Créé en juillet 2018, le Toei Animation Museum est situé sur le terrain des studios Toei d'Oizumi, dans l'arrondissement de Nerima à Tokyo. Une statue du « Chat botté » vous accueille à l'entrée du musée.

TOEI va profiter de ce modèle économique pour multiplier les expérimentations. Sortir des sentiers battus, tracer de nouvelles pistes et surtout viser de nouvelles cibles.

3.« Astro boy », symbole de l'animé des années 60



« Astro boy (Tetsuwan Atomu) » est d'abord un manga d'Osamu Tezuka publié entre 1952 et 1961. Avec plus de 100 millions d'exemplaires vendus dans le monde, c'est à ce jour l'un des mangas les plus vendus dans le monde.

Le générique japonais d'Astro boy : <https://youtu.be/eY-UHYo-QWI>

Osamu Tezuka est un génie polyvalent. A la fois mangaka, animateur, character designer, producteur, et scénariste d'animés, il est considéré à juste titre comme le père du manga. Avec comme règle d'or d'éviter tout manichéisme, Tezuka touche notre cœur et parle à notre intelligence.

Travaillant sous le pseudonyme 治虫, la lecture de ce kaji « osamu mushi » rappelle le nom japonais d'un insecte : Osamushi. La mobilisation de l'artiste dans une usine d'armement à la fin de la Seconde guerre mondiale et les intenses bombardements alliés à Osaka où se trouvait le jeune Tezuka expliquent par exemple pourquoi il deviendra un ardent militant pacifiste, une thématique qui irrigue plusieurs de ses séries.

La guerre marque la fin de l'enfance et de l'innocence pour Tezuka, qui démarre sa carrière de mangaka dans la presse juste après la capitulation japonaise. D'ailleurs, Tezuka est souvent considéré à tort comme un auteur pour enfants. Pour vous prouver le contraire, je vous invite à lire le manga « l'Histoire des trois Adolf », à la fois terrifiant et bouleversant sur la montée en puissance du régime nazi et le destin croisé des trois Adolf.

« Astro boy » est l'histoire d'un jeune robot construit par un savant, en mémoire de son fils. Il le dote de pouvoirs extraordinaires, des sens très développés, une force colossale. Il peut aussi voler grâce à des pieds en forme de réacteur. Il se bat pour protéger les humains contre les dangers qui les menacent et lutte contre la discrimination envers les autres robots.

Pour Astro Boy, Tezuka puise son inspiration dans Pinocchio de Disney. Dans un Japon qui s'industrialise à un rythme frénétique, il comprend vite que le conte Pinocchio de Carlo Collodi se prête parfaitement à un traitement plus moderne. Après un passage à la Toei, c'est au sein de son propre studio Mushi production qu'il va pouvoir développer sa vision de l'animation à la télévision. Son style se démarque par la créativité, le dynamisme de l'action et les expressions des personnages, du jamais vu dans l'animation.

Il fait d'Astro boy une série hebdomadaire avec des épisodes de 25 minutes chacun. Une révolution pour l'époque et chantier titanesque pour les animateurs.

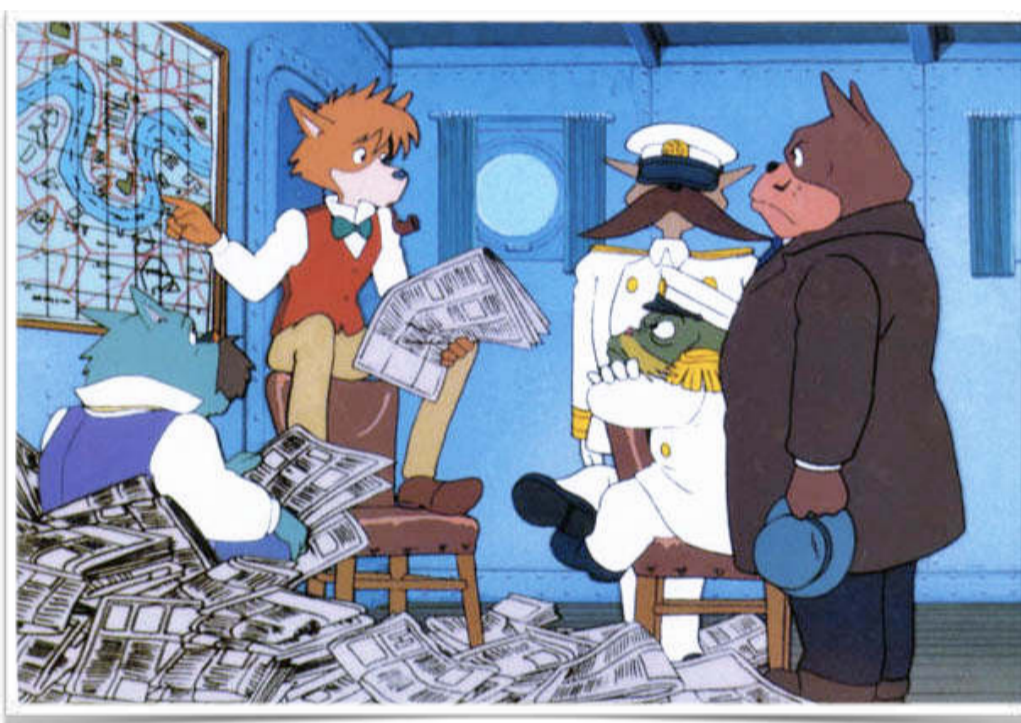
Pour réaliser ce premier exploit de l'animation, il veut réduire le plus possible les coûts de production. Pour cela, il développe plusieurs techniques (qui seront reprises par de nombreux animés par la suite). Visuellement, dans les traits des personnages comme dans la représentation des décors, on voit clairement l'inspiration du style graphique de Disney.

Mais techniquement, là où Disney utilise 24 images par seconde, Astro boy consomme seulement 8 images par seconde. Il recycle aussi de nombreux plans dans un seul et même épisode. Pour le montage, les plans fixes servent à limiter les mouvements, les plans rapprochés et à réduire le coût des dessins, des décors. L'animation est donc hyper optimisée et la qualité est quand même au rendez vous. Astro boy est un succès immédiat au Japon. Le premier épisode, diffusé le 1er janvier 1963 sur Fuji TV atteint déjà plus de 30% d'audience. La diffusion va durer 3 ans, jusqu'au 31 décembre 1966, et 193 épisodes.

Malgré ce succès auprès du public, la production s'arrête brutalement car trop coûteuse et les finances de Mushi production basculent dans le rouge à la fin des années 60.

Comble du destin, lui qui voulait se démarquer des américains, c'est l'intérêt de la chaîne NBC qui va offrir à Astro Boy une seconde jeunesse. Elle achète les droits à un prix record mais en contrepartie impose l'ordre de diffusion et surtout se réserve le droit de modifier le contenu des épisodes. Est née la censure ou l'art du « cut » une scène jugée trop choquante ou politiquement incorrecte par des personnes qui ne connaissent rien à l'animation. Car après tout qu'importe la cohérence de l'histoire...

C'est aussi sous l'impulsion d'Ozuka que de nombreuses œuvres de la littérature occidentales sont adaptées en animés. Cette tendance baptisée « **World Masterpiece Theater** » va s'étaler sur plusieurs décennies, jusque dans les années 2000.



Elle permet à plusieurs animés cultes de voir le jour. Si je vous parle de Heidi, Tom Sawyer (qui nous réchauffent le cœur pendant la guerre froide), Princesse Sarah, Sherlock Holmes, les Quatre Filles du docteur March. Tous ces animés font partie de ce vaste projet d'animés diffusés sur Fuji TV qui adaptent la littérature classique.

Le générique français de Tom Sawyer : <https://www.youtube.com/watch?v=uKQM8q5kNAY>

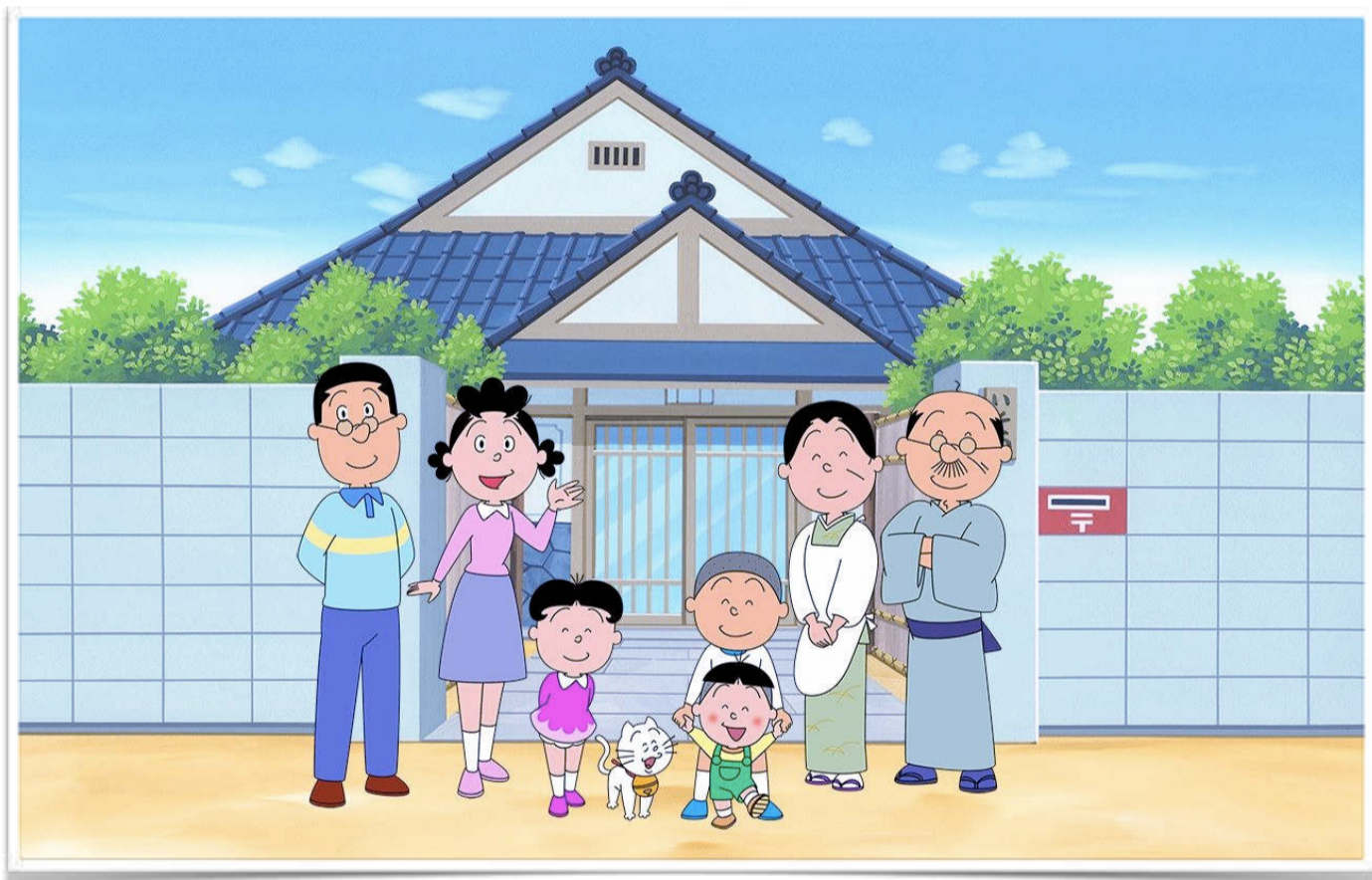
Les couts d'écritures sont réduits car l'histoire existe déjà. Les réalisateurs japonais peuvent se concentrer sur la réalisation. Ils viennent repérer les lieux en Europe dont ils souhaitent s'imprégner pour retranscrire l'atmosphère en animé. Par exemple, Miyazaki et Takahata en Suisse pour chercher l'inspiration d'Heidi. Shichirō Kobayashi est venu plusieurs fois en France avant de réaliser « Rémi sans famille ».

4. L'exode rural et l'apparition de la couleur

Sous l'impulsion d'Astro boy, la demande en main d'œuvre qualifiée des animateurs explose. Ça tombe bien, la vocation aussi.

Les années 60 sont marquées par un mouvement d'exode rural. En seulement quelques années, la population de Tokyo atteint les 10 millions d'habitants.

De nouveaux studios d'animation apparaissent et adoptent (à l'instar du studio Mushi) la même stratégie : le format épisodique à la TV avec des coûts de production réduits au maximum. Pour cela le recours à la sous-traitance se développe.



Depuis le 5 octobre 1969, dans les foyers japonais, chaque dimanche est marqué par un animé en particulier, Sazae-san. L'histoire du quotidien de la famille Sazae, dans le Japon d'après-guerre. Elle expose les tracas et petites aventures d'une jeune femme, Sazae Isono, et de sa famille.

A l'origine, Sazae-san est une bande dessinée créée en 1946 par Hasegawa Machiko et publiée dans le quotidien Asahi Shinbun. Dans l'animé, chaque épisode de l'animé est composé de trois histoires séparées qui racontent le quotidien de la vie de la famille et ses petits tracas.

Rapidement, cet animé devient une référence pour les téléspectateurs nippons qui se passionnent pour ce récit simple de trois générations (les enfants, les parents et les grands parents) de la famille Sazae qui vivent sous le même toit d'une maison traditionnelle dans l'ouest de Tokyo.

LE SAVIEZ VOUS ?

Sazae-san est toujours en cours sur Fuji Télévision. En 2004, elle entre dans le Guinness book des records comme « **série animée la plus longue du monde** ».

Aujourd'hui, Le musée d'art Machiko Hasegawa (dans l'arrondissement de Setagaya à Tokyo) rend hommage à cet oeuvre. Il permet de découvrir une collection personnelle de Machiko Hasegawa.



Pendant ce temps, le roi Tezuka se retrouve confronté à une concurrence féroce. Pour y faire face, il sort les griffes en concrétisant enfin une innovation majeure : l'animation en couleur !

D'abord avec un épisode cross over d'Astro boy qui établit un record d'audience à la télévision.

Puis en 1965, le film « Léo, roi de la jungle » (Janguru taitei) va bouleverser tout ce qui a été fait auparavant. L'histoire est celle d'un lion majestueux protecteur des animaux contre les cruels braconniers. Et celle du Roi de la jungle qui voit en son fils Léo, son successeur. L'animé est l'adaptation du manga publié par Tezuka dans le Manga Shōnen entre 1950 et 1954.

Le succès est immédiat. Le public se passionne pour cette histoire qui mêle aventure et exotisme.



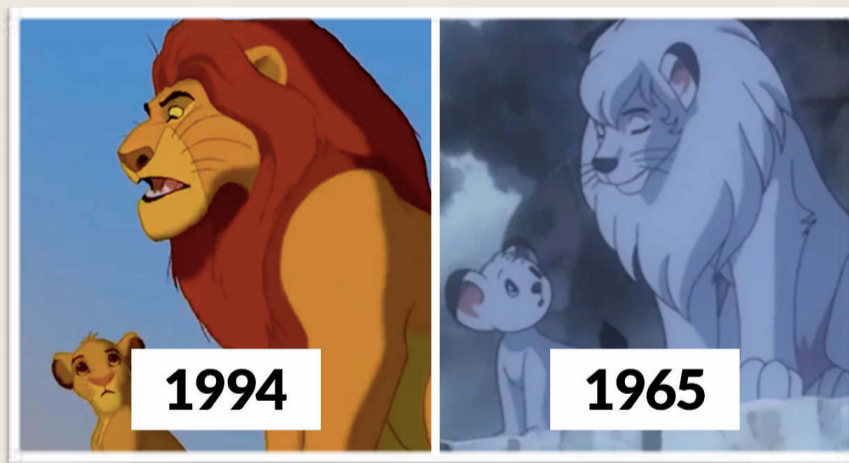
La bande annonce de « Léo, roi de la jungle » :https://www.youtube.com/watch?v=BhJ_T4jpMaQ

L'animé va durer 52 épisodes diffusés sur Fuji TV. Mais les coûts de réalisation sont énormes. Aux mêmes maux les mêmes remèdes que pour Astro Boy.

Ce sont les Américains, qui vont venir combler les dettes du studio Mushi. NBC exige là encore de couper les épisodes afin de supprimer les passages les plus cruels de l'animé (les scènes de violences et de torture...).

Malgré le succès du roi Léo aux Etats-Unis, l'effondrement du studio Mushi paraît inéluctable. Il disparaît à la suite d'une faillite en 1973. La même année, il sort son dernier film d'animation « La Belladone de la Tristesse », un titre plein de sens et de circonstance.

LE SAVIEZ VOUS ?



Lors de sa sortie au cinéma en 1994, le Roi Lion de Disney engendre une polémique pour s'il s'agit d'un plagiat du manga d'Osamu Tezuka. Il est vrai que les ressemblances sont frappantes. Walt Disney lui-même avait d'ailleurs déclaré être un grand admirateur du travail de Tezuka.

Autre indice, Disney a tenté de racheter les droits du Roi Léo, en vain. Officiellement, tout le monde a rejeté cette hypothèse. Disney, dans son intérêt et la société de production qui gère les droits des œuvres d'Osamu Tezuka car il était lui aussi un grand admirateur des œuvres de Walt Disney.

5. Le début des années 70, entre contestation et consécration



Cette période trouble est marquée par une vague de contestation sociale et de réponse politique répressive.

La Fédération japonaise des associations d'autogestion étudiantes (Zengakuren) est le symbole de la contestation des étudiants. Cette jeunesse s'affirme anti-capitaliste, anti-impérialiste et anti-stalinienne. Elle oeuvre pour l'amélioration des conditions de vie et l'égal accès aux institutions scolaires.

Dès le printemps 68, la révolte étudiante éclate au Japon, sur fond d'opposition à la guerre américaine au Vietnam. Cet épisode débouche sur une année de grèves et d'affrontements, parfois très violents, entre les forces de l'ordre et les manifestants (dont de nombreux extrémistes politiques).

Ces mouvements sociaux impactent durement l'industrie du cinéma. La baisse de la fréquentation des salles de cinéma est importante et continue (d'un milliard d'entrées par an en 1950, on passe à 187 millions en 1973). Elle remet aussi en cause les investissements des principaux studios du pays. Le réalisateur Akira Kurosawa, par exemple, doit faire appel à des capitaux soviétiques pour financer ses films.

Même si cette période est compliquée, l'avenir de l'animation, lui, semble radieux.

Grâce à sa capacité d'adaptation, l'industrie de l'animation va de plus en plus s'appuyer sur la TV et les mangas dont les ventes et la demande explosent dans les années 70. Un nouveau modèle économique est né. Les liens entre manga et télévision représentent l'alpha et l'oméga de l'animation. Les contrats de partenariats vont se multiplier en particulier pour les mangas qui rencontrent le plus de succès.

Les studios d'animation vont piocher dans les magazines où l'on retrouve chaque semaine les aventures de nos héros favoris. A la fin des années 60, il existe le Weekly Shōnen Sunday (qui pré-publiera plus tard Lamu et Détective Conan) et le Weekly Shōnen Magazine.



Le mythique « sifflement » de Joe :<https://www.youtube.com/watch?v=oumImTUgNb0>

« Ashita No Joe » qui est l'histoire d'un boxeur est la parfaite illustration. Le manga de Tetsuya Chiba s'est vendu à 16 millions d'exemplaires. L'animé est adapté en 1970 par Osamu Dezaki. La puissance, les détails et le réalisme de cet animé sont exceptionnels pour l'époque. Pour le réaliser, Dezaki a assisté à de nombreux matchs de boxes pour s'en inspirer.

Cette œuvre a un impact énorme sur la population et l'écho du Japon d'après guerre. Joe Yabuki est, au départ, celui que tout le monde écrase et que personne ne respecte. Lui ne va jamais renoncer, toujours plaisanter. Il trouve la force de se relever encore et encore.

6. L'animé en mode « Shōnen Jump »



Premier numéro du Weekly Shōnen Jump (11/07/1968)

Le Weekly Shōnen Jump (Shūkan Shōnen Janpu), créé par l'éditeur Shūeisha le 11 juillet 1968, va bouleverser les codes du manga. Tous proposent chaque semaine des mangas de différents auteurs qui sont pré-publiés avant leur sortie officielle, sous format épisodique de seulement quelques pages. Le terme « Shōnen » signifie « garçon et adolescent » en japonais. Il est utilisé pour désigner la ligne éditoriale, c'est à dire le type de public visé. Il devient vite une nouvelle mine d'or pour les studios d'animation.

Fort de ce potentiel, l'éditeur Shueisha fournira à la TOEI les licences majeures de l'animation japonaise pendant des décennies. Surtout, il offre un dynamisme et une créativité jamais vus par le public avec des artistes qui émergent dans tout le Japon.

L'illustration est le manga-ka Go Nagai. Lui, le pt'i gars de Wajima dans la préfecture d'Ishikawa va créer un nouveau genre, les Mechas (supers robots).



Mais c'est le manga puis l'animé Mazinger Z qui consacre le début de la production en masse d'animés de Mechas par la Toei.

L'Histoire est celle de Kōji Kabuto (personnage que l'on retrouve plus tard dans Goldorak sous le nom d'Alcor dans la version française), le petit-fils d'un célèbre savant. Quand il est mortellement blessé par les hommes du Docteur Hell, mégalomane à la conquête du monde, il révèle avant de mourir à son petit-fils qu'il a conçu un robot géant, Mazinger Z, capable d'arrêter ce projet maléfique. Kōji prend les commandes de Mazinger Z.

Générique Mazinger Z : <https://www.youtube.com/watch?v=EGEjTnUP9Js>

Dans les épisodes suivants, Mazinger Z et ses alliés parviendront à vaincre les robots géants du Docteur Hell et à faire échouer ses plans de conquête.

Le succès de l'animé adapté du manga est immédiat. Mazinger Z va durer 92 épisodes diffusés entre le 3 décembre 1972 et le 1er septembre 1974 sur Fuji TV. Go Nagai a déclaré avec beaucoup de malice « je voulais faire un animé qui offre aux enfants la possibilité d'être plus forts que leurs parents ».

LE SAVIEZ VOUS ?

Un « **cross over** » consiste à réunir des personnages de plusieurs animés dans un film au scénario original.

Pour moi, le meilleur cross over de l'histoire de l'animation est (de loin) « **Goldorak contre Great Mazinger** », sorti au Japon en 1978.

Lupin III vs Détective Conan sorti (2013) est deuxième.



7. Les cibles de l'animation japonaise

Désormais, le paysage de l'animation japonaise se décline en catégorie et vise plus précisément ses cibles. Sans rentrer dans le détail, voici une présentation des principales catégories d'animés. Le Shōnen cible les garçons adolescents, entre 8 et 18 ans.

Le Neketsu est une catégorie de Shōnen qui peut se traduire « ardeur » ou « sang bouillant » en français. L'histoire est celle d'un parcours initiatique qui prône le dépassement de soi du héros qui va braver tous les obstacles pour atteindre son but ou devenir le meilleur dans son domaine. Les héros de ces animés gagnent toujours en puissance, au fur et à mesure des combats acharnés dont ils se relèvent toujours.

Le Kodomo est destiné aux enfants. Le Tokusatsu (qui se traduit par effet spéciaux) sont des séries qui mettent en scène des combattants en uniforme qui combattent des ennemis souvent gigantesques à l'aide de leur véhicule. « Ultra man » ou « Kamen rider » sont des exemples.

Enfin, s'adressant à un public plus âgé, « Lupin III » est un Seinen. Une partie des épisodes est réalisée par Hayo Miyazaki et Hisao Takahata. On suit les aventures du petit-fils d'Arsène Lupin, le gentleman cambrioleur créé par Maurice Leblanc.

Au cinéma, Tezuka aussi privilégie un public majeur. Il se lance un nouveau défi avec la production de la trilogie Animérama. « Les Mille Et Une Nuit » fut le tout premier long métrage d'animation japonaise érotique et sa durée de 128 minutes, colossale pour l'époque. « Cleopatra » et « Belladonna » sont les deux autres longs métrages.



Bande annonce

« Animerama » : <https://www.youtube.com/watch?v=7mAohzxXcC0>

Les années 70 marquent un autre tournant fondamental dans l'histoire de l'animation japonaise. L'augmentation du nombre de femmes dans la profession. Cela permet d'élargir considérablement les thèmes abordés et d'élargir le public visé.

Le Shōjo cible les jeunes filles, de la même classe d'âge que le shōnen pour les garçons. Le magnifique animé « Heidi » (Arupusu no Shoujo Haiji) connaît un immense succès. L'histoire se situe en Suisse au 19ème siècle. Heidi, est une jeune orpheline recueillie par sa tante. Elle découvre la vie à la montagne, et se fait de nouveaux amis, dont le jeune berger Pierre, qui va lui inculquer la vie dans les Alpes.



Réalisée par Isao Takahata, qui collabore avec Hayao Miyazaki, Heidi est considérée aujourd'hui comme un tournant majeur dans l'histoire de l'animé à la TV, non seulement pour la qualité de l'histoire et des thèmes abordés (qui préfigurent ceux du studio Ghibli) mais aussi pour son succès à l'échelle internationale.

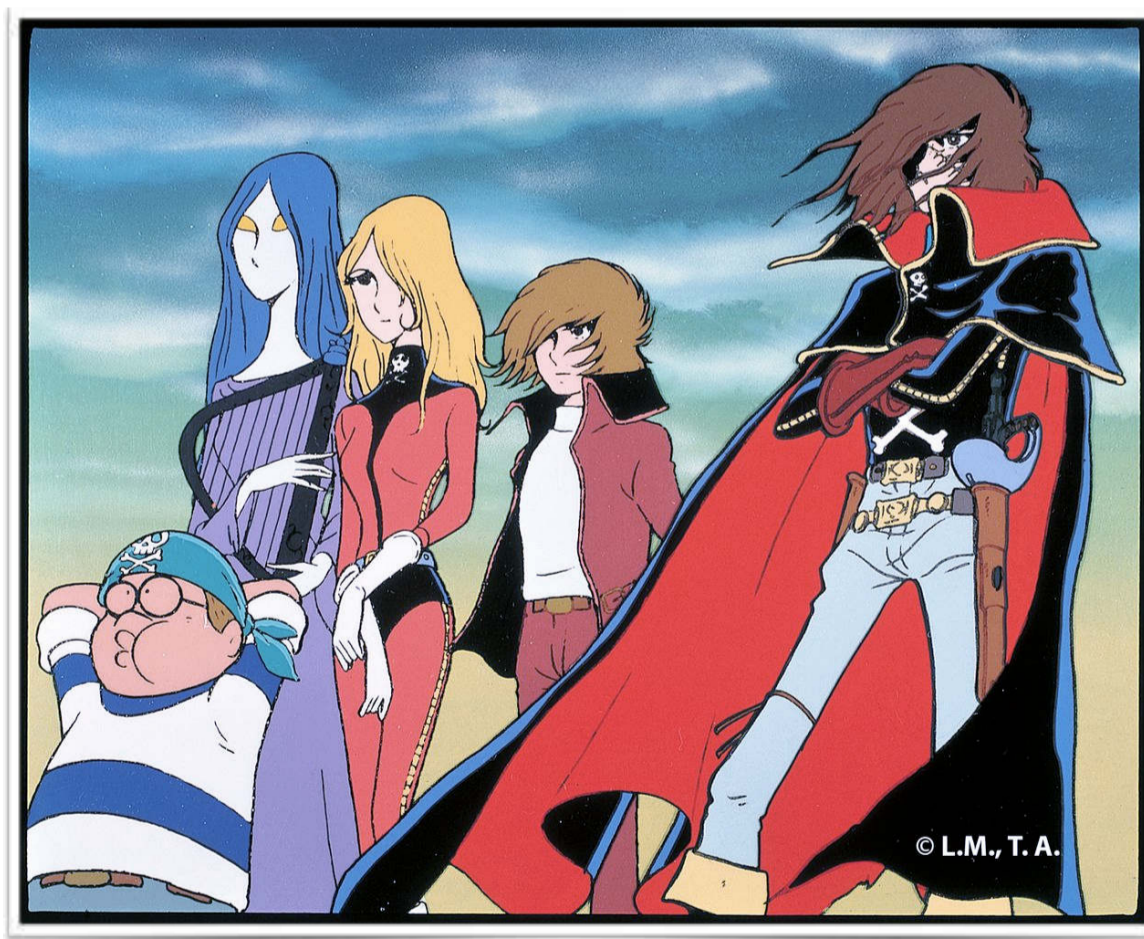
Bande annonce de « Heidi » : <https://www.youtube.com/watch?v=zVwRHoT-0wk>

8. La fin des années 70, lancement de studios et mise en orbite de nouvelles icônes

Le 21 juillet 1969, Neil Alden Armstrong est le premier à marcher sur la lune. Dans les années 70 les américains se lancent à la conquête des étoiles et cela fascine le monde entier.

Les japonais eux se nourrissent de leurs idéaux d'aller dans l'espace à travers l'animation. La demande explose pour voir des animés de science fiction et de mecha (super robot). Le divertissement basé sur la technologie est ce qui plait le plus. Les animés de ce genre se multiplient à la télévision. « Goldorak » de Go Nagai est peut-être le plus célèbre en France.

Les téléspectateurs japonais n'ont pas apprécié que Koji Kabuto, le héros de Mazinger Z qu'ils aimaient tant, se soit vu réduit au statut de second rôle dans Goldorak (sous le nom d'Alcor dans la version française).



Leiji Matsumoto révolutionne le concept. Avec « Albator, le corsaire de l'espace » et « Galaxy express 999 », son univers mêle la technologie à l'imagerie traditionnelle des pirates. Avec sa cape, son bandeau sur l'œil et une cicatrice sur son visage, Albator devient un personnage iconique intemporel.

La bande annonce de « Galaxy Express 999 » :<https://www.youtube.com/watch?v=mlhby4tTZGs>

Sur les cendres encore brûlantes du studio Mushi, plusieurs studios d'animation prennent leur envol. Les anciens animateurs, devenus réalisateurs n'hésitent pas à créer leur propre studio d'animation pour répondre à la demande toujours plus importante.

En 1972, le nouveau studio d'animation est fondé par Rintaro est d'anciens employés de Mushi comme Osami Dezaki et Masao Maruyama. Il deviendra l'un des plus grands studios d'animation. Madhouse, comme son nom l'indique, c'est un peu « la maison des fous ». Un studio fait par des passionnés pour des passionnés. Ce qui le caractérise, c'est sa simplicité. Il met les auteurs au premier plan, avant les productions. La camaraderie règne et l'humour est toujours bienvenu. Les réalisateurs et leurs idées passent de la TV au cinéma avec une grande agilité. Madhouse acquiert ses lettres de noblesse avec des films comme Gen d'Hiroshima (1983) ou La cité interdite (1987). Mais c'est plus tard, avec les longs métrages de Satoshi Kon, qu'il s'impose comme un studio référence.

En 1972 également, Yoshiyuki Tomino fonde le studio Sunrise qui va se spécialiser dans les animés de Mecha dont Mobile Suit Gundam.

En 1975, le studio Shaft est fondé par Hiroshi Wakao (encore un ancien de Mushi). Basé à Tokyo, il ne s'occupe dans un premier temps que de la finition et la coloration des animés. Il faudra attendre 1995 pour voir sa première réalisation, « Juuni Senshi Bakuretsu Eto Ranger » l'histoire de 12 animaux, les Eto Rangers, basés sur les signes du zodiaque chinois. Ils doivent affronter des monstres, les Jyorei qui attaquent le monde.

En 1976, Shin-Ei Animation est fondé à Tokyo et sera célèbre pour deux animés hyper populaires: Doraemon et Crayon Shin-chan,

Enfin, 1979, c'est l'année de la création du studio Pierrot. Il est fondé par Yūji Nunokawa (encore un ancien de Mushi) et d'anciens membres du studio Tatsunoko comme Hisayuki Toriumi et Mamoru Oshii. Longtemps spécialisé dans des animés magical girl comme Creamy, merveilleuse Creamy, Fancy Lala ou plus récemment Tokyo Mew Mew, il s'est affirmé dans les années 2000 avec les animés Naruto, Bleach et GTO.

LE SAVIEZ VOUS ?



En japonais Piero veut dire Clown. Son écriture avec un « t » est une référence au terme français, ce célèbre type de clown de la Commedia dell'arte.

L'autre nouveauté, c'est que ces studios n'agissent plus seuls dans leur coin. Ils n'hésitent plus à collaborer entre eux, mais aussi directement avec les chaînes de télévision. Par exemple, le studio Araki (créé en 1975 par le génial Shingo ARAKI) travaille au character design d'animé de la Toei comme Goldorak.

Une nouvelle économie qui découle de l'animation se développe. C'est le cas de la publicité, des produits dérivés. Dans cette course au divertissement, l'argent est roi.

La Toei n'est pas en reste et se lance dans la course aux méchas. Elle collabore d'abord avec le studio Sunrise avec un animés comme Combattler V. Puis elle mise tout sur les œuvres de l'un des maîtres absolus du manga, Go Nagai (Kiyoshi Nagai est son vrai nom). Mazinger Z et Goldorak sont les deux plus grands succès. Mais son œuvre ne se limite pas aux méchas. Il a fait des mangas noirs et mature (Devil cry est une adaptation de l'enfer de Dante) qui épouse la science fiction.

C'est dans ce contexte qu'arrive un OVNI en 1979, « Mobile Suit Gundam ». Il n'est pas produit par la Toei mais par le studio Sunrise Nippon. Il va devenir le mécha le plus célèbre de l'animation et va traverser les générations.



Cet animé surprend par son style réaliste et plus mature. Le rôle et la personnalité de chaque personnage sont beaucoup plus poussés. Le pilote est dans le robot et sa personnalité, ses émotions sont liées à la conduite de la machine qui évolue aussi bien sur Terre que dans l'espace. L'autre nouveauté, c'est que l'animé s'inscrit dans une réalité économique et politique où l'on ne prend pas parti pour le gentil ou le méchant. Les liens amicaux, familiaux et sentimentaux sont explorés en parallèle du conflit principal.

Après un succès mitigé lors de sa première diffusion à la TV, c'est le lancement de la production de maquettes qui va permettre de relancer la série et la réalisation de plusieurs films. Le début du phénomène Gundam qui perdure encore aujourd'hui.

Mazinger Z, Goldorak et Gundam sont une aubaine pour les fabricants de figurines comme Bandai qui s'en frottent les mains. Tous ces produits dérivés font autant voire plus de recettes que les animés à la télévision. Mais ce genre du mécha va être surexploité et progressivement manquer de créativité.

Bande annonce de « Mobile Suit Gundam: Movie Trilogy » : https://www.youtube.com/watch?v=87flrps_nOU

LE SAVIEZ VOUS ?



Dans la baie de Tokyo, vous pouvez admirer un Gundam en taille réelle. Plus précisément, sur l'île artificielle d'Odaiba. Le Gundam RX-78-2 a remplacé en 2017 le MG RX-0 Unicorn ! Vous pouvez admirer ce nouveau géant mesure 19,7 mètres, juste derrière le centre commercial Venus Fort. Le jour, il se transforme entre deux



Je dois aussi de vous parler de l'œuvre Cyborg 009, créé dans les années 1960 par le grand auteur Shotaro Ishinomori et qui a traversé les générations.

Dans le but de conquérir la planète, la puissante organisation mafieuse Black Ghost enlève 9 humains afin de les transformer en cyborgs dévolus à leurs terribles desseins. Chacun vient d'un pays différent, chacun est doté d'un pouvoir particulier.

Mais les 9 se rebellent contre l'organisation et vouent alors leur destinée à détruire toutes les créations diaboliques de Black Ghost. Cette œuvre mélange habilement l'action à la réflexion.

Dans les années 70, Cyborg 009 est adapté en animé de 50 épisodes et décliné en film d'animation. Puis en remake et plusieurs films (dont un live) dont le dernier date de 2012.

Bande annonce du film « Cyborg 009: Chō Ginga Densetsu - La Légende des super-galactiques » :
<https://www.youtube.com/watch?v=zNBTgH4-gMk>

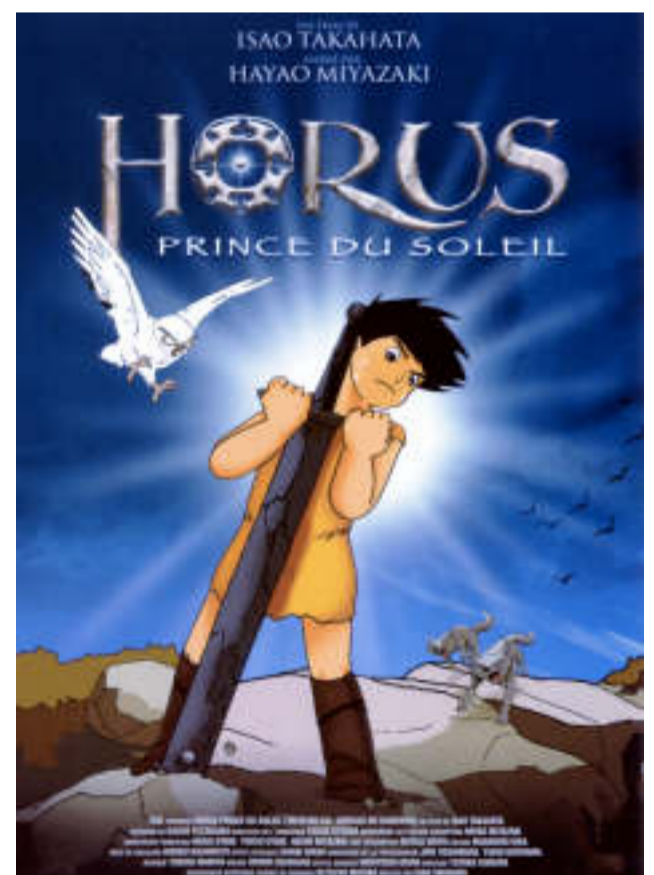
9. La nouvelle vague du cinéma d'animation

Du côté du cinéma d'animation, une nouvelle vague apparaît à la fin des années 70. On ne cherche pas seulement le divertissement. Le cinéma devient le meilleur vecteur de la liberté d'expression des réalisateurs.

Les réalisateurs laissent à nouveau s'exprimer leur créativité, avec des scénarios libres et surtout autonomes des séries d'animation.

Le cinéma permet aussi d'avoir une réalisation beaucoup plus aboutie. Il devient le lieu où l'on vit à nouveau de véritables expériences avec l'animation. Des expériences qui restent commandées par les grands studios comme la Tōei Dōga (qui s'impose comme le principal concurrent du studio Mushi). Les jeunes réalisateurs comme Takahata et Miyazaki ne sont pas encore totalement libres mais déjà, ils imposent leur identité et prônent les valeurs qui leur sont chères.

Voici quelques illustrations. En 1968, « Horus, Prince du Soleil » est réalisé par Isao Takahata. L'histoire d'Horus, un jeune garçon qui vit au bord de la mer avec son père. Un jour, il se fait sauver d'une attaque de loups maléfiques par le géant de roche Moog. Pour le remercier, il arrache de l'épaule du géant une « épine » en métal rouillé, qui est en fait l'Épée du Soleil. De retour avec l'épée légendaire, Horus trouve son père mourant qui lui livre ce message « Rejoins tes camarades et unissez vos forces contre un monstre terrible... » Il part alors à l'aventure avec son ami ourson et rencontre des villageois menacés par un monstre Grunwald et l'envoutante Hilda.



Pour son premier long métrage d'animation, Takahata ne s'est pas contenté d'un simple film de divertissement uniquement adressé aux enfants comme le lui avait demandé le studio Tōei Dōga. Il aborde subtilement les contradictions sociales à travers le personnage d'Hilda et développe les sentiments et les interactions entre les personnages. Pour ce film, il fait équipe avec son ami Hayao Miyazaki qui dessine plusieurs scènes clés.



Le film de son affirmation est « Lupin III, le Château de Cagliostro ». Hayao Miyazaki a quitté la Toei pour rejoindre le studio TMS qui commande cette suite des aventures du personnage inspiré d'Arsène Lupin qui deviendra un modèle pour des générations de réalisateurs. Malgré un casting imposé, Miyazaki impose son style et son idée personnelle du personnage de Lupin III : un héros généreux, faillible et simplement humain, très différent de l'original (anti héros, intéressé et parfois méchant) imaginé par Monkey Punch. Une initiative récompensée du prestigieux prix Noburō Ōfuji, que Miyazaki reçoit en 1979.

Bande annonce « Lupin III, le Château de Cagliostro » :

<https://www.youtube.com/watch?v=CzTo4FrAHW4>

La Toei délaisse aussi progressivement l'adaptation traditionnelle des œuvres de la littérature internationale pour prendre des risques. En 1980, elle sort le film Cyborg 009 : La Légende des super-galactiques.

Elle collabore à plusieurs reprises avec Leiji Mastumoto. Le film « Albator 84 : L'Atlantis de ma Jeunesse » est certainement le plus abouti. Prologue de l'animé, le film se déroule à l'aube du 31ème siècle, la terre est envahie par les humanoïdes et son peuple réduit en esclavage. Seule une onde radio tente de se rebeller, et c'est là qu'intervient Albator. L'histoire est d'une grande richesse, jalonnée de souffrances et de sacrifices. Tout comme le développement des personnages. L'ambiance est d'une rare noirceur pour un film d'animation.



L'année 1980 est marquée par un nouveau record pour un film d'animation et le début du phénomène « **Doraemon** ». Un robot-chat venu du futur afin d'aider Nobita, un petit garçon japonais timide.

Les histoires ont toutes lieu au Japon contemporain. Elles représentent une fresque de tous les complexes des adolescents (premiers amours, timidité, travail scolaire pénible, relations d'amitiés fragiles...).

Au Japon, Doraemon est aujourd'hui avec Pikachu la figure la plus populaire du monde de l'animation. A Tokyo, impossible de passer à côté du phénomène présent partout, en affiche, en peluche dans les machines à pinces ou dans les salles de jeux ou de Pachinko. D'autres animés plus récents y font même référence. Souvenez-vous

cet épisode de GTO lorsque Onizuka avec des boules de bowling collées aux mains se fait passer pour le chat bleu préféré des japonais. Bizarrement, cet animé reste peu connu en France.

LE SAVIEZ VOUS ?

Le premier film « Doraemon » a généré plus de 1 milliard de yen de recettes. En 2020, Doraemon accueillera son 40e film. L'animé est diffusé pour la première fois le 2 avril 1979 continue encore en 2020, avec (tenez vous bien) plus de 2 000 épisodes au compteur.

Chapitre 3 : De 1982 à 1989

Affirmation de son identité et succès en France

Les années 80 marquent une véritable évolution dans la manière de faire de l'animation. L'ambition n'est plus de copier Disney.

L'ambition des grands studios d'animation est de conquérir le monde. Elle est différente de celle des mangakas, animateurs et réalisateurs que seule la passion de créer anime.

L'heure est à la création et la liberté est le maître mot. La production d'animés explose (plus de 50 nouvelles séries sont produites pendant cette période). La nouveauté, c'est que les budgets sont utilisés de manière plus intelligente et que certaines licences sont programmées pour durer longtemps. Dans cet océan de liberté, émergent aussi de nouvelles manières de faire du cinéma d'animation.

L'autre bouleversement, c'est l'exposition dont va bénéficier l'animation japonaise. Elle s'exporte désormais en Europe et notamment en France. Une révolution de son modèle économique qui va contribuer à son développement. La culture japonaise s'affirme, mais est encore mal comprise en France où tous les animés sont rangés dans la même catégorie des « dessins animés pour enfants ». Ce n'est pas la réalité !

La génération des spectateurs des années 80 ne se trompe pas. Elle va s'imprégner de cette culture et garder un attachement profond à l'animation japonaise, qui va l'accompagner au quotidien. Pourtant ce n'est pas du goût de tout le monde et notamment de la classe politique qui va jusqu'à imposer des quotas à l'animation japonaise.

1.Des animés au quotidien



L'offre est de plus en plus diversifiée. Le manga représente une mine d'or pour les producteurs. L'animation se veut de plus en plus fidèle au manga et la qualité des adaptations fait un bond qualitatif.

La Toei l'a bien compris et va puiser encore davantage dans l'offre de la Shueisha (qui possède le Weekly Shōnen Jump) pour devenir le leader de l'animation japonaise à la TV. Elle est passée maître dans ce nouveau modèle où le manga est une source infinie.

Fuji TV envoie des barres de bonne humeur avec « Docteur Slump » d'Akira Toriyama (243 épisodes entre 1981 et 1986) et « Lamu » réalisé par Mamoru Oshii (195 épisodes entre 1981 et 1986). Ces animés s'étendent sur plusieurs années et laissent le temps aux spectateurs de s'attacher aux personnages. Le talent des jeunes réalisateurs fait le reste. Le public en redemande.

Bande annonce du film « Dr. Slump and Arale-chan: Hello! Wonder Island » : https://www.youtube.com/watch?v=0_xEOSITqx8

C'est aussi dans les années 80 que se développe un nouveau genre d'animés, avec des histoires plus proches de la vie réelle. Des animés qui montrent le quotidien et qui permettent aux téléspectateurs de s'identifier aux personnages.



L'oeuvre référence est pour moi « Crayon Shin-chan » (Kureyon Shinchan) manga créé par Yoshito Usui et adapté en animé à partir de 1992 (encore en cours aujourd'hui avec plus de 800 épisodes). Des grands noms de l'animation comme Mitsuru Hongo puis Keiichi Hara vont se succéder à la réalisation. Ce qui fait le charme de cet animé, c'est la légèreté des aventures Shinnosuke Nohara (Shin-chan), 5 ans et de sa famille, ses voisins, ses amis, son institutrice à l'école maternelle, son chien dans la vie de tous les jours. On s'attache à ces personnages, à leurs relations qui créent une identité (qui peut faire penser à South Park, notamment par son animation simple et son humour souvent pipi/caca). A coté de l'animé, plusieurs films sortent la famille Nohara de leur quotidien avec des scénarios complètement WTF.

Pour résumer, Shin Chan, c'est une bonne grosse dose de bonne humeur, qui donne le sourire tout simplement. Une série authentique, pleine de références et de clins d'oeil à la culture japonaise, celle du quotidien, qui s'apprécie encore plus quand on connaît le Japon et les japonais. Un animé qui a été en partie censuré lors de sa diffusion à l'étranger.

Intégré depuis longtemps dans la culture japonaise, « Crayon Shin-chan » n'a pas encore connu son heure de gloire en France. Comme plein autres animés (Sazae-san, Anpanman, Doraemon) hyper populaire au Japon. On aurait bien tort de croire que puisque la France est le deuxième marché mondial, nous connaissons tous les animés japonais.

Bande annonce du film « CRAYON SHIN CHAN: RAMEN REBELLION » : <https://www.youtube.com/watch?v=hg-VrQiKLSQ>

D'autres oeuvres, plus accessibles décrivent des tranches de vie qui placent l'amour et ses clichés au centre de l'histoire. « Ai shite Knight » (Lucile amour et rock n roll) est un étonnant mélange entre culture Japonaise (la fameux restaurant du père de Lucile) et un style Occidental (les concerts en mode la boom de Claude Pinoteau). Le design des personnages est signé Araki Production. « Orange Road » (Max et compagnie), est un triangle amoureux sur fond de saxophone et de magie. J'avoue comme beaucoup, j'étais amoureux d' Ayukawa madoka (Sabrina). La magnifique scène de la rencontre avec Max sur le grand escalier (bien avant Your Name ;))

Mais ces animés ne se limitent pas à de simples amourettes. Ils intègrent aussi souvent des éléments fantastiques (Ranma ½ est l'exemple type) et des problèmes de société comme le chômage, la marginalité dans la société et la solidarité retrouvée dans « Maison Ikkiku » (Juliette je t'aime), une série de 96 épisodes qui commence en 1986).

L'animation se veut plus proche de son public et de sa vie quotidienne. Elle va désormais plus loin dans l'introspection, déchaîne les passions et nous pousse à la réflexion.



Dans la technique aussi, l'animation évolue. Vers plus de modernité sans pour autant perdre en authenticité. Les personnages sont de plus en plus en plus personnalisés, les traits sont de plus en plus fins avec des détails que les rendent attachants.

On s'identifie plus facilement à eux et on trouve son idéal masculin ou féminin dans un animé de cette période.

Mon animé favori dans les années 80 est une ombre qui file dans la nuit, qu'aucun danger n'impressionne. Il affectionne autant les coups durs que les jolies filles. Vous l'avez démasqué, c'est City Hunter (Nicky Larson). L'animé de ce manga du Shonen Jump échappe à la Toei. La production est assurée par les studios Sunrise. La réalisation des 120 épisodes (la plus longue jamais réalisée par le Sunrise) par Kenji Kodama colle parfaitement à l'univers créé par le père du manga Tsukasa Hōjō.



Sa diffusion sur Yomiuri TV rencontre un grand succès. L'humour se mêle habilement aux intrigues policières pour séduire un public de plus en plus large, autant les femmes séduites par le buste droit, le port altier, et le regard perçant, bref la classe de Ryo Saeba que les enfants et les parents par ses aventures passionnantes et pleines de rebondissements.

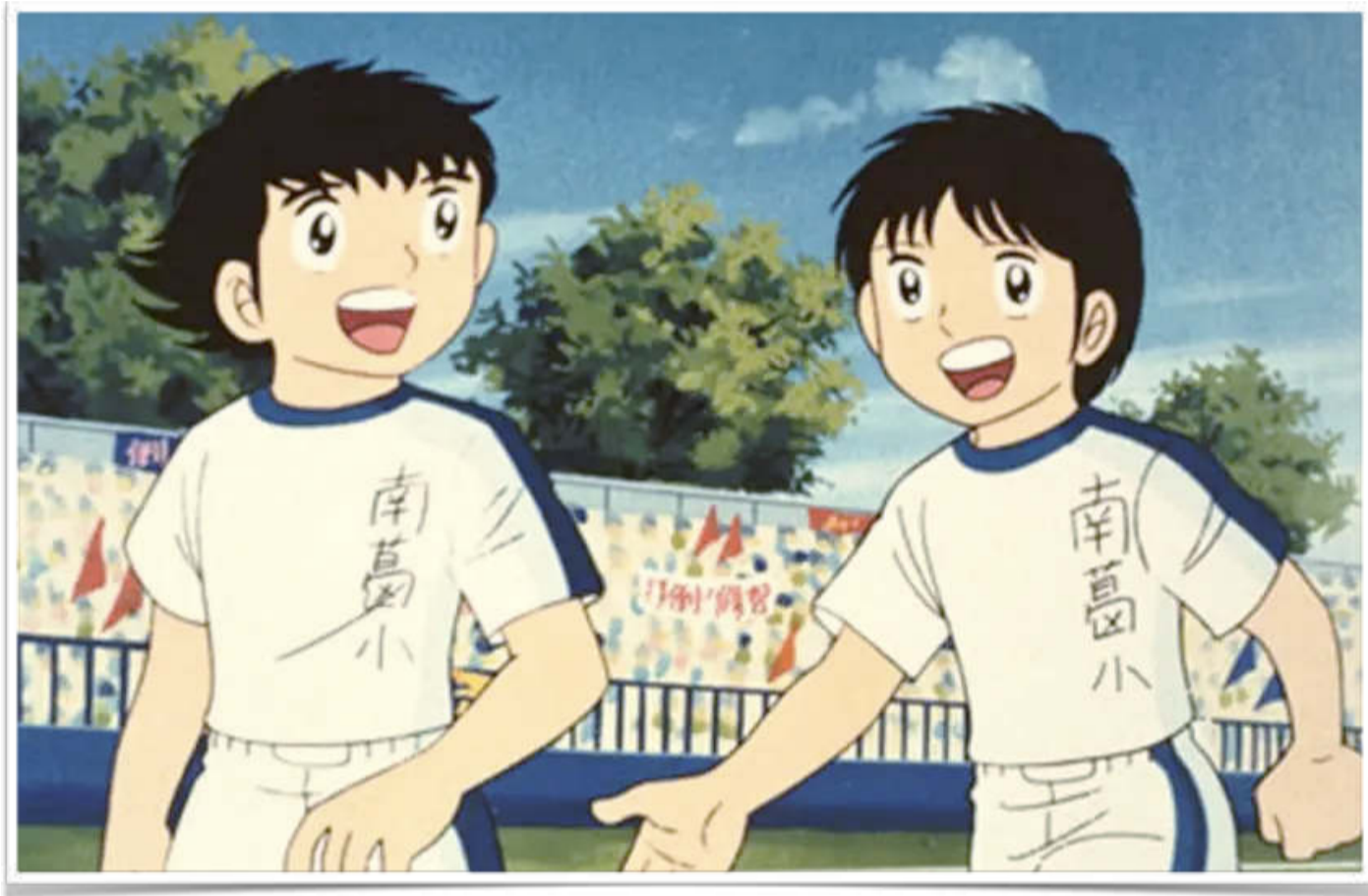
Une oeuvre qui a traversé les générations avec 6 films d'animation, dont le dernier « City Hunter Movie : Shinjuku Private Eyes » est sorti au cinéma en 2019.

Bande annonce animé « City Hunter » : https://www.youtube.com/watch?v=UvIh1_8Fvrc

Bande annonce film « City Hunter : Shinjuku Private Eyes » : https://www.youtube.com/watch?v=N_Fw1IyHHIA

2. Des animés qui donnent envie de faire du sport

Au Japon, les 5 sports les plus populaires ne sont pas les mêmes qu'en France. C'est le Baseball (Yakyuu), Le Football (Sakkaa), Le Golf (Gorufu), le Sumo (Sumou) et le Tennis (Tenisu). Le sport est en pleine expansion dans les années 80. Il est de plus en plus accessible. Les animés deviennent un important vecteur pour décupler sa passion pour le sport, en découvrir de nouveaux ou simplement donner l'envie de se mettre au sport.



A travers les Shōnen sportifs, l'animation n'est plus seulement un divertissement, c'est une extraordinaire machine à rêves qui s'immisce dans notre quotidien, nous motive et nous pousse à nous surpasser.

Pour les amoureux du ballon rond, « Captain Tsubasa » (Olive et Tom) entre sur le terrain en 1983. C'est l'adaptation du manga de Yōichi Takahashi prépublié dans le Weekly Shōnen Jump (encore un). C'est lui qui a ouvert les portes du Shonen sportif.

Un modèle dans lequel on idéalise les personnages. On veut s'identifier à Olivier Aton, Ben Becker ou Thomas Price. On s'entraîne à faire le tir de l'aigle ou le tir à deux. Les personnages des animés sont devenus les héros auxquels on veut à tout prix ressembler.

Dans l'animé, le terrain de foot semble mesurer 10km de long, une mi-temps 2 jours et 3 nuits et la gravité ne semble pas avoir de prise sur les joueurs.

Mais tout cela on s'en fiche tant que ça nous donne envie de jouer au foot avec les copains et le courage de se dépasser en faisant du sport. A travers les valeurs positives qu'il projette, notamment l'esprit d'équipe, elle nous aide à relativiser nos échecs (comme après la défaite la Nankatsu/Newteam face à la Meiwa/Muppet) et partager nos victoires.

L'inoubliable générique d'« Olive et Tom » : <https://www.youtube.com/watch?v=juQl2UbcD7w>

Pour les passionné(e)s de Volley, c'est « Jeanne et Serge » qui représente ce que l'on peut ressentir dans son club de quartier. Grâce à ces animés, on rêve nous aussi d'atteindre les sommets de notre sport et qu'il est possible de représenter son pays en sélection nationale.

Tout au long des 58 épisodes de l'animé, nous suivrons Jeanne Hazuki, de la simple équipe d'amateur de volley-ball, des rivalités au sein de son lycée jusqu'à ses qualifications pour les Jeux olympiques de Séoul.



Pour les fans de Basket, « Slam Dunk » de Takehiko Inoue est une révolution. J'y reviens plus en détail dans le chapitre 4.

« Kuruko no Basket » (2012) est pour moi l'animé de sport qui bénéficie de la meilleure qualité d'animation. Il est culte aussi.

Sur le thème du Football Américain, « Eyeshield 21 » est un manga scénarisé par Riichirō Inagaki et illustré par Yusuke Murata. Il est prépublié dans le Weekly Shōnen Jump de Shūeisha (entre 2002 et 2009) et adapté en animé de 145 épisodes produit par le Studio Gallop entre le 6 avril 2005 et le 19 mars 2008.

« The Prince of Tennis » (2001), un bon animé sur le tennis, en forme de service gagnant. Il est très populaire au Japon mais reste peu connu en France.

« Major » sur le thème du Baseball qui est dans le top 5 des sports les plus populaires au Japon. Enfin, « Yuri on Ice » (2016) mélange apprentissage du patinage et romance yaoi.

« Run with the wind » sur le thème de la course à pied (pas évident à adapter en animé) est excellent. Il parvient à retranscrire tout l'attrait pour ce sport sans être ennuyant.

« Haikyū!! » (sur le thème du Volley Ball) est actuellement pour moi le meilleur animé tous sports confondus. Manga de Haruichi Furudate prépublié depuis 2012 dans Weekly Shōnen Jump, il a été adapté en animé depuis 2014 par le studio Production I.G (4 saisons de 25 épisodes à ce jour).



3. La consécration du « Shōnen »

Un autre genre d'animé (dont j'ai déjà parlé) va aller encore plus loin pour m'aider à me construire, c'est le Shōnen Nekketsu. Dans les années 80, c'est certainement celui qui devient le plus à la mode.

La thématique du dépassement de soi, du courage et de la solidarité sont exploités à merveille. N'en déplaise à ceux qui ne voient dans ces animés que de la violence. Achetez vous le bon décodeur. Les enfants qui ont grandi avec ces animés ne sont pas plus bêtes ou plus violents que les générations précédentes. Comme Orelsan vous l'a déjà dit, je vous répète que vous n'avez pas les bases.

Dans ce domaine, le trio Shueisha (l'édition du manga), Toei (le production/réalisation) et Fuji TV (diffusion) fait des merveilles et nous livre trois œuvres qui font partie (encore aujourd'hui) des plus grands animés de tous les temps (voir mes trois références ci-dessous).

La construction de chaque épisode est extrêmement bien pensée. Chacun fait 20 minutes environ. A la fin de chaque épisode, on a droit à quelques secondes de l'épisode suivant. Le teaser est né et on a qu'une seule envie, c'est de voir le prochain, puis le prochain, encore et encore... On peut reprocher à tous ces animés certains épisodes à rallonge, des combats souvent trop longs, des scènes inutiles, justement pour ménager le suspens. Mais une chose est certaine, l'animation devient addictive.

Elle fait écho aux ventes croissantes du magnétoscope, qui permet d'enregistrer les animés, de les louer, de les acheter, dans le but de les voir et revoir. Comme la TV est la reine, les VHS deviennent les valets qui ornent la salle du trône de notre salon. Moi je suis le roi, même si j'abdique régulièrement lorsque mon père me dit « ça suffit les dessins animés ».

Ce qu'il faut retenir aussi, c'est que la VHS participe largement dans les années 80 au développement de communautés de passionnés d'animation qui se réunissent pour partager et échanger leurs impressions. Et oui, n'en déplaise à certains, l'animation, c'est aussi générateur de lien social !

« Ken, survivant de l'enfer » :



Le titre japonais (beaucoup plus badass) est Hokuto no Ken (qui signifie « Le Poing de la Grande Ourse »). C' est un manga dessiné par Tetsuo Hara et écrit par le scénariste japonais Yoshiyuki Okamura (surnommé Buronson pour sa ressemblance physique avec l'acteur américain Charles Bronson).

Le manga est prépublié dans le Weekly Shōnen Jump de 1983 et 1988. Un énorme succès qui s'est vendu à plus de 100 millions d'exemplaires dans le monde. Le manga est adapté en séries télévisées d'animation diffusées sur Fuji TV à partir de 1984. Il est à la frontière entre le Shonen et le Seinen.

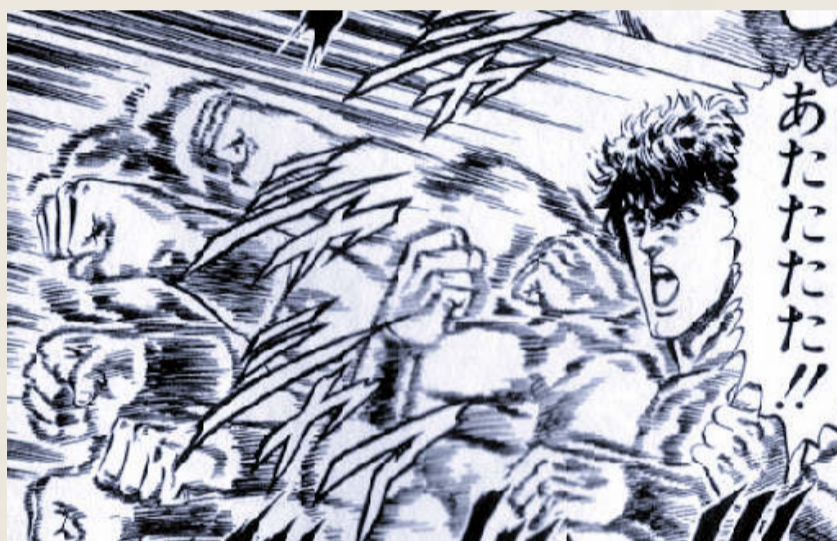
L'histoire se déroule sur une terre ravagée par une guerre nucléaire qui a eu pour conséquence l'évaporation des océans et la destruction de la végétation. Dans cet environnement hostile, les villageois s'efforcent de survivre, face aux bandes de pilleurs qui les rançonnent et les persécutent. Un homme reconnaissable à ses sept cicatrices sur le torse (formant la constellation de la Grande Ourse), a été choisi pour devenir le successeur d'une légendaire école d'art martial.

Au fur et à mesure que son étoile le guide, il devient le sauveur tant attendu par les villageois.

Très violent, Ken a été largement censuré et vivement critiqué lors de sa diffusion en France. Pour ces raisons, la diffusion a été interrompue après 84^e épisodes. Je me souviens que mon père ne voulait pas me laisser regarder cet animé.

Moi je ne comprenais pas car j'avais bien vu que Ken, c'était un bon gars. Au-delà de l'extrême violence, ce que je voyais, c'est qu'il défendait les plus faibles et que ses valeurs étaient nobles. Et quel kiff de voir l'ambiance des combats et de voir les méchants aussi laids à l'extérieur qu'à l'intérieur se faire défoncer par Ken au tour par tour !

LE SAVIEZ VOUS ?



Ken fait référence à plusieurs films cultes et d'acteurs emblématiques. Le célèbre cri « Atatatatata !! Ho wata !! » s'inspire de Bruce Lee. L'univers post apocalyptique ses personnages tous plus tarés les uns que les autres fait beaucoup penser à celui de Mad Max. Le style vestimentaire est quasi similaire. Jagi, un des frères adoptifs de Kenshiro, qui porte un masque métallique rendu nécessaire par une ancienne blessure, comme le Seigneur Humungous de Mad Max 2.

Enfin, vous remarquerez que Uda est une caricature de Boy Georges, Falco le Drago de Rocky, Hulk Hogan et Bask, Han est Freddie Mercury, Mister T ou Arnold Schwarzenegger.

Bande annonce Hokuto no Ken - Film 2

: <https://youtu.be/8wxlpNpnh1g>

« La légende Dragon Ball »



Dragon Ball (DB) est un manga d'Akira Toriyama, publié dans le Weekly Shōnen Jump entre 1984 et 1995 (42 volumes). DB est adapté en animé, 153 épisodes diffusés entre le 26 février 1986 et le 19 avril 1989.

Après Docteur Slump, Akira Toriyama souhaite changer de registre. Kazuhiko Torishima (ami de Toriyama et éditeur à Shueisha) lui suggère de s'inspirer du roman traditionnel chinois « Les pérégrinations vers l'Ouest » de Wu Cheng'En, considéré comme l'un des plus grands romans chinois. Ils imaginent alors l'histoire d'un jeune garçon où se mêlent la comédie et une histoire fantastique.

Le premier épisode s'ouvre sur Son Goku, seul après la mort de son grand-père adoptif qui est doté d'une force colossale. Il fait la rencontre de Bulma, qui recherche les Dragon Ball afin de demander au dragon un fiancé idéal.

Elle se termine par la victoire de Goku contre le démon Piccolo lors des 23^{ème} championnats du monde des arts martiaux (23^{ème} Tenkaichi Budokai). Plus précisément le dernier épisode (153) est celui du mariage entre Chichi et Goku.

Que ce soit dans le manga ou dans l'animation Akira Toriyama aime avant tout divertir. Il l'avait fait dans son premier animé (Dr Slump). Dragon ball est dans le même esprit. Cet humour plein d'innocence parfois absurde, souvent grotesque mais toujours plein d'autodérision.

LE SAVIEZ VOUS ?

L'inspiration pour Dragon Ball vient aussi du fait que Toriyama regarde beaucoup de films de kung-fu, en particulier ceux de Jackie Chan. C'est ainsi qu'est née « Dragon Boy », première esquisse de Dragon Ball de seulement 13 pages.



En Hommage, Toriyama crée le personnage de Jackie Chun, qui est en réalité Tortue Géniale pour tester incognito les progrès de ses disciples Goku et Krilin lors du Tournoi d'arts martiaux.



Souvenez-vous les entraînements hilarants de kame sennin, l'innocence de Goku par rapport au sexe. L'humour décalé et sans prise de tête n'avait jamais atteint de niveau de réussite dans un animé.

Cet humour omniprésent et cette subtile liberté de ton vont s'effriter dans DBZ et devenir souvent ridicule dans DBS. Nombreux sont les fans qui restent aujourd'hui nostalgiques de DB. Ajouter à cela un univers riche et des personnages très différents et hyper attachants. (Krilin, Yamsha, Tortue génial, Lunch). Bon par contre, je n'ai jamais été un grand fan de Pilaf.

Ce que j'apprécie aussi, c'est l'exploration et l'évolution de leurs liens (la rivalité qui se transforme en amitié) et des combats qui deviennent de plus en plus passionnants (celui contre Piccolo). Pour tout cela DB est tout aussi passionnant que DBZ. Dommage qu'il soit moins connu aujourd'hui. Si vous ne connaissez que DBZ, je vous invite à le découvrir car il explique beaucoup de choses. Je pense aussi qu'un reboot de Dragon Ball serait une bonne idée. J'aimerais revoir les intrigues avec Oolong, le duel avec Tao Paï Paï, l'ascension de la tour Karin, le père de Chichi, tous les combats des Budokai Tenkaichi sur l'île Papaya que Goku rejoint la première fois à la nage, pour renforcer son entraînement.... Oui, ce serait une excellente idée.

« Le mythe Saint Seiya »

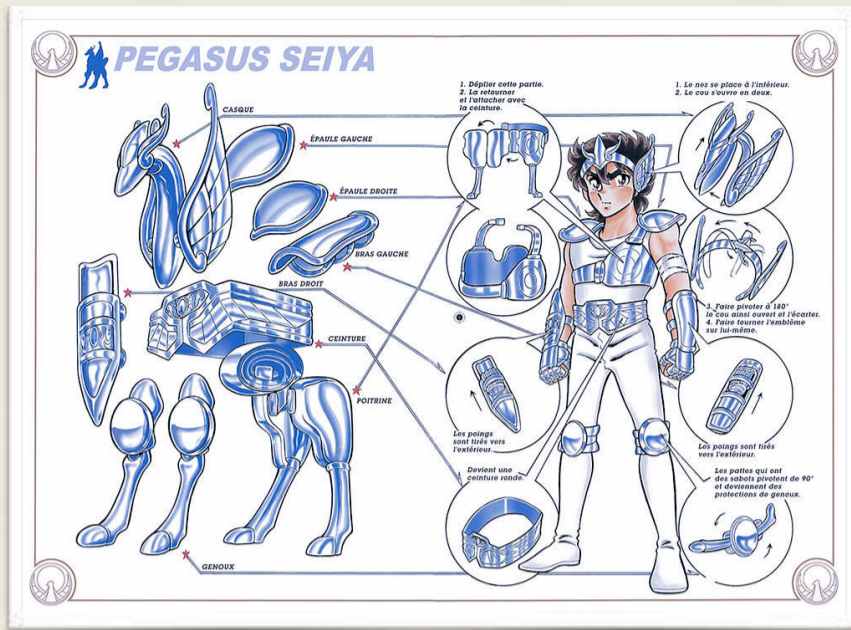


« Saint Seiya » (en France Les Chevaliers du Zodiaque) est un manga de Masami Kurumada. Grand fan de « *Ashita no Joe* », les parallèles sont nombreux entre les deux oeuvres, sur la puissance de la volonté, le dépassement de soi et des combats toujours plus dangereux.

Il compte 28 volumes qui ont été vendus à plus de 30 millions d'exemplaires. Le manga a été adapté en animé diffusé au Japon sur TV Asahi entre 1986 et 1989. Depuis sa première diffusion le 6 avril 1988 en France, Saint Seiya, l'oeuvre créée par Masami Kurumada, traverse les générations.

L'animé de 114 épisodes est divisé en trois parties : l'arc du « Sanctuaire » (qui correspond aux volumes 1 à 13 du manga), l'arc « Asgard » (créé exclusivement pour la TV) et l'arc « Poseidon » (qui correspond aux volumes 14 à 18 du manga). La production de l'animé s'arrête brutalement avant l'adaptation du dernier arc du manga « Hadès » (qui ne sera adapté en animé que 20 ans plus tard). Six films ont aussi été réalisés entre 1987 et 2004.

Unique pour son exploration des mythologies, c'est l'une des oeuvres les plus riches en références dans l'histoire de l'animation japonaise. Dès l'école primaire, c'est Saint Seiya (l'animé original) qui m'a donné envie de m'intéresser aux différentes mythologies,



LE SAVIEZ VOUS ?

Le design des armures est complètement différent dans le manga et dans l'arc sanctuaire de l'anime. C'est la volonté de la Toei qui considère que les armures de bronze (V1) qu'elles ne sont pas assez belles dans le manga.

Les armures V1 dans l'animé sont plus complètes et tellement classées. Pour moi, les plus belles versions des armures de bronze.



à l'histoire de la Grèce et aux constellations. Les premiers épisodes que j'ai vu, c'est le combat entre Seiya et Shiryu pendant le tournoi intergalactique. Je me souviens avoir pris une grande claque dans ma gueule, et pas par mon père. Par la puissance du spectacle, de ce combat avec puis sans armures puis lorsque Seiya découvre le point faible de la fureur du dragon. Et la profondeur des émotions après le dénouement du combat, d'une rivalité qui s'élève en amitié pour sauver Shiryu.

J'aime cet animé car il développe la personnalité de chaque chevalier, ses failles et ses faiblesses, avec je trouve beaucoup de subtilité. Sublimé par la musique de Seiji Yokoyama, certains épisodes atteignent des sommets d'émotions. Lorsque Shiryu s'élève dans les cieux au terme de son combat contre Shura, chevalier d'or du capricorne. Lorsque Hyoga perce la glace de Sibérie pour plonger voir sa mère. Rien que d'écrire ces quelques mots, j'ai les larmes aux yeux.

Saint Seiya, ce n'est pas que des combats, des armures et de la mythologie. C'est aussi beaucoup de délicatesse, d'émotion et de mélancolie. Tout cela, on le doit en grande partie à Seiji Yokoyama. Avec John Williams et Hans Zimmer, c'est le compositeur que j'apprécie le plus au monde. Ses mélodies ont bercé mon enfance, rythmé mon adolescence. Aujourd'hui encore, il suffit que j'écoute quelques notes pour plonger dans un tourbillon d'émotions.

M. Kurumada doit aussi beaucoup au character design du duo Michi Himeno / Shingo Araki, qui a magnifié l'histoire du manga. En créant ses propres codes, il a ouvert la voie à une nouvelle façon de faire de l'animation.

Un des duos les plus complémentaires de l'histoire de l'animation japonaise. Pour la création de design, Shingo Araki commençait puis Himeno se chargeait d'apporter la touche finale. Pour la direction d'épisodes, la démarche était sensiblement la même, Shingo Araki amorçait des layouts, que Michi Himeno se chargeait de transformer en plans clés. C'est elle aussi qui s'occupait des personnages féminins.

CONNAISSEZ VOUS L'ANIME « MAJOKKO MEGU-CHAN » ?

Majokko Megu-chan est un manga créé par Tomô Inoue et Makiho Narita, adapté en animé par la Toei en 1974. C'est un des premiers magical girl (il a une influence importante sur Sailor Moon).

Pourquoi vous parler de cet animé ? Car le character design est signé Michi Himeno et Shingo Araki. Il a constitué un immense terrain d'expérimentation pour eux, bien avant et pour Saint Seiya.

Dans le générique, aux accents yéyé, on peut même apercevoir un cheval ailé (55 secondes) en forme de constellation de Pégase.

Vidéo du générique : <https://youtu.be/WEWUINFc1WE>



Et que dire de la classe intergalactique de ces armures, de bronze, d'argent et des 12 chevaliers d'or ! Je leur voue une admiration sans limites (depuis la cours de récréation au matin du club Dorothée) que seul l'achat frénétique de nouvelles figurines parvenait à contenir, temporairement^^

Bien sûr, cet animé n'est pas exempt de tous défauts, de répétitions et d'incohérences. Le scénario est plus simpliste que les productions actuelles, mais ça m'importe peu.

Car Saint Seiya est vecteur de valeurs positives et riche en messages sur les relations humaines, l'amitié, la rivalité, la fraternité, tous ces liens qui nous lient au delà de notre origine sociale ou géographique. Une œuvre mature qui marque, pleine de scènes et de symboles que l'on oublie pas, 10, 20 ans après et pour moi, c'est le plus important. Vous l'avez compris, l'animé original représente pour moi une œuvre culte qui dépasse le cadre rationnel. Passionnante, elle est aussi enrichissante, inspirante et motivante. Je la conseille à tous les passionnés d'animation d'hier, d'aujourd'hui et de demain.

Depuis, Saint seiya se décline en de nombreuses adaptations, souvent décevantes. Seul **« Lost Canvas »** trouve grâce à mes yeux, en raison de la maturité de son scénario, du charisme des chevaliers d'or et de la qualité de sa réalisation. Contrairement à l'animé original, elle est produite par le studio TMS, et non la TOEI. Ce changement serait (en partie) dû à la volonté de Masami Kurumada, mécontent de production des OAV du chapitre Hadès. Malheureusement, l'animé « Lost Canvas » s'arrête avant la fin de l'adaptation du manga, c'est dommage.

Bande annonce du film « les guerriers d'Abel » :

<https://youtu.be/wo9VvkmpiGo>

Bande annonce Saint Seiya « Lost Canvas » : <https://youtu.be/PJfrA7gazpU>

Le dernier projet intéressant, le plus personnel de Kurumada aussi, c'est le film « Tenkaihen Josō: Ouverture » (qui se traduit par : Chapitre des cieux : ouverture), sorti le 15 février 2004 au Japon. Ce film était censé introduire un nouvel arc. J'attends encore avec espoir l'annonce d'un chapitre Zeus ! Mais la logique à ses raisons que la passion ignore.

Après l'adaptation raté en 2019 sur Netflix à la sauce US barbe cul, on est en droit de s'interroger sur la stratégie de la Toei et la volonté de produire cette suite...

4. Génération « Club Dorothée »



L'extrême popularité de ces animés offre aux studios de nouvelles perspectives. L'animation devient une marchandise qui s'exporte. Que ce soit les vidéos ou la vente de produits dérivés, le nombre de ventes explose. Bandai bat des records de ventes de figurines. Je revois encore celles inaccessibles des Chevaliers du Zodiaque dans le jouet club près de chez moi. L'animation est aussi devenue une marchandise, que l'on veut posséder.

Ce nouvel essor de produits commerciaux est une aubaine pour l'exportation. Le Japon ouvre une voie royale, notamment vers la France.

Elle se fait d'abord dans les années 80 par l'acquisition des droits TV.

Les raisons, au départ, ne sont pas forcément très nobles. Les chaînes de télé françaises, se sont rendues compte du potentiel de l'animation japonaise et de la demande croissante du public français. Antenne 2 puis TF1 vont profiter du faible prix de vente pour acheter des animés en masse.

L'autre avantage tient au fait que les animés japonais font beaucoup d'épisodes ce qui occupera beaucoup plus de temps d'audience.

À partir de 1978, Récré A2 diffuse des animés comme Goldorak, Albator, Candy ou Maya l'abeille. Ces animés qui ne rencontrent plus le succès au Japon, trouvent ici un second souffle. La diffusion des animés en version française permet aussi à un nouveau secteur de se développer, celui du doublage d'animés et les compositeurs/chanteurs de génériques, souvent ridicules mais tout aussi cultes que les originaux.

LE SAVIEZ VOUS ?

Les conditions du doublage en français des animés à cette période est assez hallucinant. Si la voix de certains doubleurs comme ont marqué l'histoire de l'animation, la fidélité du doublage n'est pas au rendez vous.

Les doubleurs sont de vrais professionnels mais ils n'ont pas le temps de se préparer. Ils avaient carte blanche et personne ne vérifiait la cohérence avant la diffusion à la TV. L'improvisation est parfois totale. Dans Ken le survivant, c'est du grand n'importe quoi. Quelques exemples : « Hokuto de cuisine ! », « Est-ce que vous savez où je peux trouver Ryuga ? À Montélimar », « Je suis le roi du Nanto de fourrure ! », « Décidément, les temps comme les oeufs sont durs »

Dans CDZ, la voix des personnages changent régulièrement en fonction de la disponibilité des doubleurs. Lors du début du tournoi intergalactique Shun une voix de fille puis lorsqu'il qu'il revêt son armure, a soudainement une voix de garçon...

Le Club Dorothée qui commence le 2 septembre 1987 (jusqu'au 30 août 1997) est produit par AB Productions. À la présentation, une équipe de cinq animateurs : Dorothée, Ariane, Corbier, Jacky et Patrick (souvent très lourds) mais dont il faut reconnaître l'alchimie. Pas simple d'improviser car la majorité des émissions étaient en direct et il y avait très souvent des problèmes techniques.

Moi j'avais 10 ans et ce que j'attendais plus que tout, c'était de voir les animés japonais . Et il y en avait énormément. En terme d'amplitude horaire la recette est simple : diffusion tous les matins sur TF1 puis « l'after school » entre 16H50 et 17H50. Le mercredi, c'est presque toute la journée. Et en terme de choix des animés, on a droit à une grande diversité. AB rentre du Japon avec les valises pleines d'animés : DBZ, CDZ, Nicky Larson, Juliette je t'aime, Ranma 1/2, Olive et Tom...L'éventail est impressionnant.

Mais la France était-elle prête ? Le Club Dorothée explose les audiences, toutes chaînes confondues. Il est leader avec plus de 30% de part de marché en moyenne.


Je me rends compte en écrivant ces mots que j'avais bien conscience en regardant que c'était des animés japonais.

C'est la découverte des voix qui vont marquer notre enfance. Pour le meilleur comme pour le pire. Certaines incarnent à merveille les personnages, à l'image d'Eric Legrand pour Végéta ou d'Henry Djanik pour Ikki dans Saint Seiya. D'autres sont complètement forcées et l'on constate même que les personnages changent de voix entre les épisodes. Parfois, on voyait clairement qu'ils n'en avaient rien à faire du sens de l'histoire. Dans un autre livre que je suis en train d'écrire je vous parlerai plus en détail du métier de Seiyu au Japon.

Cette époque est aussi mythique pour les génériques d'animés. Déjà à cette époque quasiment tous les génériques d'animés japonais sont excellents. Au lieu de les diffuser tels quels, AB production décide de les adapter à sa sauce. Les auteurs débordent de créativité pour écrire les paroles en 2 minutes chrono. Derrière, Ariane et Bernard Minet s'en donnent à cœur joie pour les interpréter avec ferveur. Je me souviens que même gamin je trouvais déjà ça ridicule. Mais toutes ces paroles sont restées gravées dans nos mémoires et restent aujourd'hui mythiques de cette période, pleines d'amateurisme mais insouciantes du début de l'animation à la télévision française.

Rapidement, les animés japonais n'ont pas bonne presse en France. Jugés trop violents et pas assez moraux par certains politiques, une partie de la presse s'oppose à la japanimation. L'erreur de TF1 a été de diffuser à des heures de grande écoute par les enfants des animés qui au Japon étaient destinés à un public plus adulte. Des mesures sont prises comme la censure ou la modification de la traduction au doublage (suppression des insultes par des mots doux).

C'est aussi l'apparition des quotas qui imposent à toutes les chaînes françaises (même privées) de diffuser une majorité d'œuvres européennes ou françaises. Cela explique l'apparition des sitcoms par AB production.



L'incroyable interview de Masami Kurumada dans le Club Dorothée : Lunaire mais intéressant : <https://www.youtube.com/watch?v=HRrLkDT41v4>

Le vendredi 29 août 1997, le Club Dorothée tire sa révérence avant la fin de la diffusion de certains animés comme Sailor Moon et DBZ. En moins de 10 ans, Il a permis à la France de devenir le deuxième marché mondial de l'animé et du manga.

Aujourd'hui, avec le recul, je suis certain que l'époque du Club Dorothée représente pour moi une incroyable période de découverte et d'ouverture d'esprit qui ont participé à mon éducation. Les animés m'ont ouvert l'esprit sur le monde et sur les autres.

LE SAVIEZ VOUS ?



Tous les bons animés japonais des années 90 n'ont pas été diffusés en France. C'est le cas de l'excellent « Yū Yū Hakusho » de Yoshihiro Togashi, pré-publié au Japon dans Weekly Shōnen Jump et adapté en anime par le studio Pierrot. 112 épisodes diffusés entre octobre 1992 et décembre 1994 sur la chaîne Fuji TV. Un animé qui vaut vraiment le détour.

L'histoire est celle de Yusuke Urameshi, 14 ans. Indiscipliné et bagarreur, il va sauver la vie d'un petit garçon sur le point de se faire écraser... Il meurt lors de cet acte héroïque ne lui porte pas chance puisqu'il y laisse sa vie. Pourtant, sa mort, imprévue, pose problème au fils du Juge des Enfers qui décide de lui faire passer un test pour juger de ses qualités. S'il réussit, il pourra ressusciter et deviendra un détective afin de combattre, avec son guide spirituel Botan, tous les démons dissimulés sur Terre.

Une palpitante série d'aventures s'ouvre avec son lot de surprises, de rebondissements et bien sûr, de tournois d'arts martiaux et autres combats toujours plus longs et fantastiques.

« Les Samouraïs de l'Éternel »



« Les Samouraïs de l'éternel » (Yoroiden Samurai Torūpā) est un animé (39 épisodes et quelques oav) réalisé par Masashi Ikeda (épisodes 1 à 19) puis Mamoru Hamatsu (épisodes 20 à 39) et produit par le studio Sunrise. Sa particularité est qu'il n'est pas adapté d'un manga.

L'histoire : Il y a 1000 ans, Arkatakor le puissant démon souhaitait contrôler le monde réel. Il fut vaincu par un guerrier accompagné d'un tigre blanc et renvoyé dans son propre monde. Son armure fut brisée en 9 parties (transformées en armures) qu'il doit réunir pour retrouver sa puissance. De nos jours, Arkatakor est de retour, avec déjà quatre de ces armures. Seuls 5 guerriers peuvent s'opposer à l'Apocalypse en maîtrisant les techniques du Feu, de l'Air, de la Lumière, de la Terre et de l'Eau. Ils sont les Samouraïs de l'éternel.

C'est un autre qui a animé mon enfance. Que de souvenirs. J'étais fasciné par le fait que des personnes de notre époque puissent revêtir des armures de Samouraïs légendaires. J'avoue ne pas avoir tout compris à l'histoire. Ce dont je me souviens surtout c'est du design des armures qui était vraiment réussi (en particulier celle de Ryo). Mais aussi de l'intensité des combats et de certains personnages comme Kaos, cet ancien samouraï, devenu prêtre, qui guide les « Les Samouraïs de l'éternel » .

Il faut savoir que cet animé a reçu par mal de critiques, avec des arguments du type : copié sur Saint Seiya, créé uniquement pour vendre des figurines. Je ne suis pas sur que ce soit fondé, d'ailleurs Seiya n'a pas de tigre ;) En tous cas, moi j'en garde un excellent souvenir !

5. L'émergence d'une nouvelle façon de faire de l'animation au cinéma

Dans ce mouvement d'industrialisation de l'animation japonaise à la télévision, quelle place occupe le cinéma d'animation japonais dans les années 80 ?

On observe deux tendances dans le cinéma d'animation des années 80. Ou plutôt une tendance et une révélation, c'est à dire une nouvelle manière de faire du cinéma d'animation.

La première tendance, c'est l'adaptation en long métrage des animés ayant fait leur preuve d'audience à la télévision. Le long métrage au cinéma présente plusieurs avantages pour les réalisateurs : davantage de temps pour travailler et surtout les producteurs leur laissent beaucoup de liberté pour exprimer ces histoires inédites de celles que l'on retrouve à la télévision.

Pour cela, les studios misent sur des réalisateurs expérimentés qui confirment leur talent avec des œuvres assez personnelles.



C'est le cas de Rintarô et Katsuhiro Otomo avec « Harmagedon : Genma taisen » en 1983 qui exploite des moyens techniques considérables pour l'époque, avec plus de 200 techniciens et animateurs. Ou de Mamoru Oshii avec « l'œuf de l'ange » en 1985 qui pose sa vision pessimiste de l'avenir de l'humanité incapable de s'adapter véritablement à sa course vers la modernité. Même si le succès commercial n'est pas toujours au rendez vous, le cinéma permet à ces réalisateurs de devenir (comme dans le cinéma classique) des légendes intemporelles de l'animation.

La révélation, c'est le cinéma de Hayo Miyazaki et Isao Takahata avant. Déjà avant la création du studio Ghibli, ils s'affirment par la volonté de faire de l'animation différemment. Ils se focalisent sur la création artistique, l'émotion, la nature et la diffusion de valeurs positives comme sources d'évasion et d'émancipation. En 1982, Miyazaki en fait l'éclatante démonstration avec l'adaptation de son propre manga (dont il a exigé des studios de production une totale autonomie) « Nausica, la vallée du vent ».

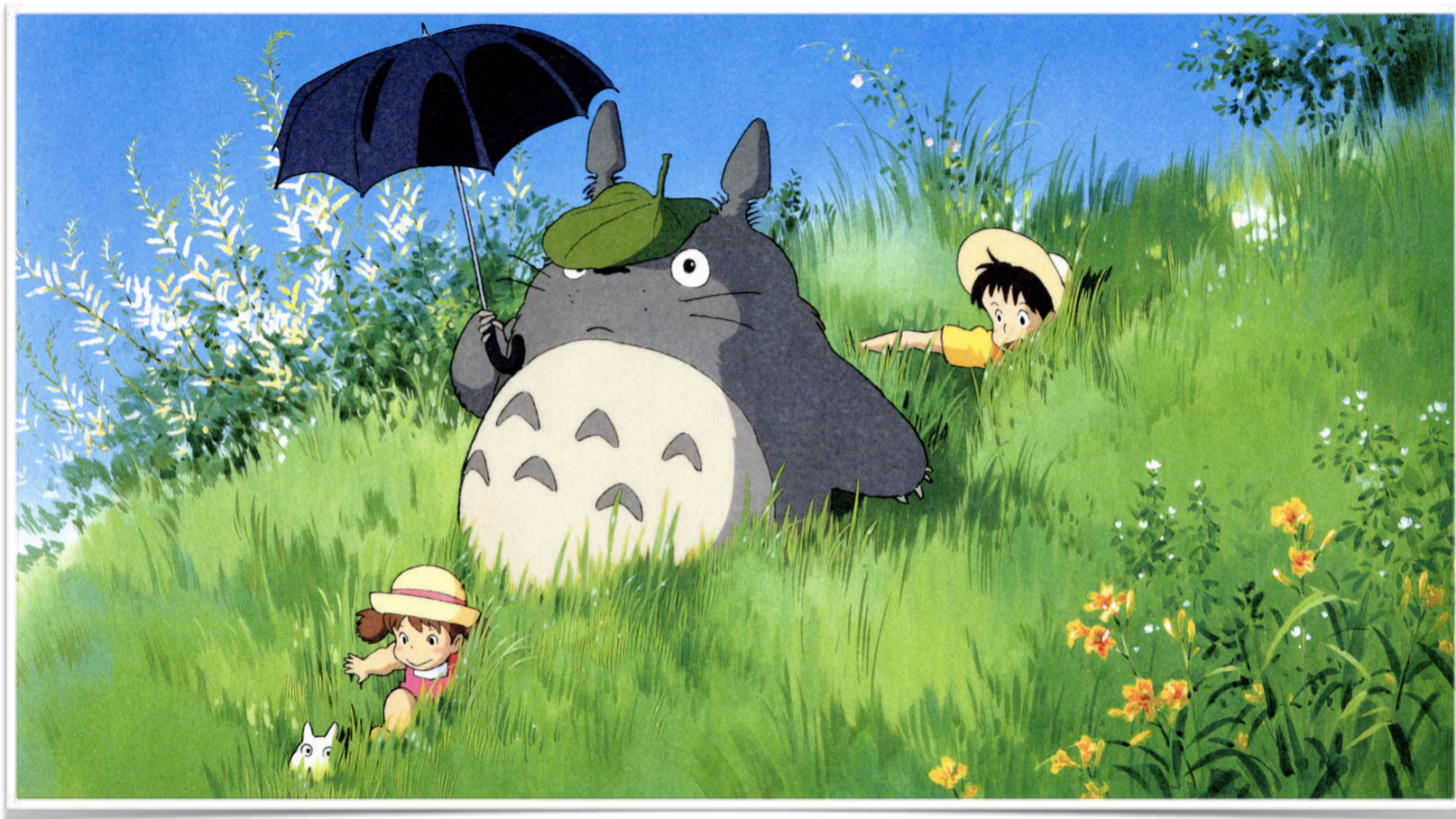


Conforté par la réussite de ce premier film, il prouve qu'il a eu raison de quitter l'univers de la TV pour montrer sa vision de l'animation et laisser librement son imaginaire s'exprimer au cinéma.

En 1985, avec Takahata, ils vont encore plus loin dans cette démarche en créant leur propre studio d'animation, le studio Ghibli. C'est ainsi qu'est née la plus belle histoire d'amour entre le cinéma d'animation japonais et le public du monde entier.

En 1986, « Le château dans le ciel » sort au cinéma, en forme de prise de conscience de la formule de Nietzsche, « Deviens ce que tu es ». Le studio Ghibli est le symbole du renouveau de l'animation Japonaise au cinéma.

Des films à l'esprit libre, vecteurs de valeurs positives et pleins de sentiments. A juste titre, le nom « Ghibli » trouve son origine dans un vent chaud du sud de la Libye qui soulève des tempêtes.



En 1988, le public japonais découvre « Mon voisin Totoro » et ne le quittera plus jamais. Ce film de Miyazaki raconte l'histoire de deux jeunes filles (Satsuki et Mei) qui viennent s'installer avec leur père dans une grande maison à la campagne pour se rapprocher de leur mère qui est à l'hôpital. Au hasard d'une balade dans la forêt, elles vont découvrir l'existence de créatures fantastiques, les totoros, avec qui elles deviennent amies.

La principale qualité de ce film est que l'on s'attache rapidement aux personnages. Dès le début du film, on se laisse emmener par Mei à la découverte du voisinage de sa nouvelle maison. Les Totoros sont drôles et fascinants et vivent dans cette forêt magique qui fait rêver. Ils font rejaillir notre âme d'enfant. L'authenticité des scènes de la vie quotidienne nous font découvrir la campagne japonaise de la plus belle des manières.

Le but du film est également de livrer un message fort sur la nature avec beaucoup de finesse. Un film qui met de bonne humeur parfait à voir en famille, qui ravira les petits et les grands.

La même année, le studio Ghibli sort au cinéma « le tombeau des Lucioles ». Le film d'animation qui m'a le plus ému. Pour la première fois, je n'avais pas honte de pleurer devant un « dessin animé ».

Isao Takahata réalise un film personnel, presque intime en lien avec son histoire personnelle, lui qui a vécu les bombardements américains de la ville de Kobe. Un film dans lequel l'émotion et le réalisme sont à leur comble.

Comment ne pas être touché par l'amour fou entre ces deux enfants ? A chaque fois que je revois ce film, je suis émerveillé par les scènes de leur vie quotidienne et la joie qui s'en dégage (la scène mythique des lucioles), par contraste avec une guerre sans concession. Un chef d'oeuvre inclassable dont les émotions marquent à jamais. Si je devais vous conseiller de voir un seul film d'animation, ce serait celui-ci.

LE SAVIEZ VOUS ?

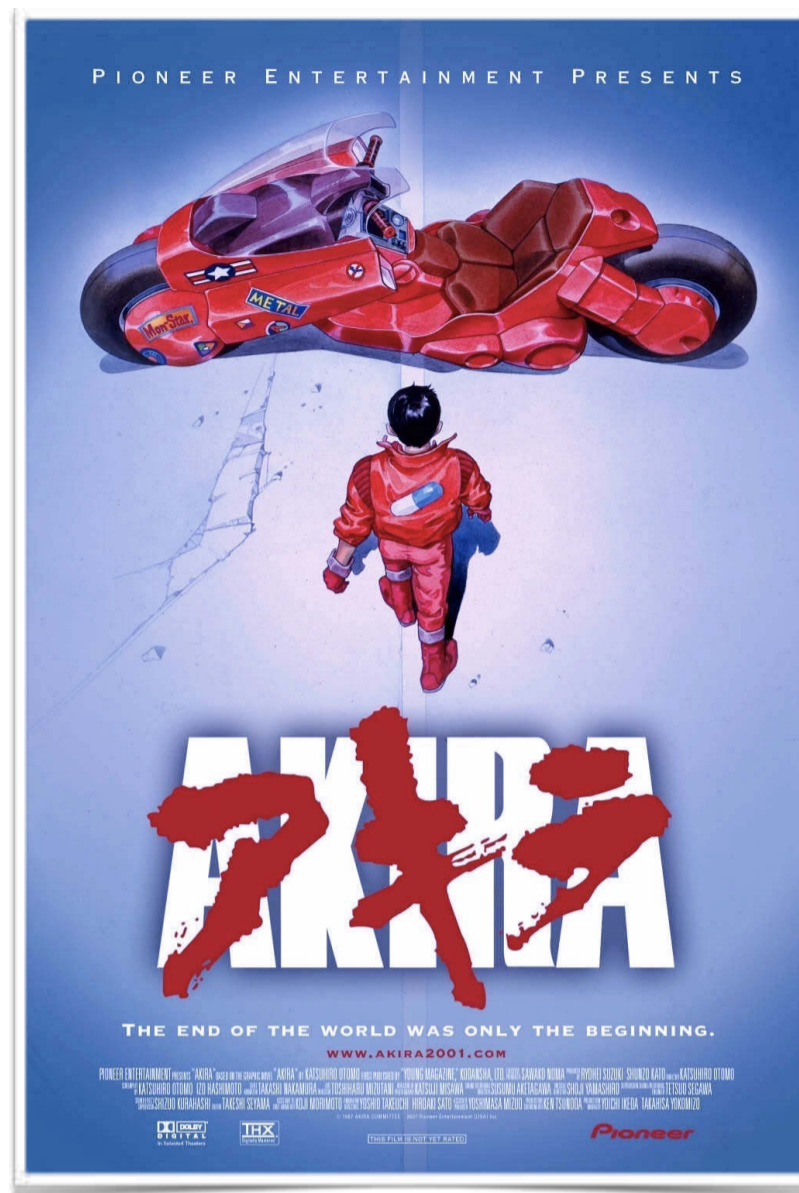
A sa sortie en 1988, « Le tombeau des lucioles » ne rencontre pas le succès escompté et l'effort financier consenti par le studio Ghibli.

Heureusement, une décision est prise de proposer une séance spéciale Ghibli au cinéma et le diffuser à la suite de « Mon voisin Totoro ». Une expérience étrange de voir ces deux films si différents, à la suite dans une seule et même séance. Mais un choix qui s'avère payant, qui sauve le studio Ghibli de la banqueroute.



Dans le sillage du studio Ghibli, plusieurs réalisateurs dont Hideaki Anno et Yoshiyuki Sadamoto, créent le studio Gainax en 1984. Là encore, c'est l'adaptation très personnelle, du jamais vu dans l'animation japonaise qui marque le début de cette nouvelle histoire.

6. La puissance évocatrice « d'Akira »



Le film « Akira » est adapté du manga de Katsuhiro Otomo. Il est sorti le 16 juillet 1988. Le film d'animation propulse cette œuvre et son univers au sommet de la constellation des étoiles de l'animation japonaise, à l'image de cette bluffante scène d'ouverture du film.

Avec plus d'un milliard de yens de budget, Akira est un des films les plus aboutis de l'histoire du cinéma d'animation japonais.

Sur la forme, plus de 160 000 celluloids sont nécessaires au 2h05 du film, soit bien plus que tous les autres films de l'époque. Le format de l'image est même élargi pour gagner en détails et en profondeur. Les jeux de lumières, des couleurs (plus de 300 sont utilisées) et certains effets en 3D sont inédits dans l'animation japonaise. Le réalisme est saisissant.

Sur le fond, Akira est une fulgurance, une merveille d'anticipation. L'histoire est celle de Tetsuo, un adolescent ayant vécu une enfance difficile, est la victime d'expériences visant à développer les capacités psychiques qui dorment en chacun de nous. Doté d'une puissance extraordinaire, Tetsuo décide de partir en guerre contre ce monde qui l'a

opprimé. Il se retrouve au coeur de multiples enjeux...L'armée essaye de découvrir le secret de sa puissance. Il suscite l'espoir d'un mouvement révolutionnaire qui veut se l'approprier à des fins religieuses.

C'est une œuvre intemporelle qui joue autant avec l'anticipation du futur genre cyberpunk 2077, dans un univers visuel très proche du film Blade Runner que l'affirmation de la violence urbaine à travers l'affirmation d'une contre culture. Néo-Tokyo a été reconstruite sur les ruines de l'ancienne Tokyo, détruite après la Troisième guerre mondiale. Pour la première fois, dans un film d'animation, elle montre le chaos du monde, mais pas seulement dans la rue. Dans les esprits aussi. Encore aujourd'hui, ma fascination pour ce film est intacte.

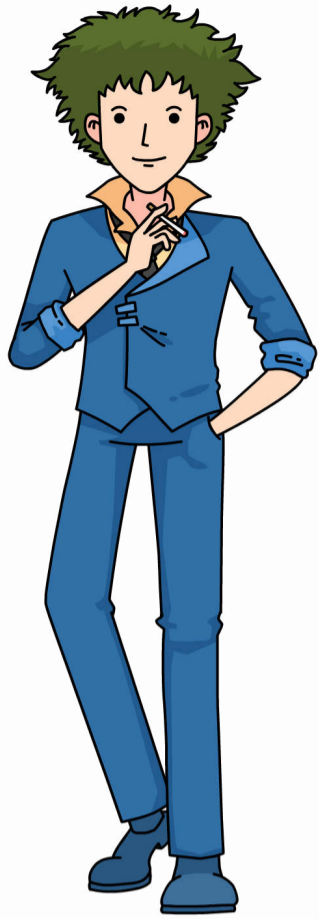
Et pourtant, lors de sa sortie au cinéma, le 18 août 1998, le film ne rencontre pas le succès escompté au Japon, peut être en raison de son degré de violence. Il est l'un des premiers films d'animation à sortir aussi au cinéma en France et aux Etats unis, où il connaît un vrai succès.

Akira est le symbole de cette animation qui s'affranchit brutalement de ses pères pour révéler une vision plurielle et visionnaire du futur du cinéma.

LE SAVIEZ VOUS ?

Le manga Akira devait être un manga « one shot » de 200 pages. Akira s'étend finalement sur 10 ans et 2200 planches. Otomo a révélé : « Je voulais raconter une histoire qui se passe dans un Japon ressemblant à celui de l'après-Seconde Guerre mondiale, avec un gouvernement contesté, un monde en reconstruction, des influences politiques extérieures, un avenir incertain, et une bande de jeunes abandonnés à eux-mêmes qui trompent l'ennui »

La bande annonce d'« Akira » : <https://www.youtube.com/watch?v=CtRWWkmetY4>



Deuxième partie

« Chaque fois que quelqu'un crée quelque chose de tout son cœur, cette création reçoit une âme », Hayao Miyazaki



Chapitre 4 : De 1990 à 1996

L'animation montre le présent et pense au futur

Le Japon du début des années 90 est marqué par plusieurs bouleversements majeurs.

Le 7 janvier 1989, l'empereur Hirohito « dieu et guide du Japon » meurt. C'est la fin de l'ère Showa (1926 à 1989) et le début de l'ère Heisei. Son fils accède au rang d'empereur du Japon, que la constitution de 1947 limite à un rôle de « symbole de l'État et de l'unité du peuple japonais ». Son règne de Akihito débute par une grave crise économique.

Le 9 février 1989, le « Dieu du manga » Osamu Tezuka meurt à soixante-deux ans après avoir publié son manga le plus sombre, « L'histoire des 3 Adolf ». Créé en 1997, le Prix culturel Osamu Tezuka récompense annuellement au Japon un mangaka par le journal japonais Asahi Shimbun.

Les années 90, c'est aussi le début d'une crise économique. Le taux de croissance du Japon ne cesse de décroître et le pays découvre le chômage et la déflation. Dans cette période que les économistes appellent la « décennie perdue » (Ushinawareta jūnen), l'offre et la demande de l'industrie du divertissement vont fluctuer plus rapidement.

Dans la continuité du modèle créé dans les années 80, l'animation va connaître un engouement exponentiel pour les grandes licences. L'industrie de l'animation se base sur ses plus grands succès pour de plus en plus les décliner en produits dérivés. Elle investit aussi d'autres domaines de l'économie comme la musique, les jeux vidéos.

Les animés conservent un style unique, affirmé et une ambiance pleine d'authenticité, si caractéristique des années 90 (et qui pour moi ne sera jamais égale par la suite) et des OST de génie. Des animés fondateurs et leurs héros vont traverser les générations.

L'animation assume aussi de plus en plus de montrer le Japon et fait de sa culture un argument pour faire rêver le monde entier.

1. L'âge d'or de la Toei

C'est l'âge d'or de la Toei avec 3 animés d'exception qui restent encore aujourd'hui comme des références absolues de l'animation japonaise. Ils se caractérisent par une incroyable énergie, communicative.

« Dragon ball Z, la légende »



Dragon Ball Z en animé est diffusé à partir du 26 avril 1989 sur Fuji Television. Il fait suite à l'animé Dragon Ball et adapte les vingt-six derniers volumes du manga, publiés de 1988 à 1995. Il comprend 291 épisodes divisés en 4 arcs (ou sagas) : La saga des Saïyens, la saga Namek, la saga des Cyborgs et la saga Boo. Une suite alternative, intitulée Dragon Ball GT, est diffusée du 7 février 1996 au 19 novembre 1997.

Vous parler de DBZ est à la fois simple et compliqué pour moi. Car c'est certainement l'animé qui m'a le plus marqué. Il m'a accompagné depuis mon enfance, m'a fait rêver, m'a motivé aussi. Il ne passe pas une semaine, sans que je ne pense ou que je vois une référence qui me fasse penser à DBZ.

L'histoire se recentre sur Goku et son fils Gohan. et se plonge beaucoup plus dans les arts martiaux. Toriyama se plie aux exigences de la TOEI qui impose de développer les combats et les transformations. Le succès est au rendez vous. Tous les méchants sont devenus légendaires. Toutes les transformations de plus en plus badass (on en parle de Majin végéta, Gohan SSJ2).

Chaque arc possède son lot de scènes mythiques (la première transformation en SSJ de Goku), Trunks qui défonce Freezer avec son épée, le Cell game, les fusions...L'histoire explore aussi de manière très accessible les thèmes de l'amitié, la rivalité, la filiation.

Le fait que la série soit longue permet de voir les personnages changer. Gohan grandit avec nous. Vegeta va apprendre de ses erreurs. Tous sont tournés vers le collectif avec un sens du sacrifice très fort. Mais Toriyama est lassé par ses combats sans fin et nostalgique de l'humour de Dragon Ball. Il ne s'y retrouve plus dans cette oeuvre dont le succès l'a dépassé. Il souffre aussi de délais de publication très courts et assume son choix d'arrêter en 1995, après un dernier Genkidama pour se défaire de Kid Boo.

Mais DBZ, ce n'est pas qu'Akira Toriyama. C'est l'association de talents, venus d'univers différents et toute l'énergie déployés qui a rendu cette oeuvre mythique et qui se ressent tout au long de l'animé. Je veux mettre en avant deux composantes : la musique et l'animation.

LE SAVIEZ VOUS ?

Dans l'animé original, le combat entre Goku et Freezer s'étale sur 15 épisodes, soit une durée de 4 heures. C'est le combat le plus long de l'histoire de l'animation.



Les musiques occupent un rôle central dans l'identité de l'animé, en particulier dans Dragon ball Z. Elles font corps avec l'animation à tel point que dès les premières notes de l'OST, on les associe à un combat ou à un personnage. Mieux, elles confèrent ce supplément d'âme, cette immersion qui nous laisse scotché devant un combat par exemple « Tobikkiri No Saikyou Tai Saikyou ». Certaines se démarquent par leur puissance émotionnelle.

Les animateurs sont des alchimistes. C'est grâce à l'animation que DBZ nous fait passer par toutes les émotions : Le sacrifice de piccolo pour sauver Gohan, la mort de Krilin, le sacrifice de Goku contre Cell, celui de Végéta contre Buu. Autant de scènes inoubliables par le travail acharné des animateurs. Et je ne parle pas des transformations : Goku en Super Saiyan, Gohan en SS2, Majin végéta, Broly la machine de guerre.

Certes DBZ n'est pas le plus bel animé mais il a de la gueule. Il use et abuse parfois de certains effets pour gagner du temps mais globalement la qualité est quand même très bonne. Quelques chiffres pour se rendre compte de l'ampleur du travail. Dragon Ball, c'est 153 épisodes (entre 1986 et 1989), Dragon Ball Z : 291 épisodes (entre 1989 et 1996). Chaque épisode dure environ 20 minutes. Imaginez les cadences infernales pour les animateurs.

« Une première expérience DBZ au cinéma »

L'univers de DBZ se décline aussi en de nombreux films d'animation (ou OAV) qui rivalisent de créativité (même si le retour de Broly et Bio Broly sont décevants). « Broly le guerrier légendaire » reste pour moi le plus marquant, « Baddack contre Freezer » le plus intéressant et « l'histoire de Trunks » le plus émouvant. Deux films sortent directement au cinéma, pas seulement au Japon, mais aussi chez nous.

En 1995, je me souviens de mon émotion quand j'ai vu pour la première fois un film DBZ au cinéma de province à Saint-Raphael. C'était « Dragon Ball Z : Fusions » en 1995. Quel kiff de découvrir le fight Gogeta vs Janemba sur grand écran. Inoubliable ! La musique de Tapion puis quand il remet son épée à Trunks, j'en ai encore des frissons !



« Sailor Moon, Reine du magical girl »



Sailor Moon est un shōjo qui a marqué l'histoire de l'animation japonaise. Une oeuvre qui réussit le pari fou de réunir deux genres. Mieux elle va les relancer. D'une part, le « Sentai » désigne le genre de série live où des super héros en armure moulante sauvent la planète contre de redoutables envahisseurs

D'autre part, le genre « magical girl » (ou mahō shōjo) met en scène des jeunes filles dotées de pouvoirs magiques.

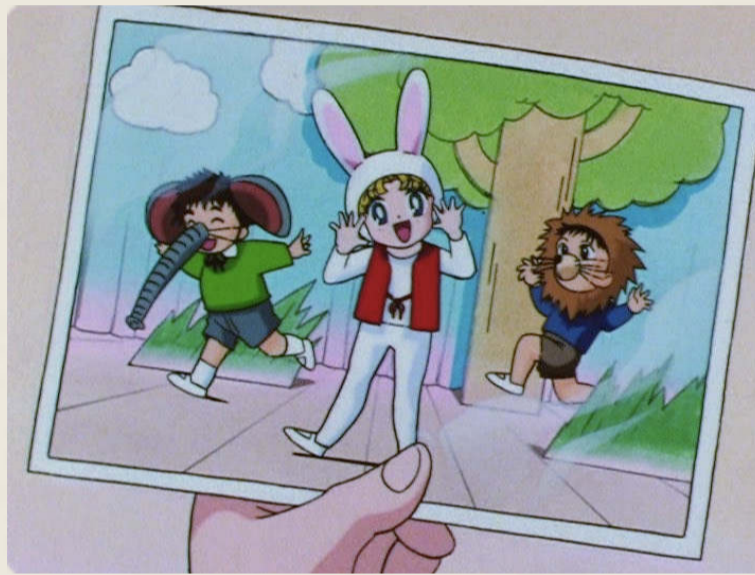
« Sailor Moon » est un manga de Naoko Takeuchi (à partir de 1991) rapidement adapté en animé, à partir de 1992. Pendant 200 épisodes, on suit les aventures d'Usagi Tsukino (Bunny en France), une adolescente maladroite, qui est en réalité Sailor Moon, une héroïne aux pouvoirs magiques. Combattant le mal au nom de l'amour et la justice, elle est aidée dans sa lutte contre les forces du mal par ses quatre fidèles amies, les Sailor Guerrières (Sailor Senshi), toutes placées sous la protection d'une planète du Système solaire. Chaque saison voit l'apparition de nouvelles guerrières.

Cet animé se nourrit de nombreuses références comme l'astrologie ou la minéralogie. Le scénario est répétitif et inégal, moins mature que celui du manga. Dans presque chaque épisode, on retrouve le même schéma : introduction - arrivée du méchant- destruction du méchant.

Pour moi, ce qui reste ce sont les personnages, ces filles qui font la force de cet animé mythique.

Nombreuses sont celles qui ont découvert les animés japonais grâce à Sailor Moon. Malheureusement, avec la fin du club Dorothée en 1997, l'animé ne sera pas diffusé en entier. C'est encore une oeuvre qui a traversé les générations. En 2014 un reboot « Sailor Moon Crystal » est produit par la Toei. Un film « Bishōjo Senshi Sailor Moon Eternal » prévu pour 2020.

LE SAVIEZ VOUS ?



Dans la version originale, Usagi s'appelle « Usagi ». Dans la version française, elle s'appelle Bunny qui est la traduction littérale d'« Usagi » qui veut dire Lapin en japonais.

Le motif du lapin est très présent dans Sailor Moon. Dès le premier épisode les draps d'Usagi ont pour motif un lapin et la lune. A plusieurs reprises, ses vêtements également.

Sa coupe de cheveux fait aussi penser à deux oreilles de lapin.

Bande annonce « Sailor Moon S, le film » :

https://youtu.be/wbq_ybcuofc

« Slam Dunk, MVP de l'animation »



« Slam Dunk » est un manga de Takehiko Inoue sur le thème du Basket-ball. Il est prépublié dans le Weekly Shōnen Jump entre 1990 et 1996, puis publié en 31 tomes. Il est adapté en animé (101 épisodes) diffusés entre octobre 1993 et mars 1996 sur TV Asahi et Animax. En 1988, Inoue remporte le prix Tezuka. On retrouve dans le design de ses personnages et sa manière d'aborder les scènes d'action, l'influence de son mentor Tsukasa Hōjō (City Hunter, Cat's eyes, Family compo).

A la différence de DBZ et Sailor Moon, Slam Dunk n'a pas connu son heure de gloire en France à l'époque du Club Dorothée. Les premiers épisodes sont sortis en VHS à la fin des années 90 mais très vite oubliés, faute de ventes. C'est grâce à l'éditeur Kana et à la sortie de l'intégralité du manga à partir de 1999 que la France va enfin découvrir le phénomène Slam Dunk.

L'histoire est celle de Hanamichi Sakuragi qui au collège s'est fait éconduire par 50 filles. Il est ensuite entré au lycée, mais il est resté sous le choc du refus de la 50e fille qui lui a répondu : "Je suis amoureuse d'Oda du club de basket". C'est alors qu'il croise la belle Haruko Akagi qui lui demande directement : "Tu aimes le basket ?". Et son cœur explose ! C'est décidé : Il doit faire partie de l'équipe de basket !

Au début des années 90, on est dans l'explosion de la NBA dans le monde. Moi, je suis tombé en admiration de la Dream team aux JO d'été à Barcelone en 1992. J'étais haut comme trois pommes, je ne comprenais pas toutes les règles du Basket mais je me souviens d'avoir été émerveillé par le spectacle et le show de Scottie Pippen, Michael Jordan, Karl Malone, Charles Barkley, Magic Johnson (un des joueurs favoris d'Inoue dont l'équipe préférée est les LA Lakers)... Tous ces talents individuels au service du collectif et du spectacle. C'est ce qui m'a donné l'envie de m'intéresser à ce sport. Slam Dunk, c'est aussi l'histoire de quelqu'un qui ne sait pas quelle est sa place dans la société. Lui est hyper grand pour un japonais et peu populaire auprès des filles.

Slam Dunk, c'est la NBA des années 90. On retrouve les chaussures et les joueurs de l'époque. Mieux, avec des phases qui expliquent les règles du basket, Inoue se mue en prof de Basket. Et ses explications et conseils sont toujours pertinents !

A cette période, les Chicago Bulls domine la NBA. On retrouve dans l'animé plusieurs références, la couleur des maillots, le physique des personnages (Hanamichi Sakuragi pour Dennis Roman, même si le personnage du manga a les cheveux rouges avant l'ailier fort des Bulls, Kimonobu Kogure et John Paxson). Mais c'est surtout la représentation hyper fidèle des actions et mouvements made in NBA. Par exemple, le lancer franc à l'aveugle de Jordan qu'exécute Kaede Rukawa. Ou les gros Dunks de Hiroshi Morishige façon Shaquille O'Neal.

Mais ce qui fait aussi la force de cette oeuvre, c'est qu'il ne faut pas obligatoirement aimer le Basket pour se prendre au jeu.

LE SAVIEZ VOUS ?

Slam Dunk a changé la vision des Japonais pour le Basket . Il a aussi permis pour la première fois dans l'histoire de l'animation la collaboration entre un manga-ka (Takehiko Inoue) et une marque de sneakers la plus célèbre au monde, Air Jordan. Le résultat, le modèle « Air Jordan 6 Slam Dunk » évidemment de couleur rouge et avec un "10" en référence au numéro de maillot de Hanamichi Sakuragi

Voici la vidéo pleine d'humour, lorsqu'il achète ses premières air Jordan : <https://www.youtube.com/watch?v=IHKK9n72LCs>

Le génie de Inoue s'est de nous entrainer dans cet univers qui reprend les bases de tous les Shonen : l'effort, le sang, la volonté de se surpasser. A la différence de Captain Tsubasa, l'animé est réaliste. S'ajoute aux codes du shonen sportif la sueur, le public en transe, les chaussures qui crissent sur le parquet et les coups de sifflet de l'arbitre pour faute technique. Sakuragi va se développer en tant que joueur et personne. On est autant ému par ce récit d'apprentissage qu'amusé par l'humour qui est aussi présent. Sa relation de rivalité avec Rukawa Kaede et pour moi une des plus réussies des animés sportifs.

Aujourd'hui, on peut considérer que cet animé qui a plus de 20 ans a mal vieilli. Ok, la qualité n'est pas du 20 images par seconde et loin du magnifique « Kuruko no Basket ». Mais il possède quelque chose en plus, cette saveur du basket des années 90. Nostalgique comme néophyte, je vous recommande de sauter sur cet animé qui en plus de vous faire progresser au basket, vous fera grandir (sans atteindre la taille de Rudy Gobert).

2.L'animation permet de découvrir le Japon

L'autre nouveauté, c'est que l'animation japonaise ne craint plus de dévoiler le Japon, elle devient de plus en plus réaliste sur les lieux. Elle va même en faire un atout.



Dans les années 80, la majorité des animés japonais diffusés en France étaient soit des robots dans des villes futuristes, soit des adaptations de la littérature européenne qui se passent en Europe (Heidi) ou aux Etats-Unis (Tom Sawyer). Il n'étaient pas vraiment localisables.

Dans les années 90, les animés japonais diffusés en France montrent le Japon mettant en valeur sa richesse culturelle (certes avec beaucoup de clichés). L'animation est devenue un atout extraordinaire pour le rayonnement du Japon à l'international.

La vie au Japon devient une source d'inspiration et les animés nous permettent de découvrir la culture et les traditions de ce pays. L'onde de choc est énorme pour le public européen (ce n'est pas encore le cas aux Etats-Unis) qui s'approprie déjà certains codes d'un Japon devenu une machine à rêver.



Moi, je vous avoue que devant ma télé en train de déguster mon chocolat chaud, je me voyais déjà dans l'univers urbain de Shinjuku avec « Nicky Larson ». Comme une envie de déguster un Okonomiyaki dans le restaurant de M. Duronchon dans « Lucile amour et rock and roll » ou de passer une nuit dans la pension des mimosas dans « Juliette, je t'aime ».

Tous ces lieux magiques, comme autant d'initiations au voyage illuminent les yeux et l'imaginaire de milliers d'enfants et d'adolescents dans les années 90. Ce mouvement va s'amplifier à partir des années 2000 avec des animés comme Nana (le célèbre studio 109) puis avec les films de Makoto Shinkai qui sont de véritables déclarations d'amour à Tokyo.

Tous les lieux du film « Your Name » à Tokyo : <https://www.youtube.com/watch?v=EkyrYwJBUTY>

3. Le détective « Conan »



Gōshō Aoyama imagine l'intrigue de « Détective Conan », un manga adapté en animé par les studios TMS en 1996. Après 970 épisodes, il est toujours en cours de diffusion. Il a été diffusé en France mais largement censuré et souvent considéré à tort comme un animé uniquement réservé aux enfants.

L'histoire est celle de Shinichi Kudo, un détective très connu, encore lycéen. Alors qu'il surprend une transaction frauduleuse, un homme lui fait avaler un comprimé qui le fait redevenir enfant. Il va multiplier les enquêtes, parcourir le pays et accumuler les indices dans le but de désigner le responsable et de retrouver son corps.

Chaque épisode correspond à une enquête. Quel plaisir d'essayer de chercher des indices en même temps que Conan. C'est vrai aussi que c'est difficile et que les épisodes sont répétitifs. Mais Détective Conan n'est pas uniquement un animé policier. Il est plein d'inventivité, à l'image du Professeur Hiroshi Agasa, cet inventeur farfelu qui est d'une aide précieuse à Conan en lui fournissant des gadgets toujours plus élaborés.

LE SAVIEZ VOUS ?

Dans l'animé, on retrouve tout plein de lieux qui existent réellement au Japon (la ville d'Osaka, le temple Enseiji...). La ville de Hokuei (préfecture de Tottori) où Gōshō Aoyama est né est aussi le berceau de Conan. On retrouve les personnages un peu partout en se baladant.

4. La révélation « Evangelion »



Ce n'est pas un animé de la TOEI qui m'aura le plus marqué pendant cette décennie. Produit par GAINAX, ma référence, c'est l'œuvre de Hideaki Anno, « **Neon Genesis Evangelion** ».

Un animé composé de 26 épisodes diffusés au Japon d'octobre 1995 à mars 1996 sur la chaîne TV Tokyo avant d'être distribué en VHS en France, en septembre 1996 par Dynamic Visions.

Le première oeuvre que j'ai adoré de Hideaki Anno, c'est « **Nadia, le secret de l'eau bleue** », un animé culte signé Gainax . L'histoire est une formidable épopée qui mêle aventure, science fiction et questions existentielles. L'animé s'arrête brutalement en 1991. La fin de sa production est chaotique et précipitée, Anno confiant la réalisation de plusieurs épisodes à son ami Shinji Higuchi. Il sombre dans une dépression. Il a révélé plus tard que c'est durant cet épisode douloureux de sa vie qu'il a construit la raison d'être d'Evangelion. Il va puiser dans son expérience personnelle, l'âme et les états d'âme de ses personnages.

Pour Evangelion, il reçoit « carte blanche » de la part de Gainax pour développer une œuvre inédite et ambitieuse qui mettra l'accent sur la psychologie des personnages, la philosophie, la religion et les méchas. Présenté comme ça, c'est bizarre. Mais, lui, se lance dans ce pari fou.

L'histoire : En 2000, une gigantesque explosion se produit en Antarctique, provoquant un cataclysme (raz-de-marée, fonte des calottes polaires) qui dévaste une grande partie de la planète. Les autorités déclarent que cette catastrophe était due à la chute d'un astéroïde sur la planète.

Quinze ans plus tard, l'humanité a surmonté cet événement, appelé le Second Impact. Mais de mystérieuses créatures nommées Anges font leur apparition, et tentent de détruire Tokyo-3, la nouvelle capitale forteresse du Japon, construite après le Second Impact.

Pour les combattre, l'organisation secrète NERV a mis au point une arme ultime, les Eva, robot géant qui ne peut être piloté que par des adolescents.

Dans le premier épisode, Shinji Ikari se rend à Tokyo-3 sur l'invitation de son père, directeur de la NERV, qu'il n'a pas revu depuis dix ans. Il est loin de se douter qu'il a été appelé pour piloter l'EVA 01 et affronter un Ange dans un combat à mort. Dans les épisodes suivants, d'autres anges apparaissent donnant lieu à autant de combats acharnés. Les pilotes devront aussi régler leurs conflits intérieurs pour faire face à leur destin. A moins que la mystérieuse organisation SEELE, qui dirige secrètement la NERV, parvienne via son « Plan de complémentarité de l'Homme » à créer une nouvelle forme d'humanité.

Diffusé sur Tokyo TV le 4 octobre 1995, l'audience du premier épisode n'est pas bonne. Rapidement, après ce premier impact, l'onde de choc Evangelion va se propager d'abord chez les Otaku puis dans tout le Japon. A la fin de la série, le 27 mars 1996, Evangelion est devenu un phénomène de société.

En France, la flamme Evangelion s'allume aux premières notes de son générique mythique « Zankoku na Tenshi no Thesis" (ouf, on a échappé à une version française du générique). En 1998, il est diffusé sur la chaîne Canal Plus qui acquiert les droits de diffusion. Au passage, La VF est excellente.

Une flamme qui n'est pas prête de s'éteindre. Aujourd'hui encore elle brûle de mille feux dans le cœur des millions de fans. La réalisation n'est certes pas parfaite en raison de contraintes de temps, les animateurs s'épuisent. Mais globalement, l'animé est un modèle d'ingéniosité. Comme par exemple cette scène dans l'épisode 21, dans l'ascenseur, qui se révèle être du pur génie mais qui au départ était faite uniquement pour meubler...

Visuellement, le character design est signé Yoshiyuki Sadamoto. Il va révolutionner le genre des mechas. Les robots sont très différents de ceux de Gundam. Les Eva, incarnent des figures mystiques aussi fascinantes que terrifiantes. Elles possèdent une dimension plus organique en lien intime avec les pilotes (le taux de synchro plus ou moins élevé pour que l'Eva accepte de bouger).

Le design des personnages est aussi une claque. Il prend des risques (les couleurs de cheveux bleus et rouges sont encore rares dans les animés). Asuka et Rei, de par leur design vont devenir des icônes de l'animation.

C'est aussi l'histoire qui m'a fait aimer cet animé. Le scénario prend la forme d'un véritable labyrinthe, autant dans la narration (l'arrivée des anges va-t-elle conduire à la destruction de la terre ?) que dans le psychisme de chaque personnage. Est ce que c'est l'obstination de Gendo, la dépression d'Asuka ou le manque de confiance de Shinji qui vont conduire à la fin de l'humanité. Cette pluralité de lecture est inédite et apporte un vent de fraîcheur dans l'animation japonaise.



Bande annonce « Evangelion » sur Netflix : <https://www.youtube.com/watch?v=dalyUU-mGe0>

Loin du héros fier et sans peur, Shinji reflète la perte de confiance en soi, la crainte et les névroses des adolescents. Et pourtant, c'est lui qui doit sauver l'humanité ! L'exploration de sa personnalité, comme celle d'Asuka marque l'histoire de l'animation. Ils trouvent un tel écho dans la société japonaise qu'Anno lui même est dépassé par sa création et les attentes du public.

Le scandale arrive lors de la diffusion des deux derniers épisodes qui achèvent brutalement l'animé sans donner aux fans une vraie fin à l'histoire. Aujourd'hui encore, on ne connaît pas tous les détails mais deux raisons son invoquées pour expliquer cette fin.

Anno se serait censuré pour offrir une Happy end, l'autre étant le manque de temps pour réaliser une fin digne de ce nom (même si je ne fais pas partie du camp qui déteste les épisodes 25 et 26).

Pour se rattraper (et certainement se libérer de ce poids) Anno sort deux films en 1997, Evangelion : Birth and Rebirth. Si le premier est décevant car il résume les épisodes de la série le second lui donne une vraie fin à Evangelion et n'y va pas avec le dos de la cuillère avec quelques scènes chocs. La particularité du succès d'Evangelion est qu'il ne va pas cesser de s'accroître avec le temps et dans le monde entier. Au Japon, à la TV, il va trouver un second souffle avec des rediffusions tardives ou dans la nuit. En 2019, l'annonce de sa diffusion sur Netflix l'a prouvé.

Vous serez ravi d'apprendre qu'un dernier film est en préparation, certes depuis plus de 10 ans, mais avec Anno aux manettes, il faut s'attendre à tout. Il sortira au cinéma en 2020, j'espère au cinéma, en France.



Aujourd'hui Evangelion reste un atout considérable dans l'histoire de l'animation japonaise, incontournable, presque sacré. Pour moi seul un autre animé, qui mêle parfaitement Mecha et Fantasy, est parvenu à rivaliser. C'est « **Vision d'Escaflowne** » (Tenkū no Esukafurōne), un manga de Katsu Aki adapté en animé de 26 épisodes (produit par les studios Sunrise) et diffusé en France en 1999, sur Canal+.

Hitomi, jeune lycéenne, appréciant l'athlétisme et l'art de la cartomancie (c'est-à-dire le fait de lire dans les cartes), se trouve un jour victime d'étranges visions et s'évanouit en plein entraînement. Un jour, alors qu'elle court, une vision la transporte sur la planète Gaïa où elle rencontre le Prince Van Fanel. En plein dans son conflit contre l'Empire Zaïbacher,

Hitomi va découvrir tout un monde magique et onirique. Hitomi, dont les visions deviennent de plus en plus fréquentes, découvre que le pendentif qu'elle a hérité de sa grand mère semble avoir un pouvoir en ce monde et se retrouve alors au cœur du conflit. Chaque épisode commence par le tirage d'une carte de tarot divinatoire qui annonce le destin à déjouer.

Même si le design character n'est pas excellent (en particulier, les nez sont vraiment bizarres), l'animation reste magnifique. Voir ces énormes méchas se battre à l'épée, c'est tellement impressionnant. En fait de cet animé, je n'ai pas retenu l'histoire comme dans Evangelion. Je trouve que la dimension affective est surexploitée.

Moi, c'est l'ambiance qui m'a marqué. On est happé par ce passage entre la réalité et un univers de pure Fantasy. Le temps se fige presque et le dépaysement est total. Mention spéciale pour la musique signée et la magnifique bande son Yoko Kanno et l'Orchestre Philharmonique de Varsovie.

5. Le visionnaire « Ghost in the shell »



Au cinéma, en 1995 au Japon (1997 en France) un autre film d'animation va avoir un impact au moins aussi important qu'Evangelion à la TV. Ce film, c'est « Ghost in the shell » de Mamoru. Il est l'adaptation du manga homonyme de Masamune Shirow. Une expérience visuelle et sonore dont la place au panthéon de l'animation est incontestable.

Il offre une expérience très différente des films du studio Ghibli qui dans les années 90, réalise plusieurs grands films d'animation.

Il propose une adaptation plus personnelle, plus réaliste que celle du manga de Shirow sans pour autant le trahir. La création de GITS sera longue et laborieuse, au prix d'une implication totale qui prendra plus d'un an au réalisateur et à son équipe. Il avoua en sortir tellement épuisé qu'il mettra plus de 5 ans pour réaliser son film suivant. A travers ses questions existentielles, ce film est un précurseur sur le lien entre l'humain et la machine. Entre l'introspection des humains et les possibilités infinies offertes par l'informatique. Il représente une source d'inspiration intarissable pour les plus grands réalisateurs du cinéma, à l'image des Frères Wachowski dans Matrix.

L'histoire : En 2029, la frontière entre humanité et technologie a presque disparu. Sous les ordres du major Kusanagi, une femme cyborg ultra-perfectionnée, la section 9 est responsable des crimes technologiques. Le groupe est à la recherche du mystérieux hacker qui sévit aux 4 coins du monde.

Oshii nous présente sa vision de l'évolution de l'homme. Une scène est particulièrement explicite sur ce thème : celle où l'on voit une fresque murale qui représente l'arbre de l'évolution humaine. Elle est complètement détruite par le super tank commandé par le puppet master. Assez explicite !

La réalisation est un gros point fort du film. Elle innove à tous les niveaux. Oshii a pris de vrais risques et ils sont payants : les tenues de camouflage, les longs plans séquences de la ville futuriste. C'était audacieux pour l'époque, le film est sorti il y plus de 20 ans. L'univers du manga de Masamune Shirow est donc parfaitement adapté à l'écran. Il gagne même en maturité et en détails (les gouttes d'eau sur les masques de plongée du major) ce qui donne davantage de profondeur et d'intensité au film.

La musique de Kenji Kawai a énormément contribué à l'identité et au succès du film. Le thème principal (entièrement chanté en japonais ancien) et sa puissance émotionnelle sont inoubliables.



Bande annonce « Ghost in the shell » : <https://www.youtube.com/watch?v=Tu713Zwigmo>

6. L'incontournable « Initial D »



« Mont Akina, au Japon. Une rumeur circule dans la ville au pied de cette montagne : celle d'un livreur de Tofu qui, au volant de sa Sprinter Trueno, serait le plus rapide en descente. Mais comme il circule aux derniers instants de la nuit, personne ne l'a jamais vu... ».

Initial D est un manga de type seinen écrit et dessiné par Shūichi Shigeno. Il a été prépublié entre juin 1995 et juillet 2013 dans le magazine Young Magazine (48 tomes), et adapté en plusieurs animés et OAV à partir de 1998.

Les personnages ne sont pas au centre de l'animé. Le scénario non plus n'est pas le plus important. On suit la progression de Takumi (First, Second et Third Stage), pour ensuite se focaliser sur l'équipe Project D (Fourth, Fifth et Final Stage). Il reprend le même schéma : lancement d'un défi, début de la course et utilisation d'une technique pour remporter la victoire.

Ce qui fait que cette oeuvre a marqué l'histoire de l'animation, c'est son thème principal : Les courses automobiles et plus particulièrement les courses de côte). Chaque voiture a ses spécificités et l'on s'y attache plus qu'aux personnages. Les courses sont des combats à forte intensité. Le suspens est poussé à son paroxysme lors des dépassements.

D'un point de vue visuel, Initial D innove et fait un pari risqué dans les années 90 : une animation en 2D pour la narration et une animation en 3D pour les courses. Ce style

graphique va varier avec les différentes saisons de l'animé. Globalement, l'impression d'immersion est excellente. On est plongé au coeur de l'action et notre coeur s'emballe à chaque accélération. Ce côté réaliste est en partie obtenu grâce à l'aide de Keiichi Tsuchiya, l'un des drifters les plus connus au Japon.

LE SAVIEZ VOUS ?



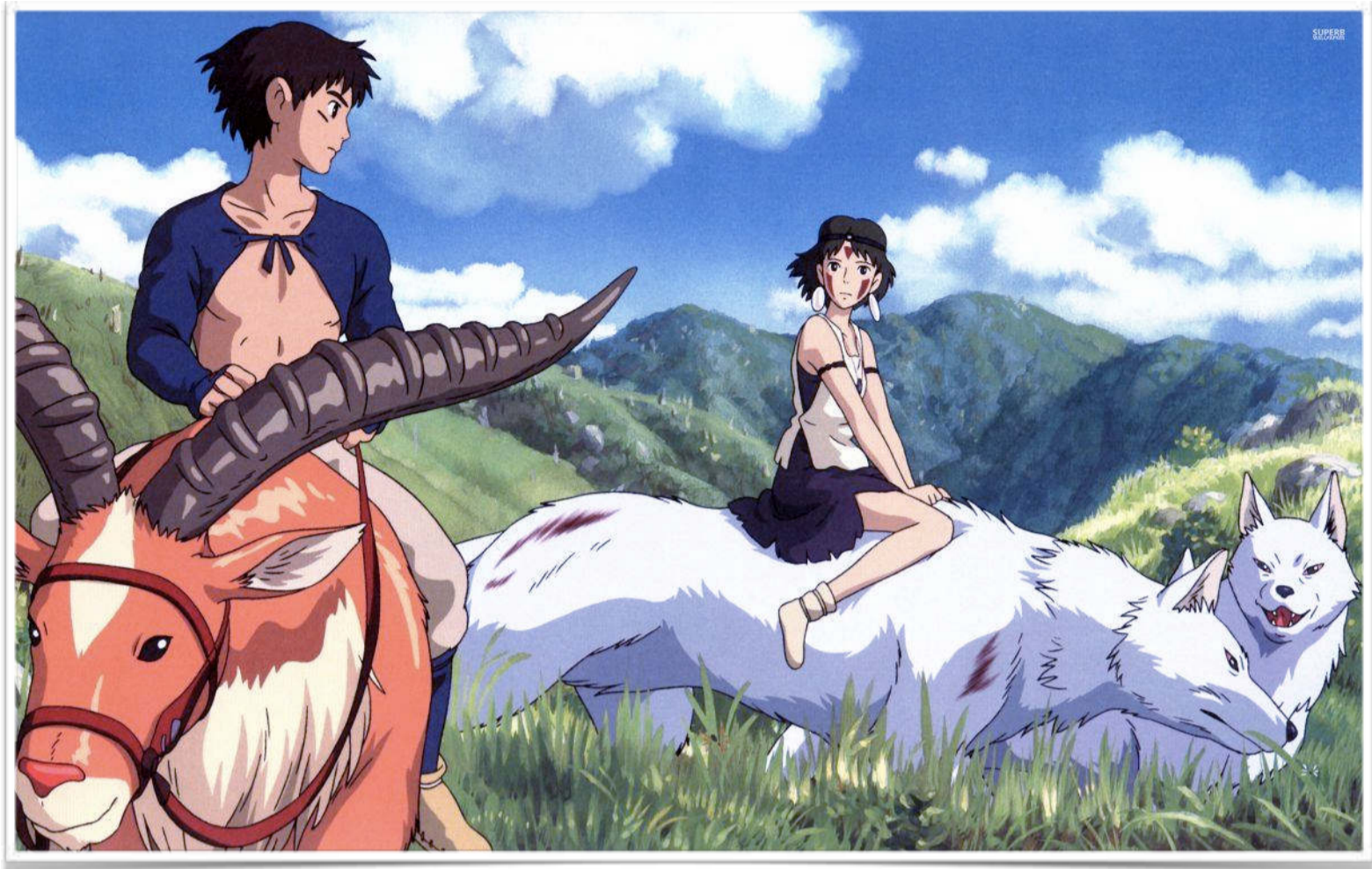
Le Mont Akina existe en réalité. C'est le mont Aruna dans la préfecture de Gunma. C'est du haut de ce mont que Takumi a gagné ses premières courses. C'est aussi au bord du lac qu'il livre le tofu.

Enfin la musique participe énormément à cette impression d'immersion. L'Eurobeat est indissociable de cet animé qui adhère au bitume avec le doux parfum des années 90.

Je vous conseille d'écouter Back on the rocks (le thème de la R32), Night of Fire (Niko), No One Sleep in Tokyo (Edo Boys) ou Space Boy (Dave Rodgers). On se replonge immédiatement dans l'ambiance unique d'Initial D.

Bande annonce « Initial D Legend 2 » : <https://www.youtube.com/watch?v=9py2OnojPz4>

7. La rencontre d'une Princesse Mononoke et de son prince



A l'origine, « Princesse Mononoke » est un projet d'ouvrage. Intitulé Mononoke Hime, il s'agit d'un recueil de croquis imaginés par Miyazaki dans les années 1980. En 1997, « Princesse Mononoké » sort au cinéma. Ici, Miyazaki explore une facette universelle de son talent de conteur. Il imagine un rapport de force épique entre les hommes et la nature.

En partant à la recherche d'une solution à son mal, le héros masculin Ashitaka (en japonais "demain ?") sera témoin de la folie du monde. Il découvre un monde nouveau, puisqu'il vient d'un village isolé. Plus qu'une simple aventure, son histoire est donc celle d'une véritable quête initiatique.

Ashitaka est empreint d'idéalisme. Il prend alternativement parti pour l'homme et les animaux, ayant le souci de protéger la forêt mais comprenant aussi les intérêts vitaux des forgerons, dans une vision qui réconcilierait les hommes et la nature. Il fait également preuve à de nombreuses reprises d'altruisme. Dès le début du film, il se met en danger pour sauver son village. Il prend également tous les risques pour sauver Mononoke lorsque celle-ci se retrouve esseulée au centre de la forge. Mais il est également contrôlé par la malédiction, comme l'illustre la folie de son bras, qui lui confère une force sur-humaine et une souffrance qu'il tente de maîtriser.

Malgré cela il arrive à suivre le précepte de la chamane de son village, un message central du film, porter sur le monde "un regard sans haine".

C'est une jeune fille (San) recueillie par les loups après avoir été abandonnée par ses parents. Elle est devenue la fille adoptive de la déesse louve Moro et la considère comme sa véritable mère. Elle lutte auprès d'elle et de ses deux frères loups afin de protéger la forêt des humains et en particulier du village des forges, dirigé par Dame Eboshi. Sa rencontre avec Ashitaka ne la détournera pas de ses convictions. Les loups sont sa famille, la forêt, sa maison.

Au-delà d'un simple appel à la sauvegarde de la nature et des animaux, Princesse Mononoke est un signal d'alarme sur l'équilibre nécessaire entre l'Homme et son environnement. Bien que précaire, il s'impose à la pérennité de toute communauté, et s'entend comme un contrat moral qui doit être établi puis transmis à toutes les générations. Certes les interactions sont nécessaires pour l'homme et le progrès mais par son éducation, il doit rester attentif, à l'écoute de la nature, sous peine de subir des dommages irréversibles. Miyazaki est toujours resté attaché à ce message, comme fil rouge de sa carrière. Et il ne va pas hésiter à sortir les griffes pour le défendre.

LE SAVIEZ VOUS ?

Une illustration avant la sortie de princesse Mononoke aux Etats-Unis. En 1997, le studio Ghibli s'associe à la société Miramax. Mais celle-ci exige de nombreuses coupes pour le diffuser au cinéma.

Miyazaki envoya simplement un katana à Harvey Weinstein (l'ordure est alors patron de Miramax) accompagné d'un petit mot qui disait "No Cuts » !

Le message est clair et permettra au le studio Ghibli d'avoir gain de cause.

Il paraît loin le temps d'Astro Boy et du Roi Léo quand les Américains pouvaient couper largement les oeuvres de l'animation japonaise. Elle commence à se faire respecter par l'industrie du cinéma international.



8. Le modèle économique « médiamix »



Que ce soit au cinéma ou à la télévision, les passionnés d'animation sont de plus en plus nombreux. Bien que le Japon soit en crise économique, personne ne résiste aux multiples tentations qui inondent le marché des produits dérivés. En parallèle, se développe déjà le marché florissant de la contrefaçon (principalement à Hong-Kong).

Dans les années 90, l'animation se décline non plus seulement en figurines et en maquettes (comme c'était le cas pour Astro boy et Gundam) mais également en de multiples produits dérivés, comme autant de décomposition d'un animé pour asseoir son succès : presse spécialisée qui décortique l'histoire, CD de bandes originales, VHS d'OAV, tout est bon dans l'animation. Un acronyme désigne ce modèle économique du merchandising : le Médiamix.

C'est aussi dans les années 90 que s'ouvrent dans de nombreuses villes (et pas seulement à Paris), les boutiques d'import. Véritables cavernes d'Ali baba, elles nous dévoilent de magnifiques trésors. Je me souviens dans une boutique de Montpellier lorsque j'ai acheté le manga DBZ en japonais lorsque Végéta se sacrifie face à Boo. Même si je ne comprenais rien, j'étais comme un fou devant les illustrations. Rien que de savoir que ce livre venait du Japon, c'était comme si j'avais trouvé le Graal, version Kaamelott.

Ces boutiques ont clairement un coup d'avance sur l'industrie française de la distribution d'animés qui rame à se mettre à jour. Pour nous, cela nous permet de découvrir des oeuvres comme Slam Dunk, Evangelion ou Berserk.

L'explosion économique de l'animation dans cette décennie est intimement liée à une autre machine à rêves, les jeux vidéo. C'est durant cette décennie que la passerelle entre animation et jeux vidéo se développe considérablement.

Le prisme de l'animation et celui des jeux vidéo se rassemblent fortement. Les deux univers se ressemblent énormément par leur capacité à nous émerveiller et nous évader de notre quotidien. Il se répondent, s'associent et se font écho de quêtes d'aventures, d'exploration de mythes et de messages sur les valeurs et les liens du sang.

9. Jeux vidéo et animation



« Des animés adaptés en jeux vidéo »

Sortie le 21 novembre 1990 au Japon (le 11 avril 1992 en France), la super famicom (super Nintendo en France) est un coup de tonnerre. Un cordon ombilical en forme de prise péritel qui nous connecte à notre téléviseur pour découvrir des univers sans limites et surtout d'interagir avec eux. Une nouvelle forme de divertissement révolutionnaire. Cette console va se vendre à plus de 15 millions d'exemplaires dans le monde et avoir un impact considérable sur le lien entre animation et jeux vidéo.

Ce constat est aussi vrai pour la Mega drive de SEGA. Je ne sais pas pourquoi quand j'étais enfant, je pensais que cette console était américaine et qu'elle avait été créée aux Etats unis pour faire concurrence à Nintendo.



Avec la puissance 16 bits de cette console, La qualité (au moins graphique) de ces jeux fait un énorme bon en avant par rapport à la Nes.

A l'époque, on se croyait presque dans l'animé (je vous assure que c'est vrai) tant l'impression d'immersion par exemple d'un « Dragon ball, La Légende Saïen » était réelle. Un jeu de baston inoubliable malgré ses traductions douteuses mais cultes. Bandai s'en frotte les mains. L'inconvénient, c'est que plusieurs jeux vidéo adaptés d'animés japonais ne sortent pas en France. On a droit au Roi Lion, à Aladin, mais pas à l'excellent Captain Tsubasa III : Koutei no Chousen.

Pourtant ceux qui sortent en France se vendent en masse dans tous les Toys n rus et jouets clubs de France et de Navarre, et ce alors même qu'Amazon n'existait pas encore ;)

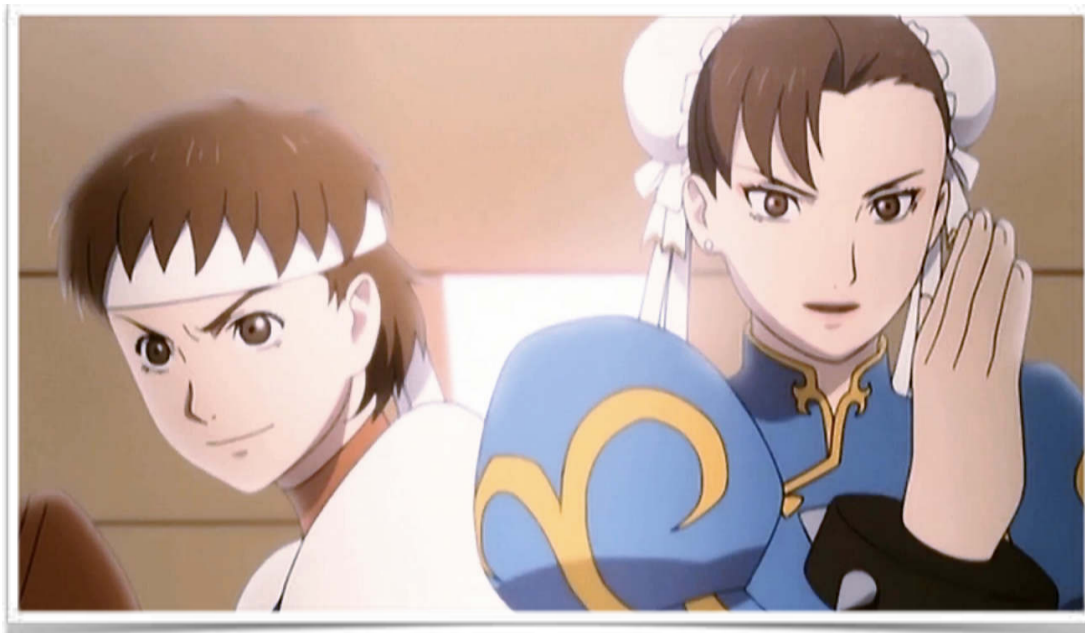
LE SAVIEZ VOUS ?

En 1996, sort sur super Nintendo le jeux Sailor moon (Bishoujo Senshi Sailor Moon S: Jougai Rantou!? Shuyaku Soudatsusen).

Il est développé par un des tous meilleurs studios de jeux de combats : Arc System Works à qui l'on doit les excellents Guilty Gear, Blazblue et Dragon Ball Fighter Z.



« Des jeux vidéos adaptés en animés »



Si le lien entre animés et jeux vidéo est de plus en plus exploité à partir des années 90, la réciprocité existe. Les JRPG, s'y prêtent parfaitement. Mais ce ne sont pas seuls.

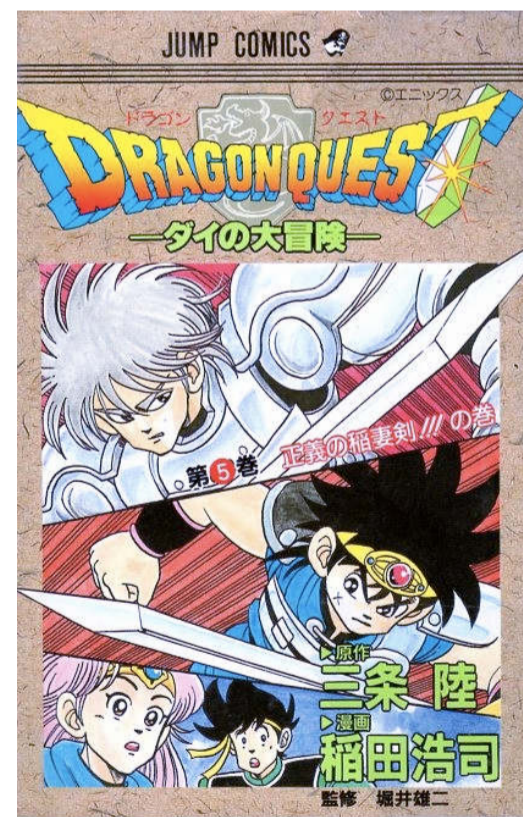
Le meilleur exemple est sans doute « Street Fighter » qui a droit à un long métrage d'animation (que je trouve assez réussi) de Gisaburō Sugii en 1994, puis une série Street Fighter 2 V (29 épisodes diffusés en 1995 sur la chaîne Yomiuri) puis un nouveau film Street Fighter IV: The Ties That Bind en 2009. ST est aussi la preuve que le jeu vidéo s'adapte bien mieux en animé qu'en film live (malgré le jeu d'acteur de JCVD).

Un autre exemple est un animé que j'avais adoré. Vous souvenez-vous de « Fly » ? C'est l'adaptation libre d'une partie de l'histoire du Jeu vidéo JRPG Dragon Quest.

« La Quête de Dai » est d'abord un manga puis est adapté par la Toei en animé, 46 épisodes diffusés en 1994 en France au club Dorothée. Je me souviens que les combats, qui mélangeaient la magie et le corps à corps étaient hyper impressionnants.

J'adorais les personnages de Fly et de Hyunkel avec son épée qui se transformait en armure. Un animé qui a marqué mon enfance !

Enfin, je ne peux pas ne pas vous parler de « Final Fantasy ». FFVII est mon jeu référence, tout consoles confondues. L'univers de FF a été adapté plusieurs fois en animation. Sans surprise, mon préféré est « Final Fantasy VII : Advent Children » <https://youtu.be/hCRfsTrB1ok>



« Akihabara, le temple des mangas à Tokyo »

Akihabara devient le quartier dédié à la culture manga, animés et jeux vidéos. De toute part, de grands immeubles regorgeant de mangas, de figurines, de artworks, de goodies, de collectibles divers et variés. Akihabara est un quartier assez vaste mais où la majeure partie des magasins sont concentrés autour de l'avenue principale. Ce n'est pas mon quartier préféré à Tokyo car il y a trop de monde. Voici un rapide tour d'horizon :



- Les magasins :

- Mandarake d'Akihabara : chacun des 8 étages est dédié à un ou plusieurs thème(s) (figurines, mangas, hentai, vieux jouets, artworks, jeux-vidéos, celluloïds, cartes à jouer, etc.). Les produits vendus ici sont majoritairement des objets d'occasion
- Kotobukiya : complexe sur 5 étages implanté depuis juillet 2011, c'est l'endroit idéal si vous souhaitez faire quelques cadeaux à vos proches : vous trouverez une quantité astronomique de goodies, peluches ou de petites figurines ;

- Les cafés :

Gundam café : situé à la sortie de la gare d'Akihabara, n'y allez pas pour le goût du café. C'est un véritable jus de chaussette. Le cadre est sympathique avec des figurines de Gundam et des vidéos de l'animé défilent sur de grands écrans. Je vous conseille leur gaufres fourrées à la crème anglaise, une tuerie !

AKB48 coffee shop et autres Maid cafés : Situés autour de la gare d'Akihabara, ils sont un autre symbole du quartier.

LE SAVIEZ VOUS ?

Akihabara n'étant pas le seul quartier dédié à la culture « otaku », je vous invite à vous rendre à **Nakano Broadway**. Moins connu, moins grand, mais qui a ma préférence, avec moins de monde.

10. L'animation, vecteur de lien social

Non, les dessins animés ne sont pas nocifs. Ils ne rendent pas violents. Sans recul ni objectivité, dans les années 90, l'animation japonaise a été condamnée par certains politiques et une partie de l'opinion publique. Trop violents, abrutissants, l'animation isole nos enfants. Les arguments sont nombreux et nous n'étions pas en mesure de leur opposer un contradictoire. Aujourd'hui, avec le recul, on peut affirmer tous les bienfaits de l'animation japonaise sur la création de lien social.

En France, un magazine voit son nombre de ventes exploser. C'est Dorothee magazine dont la publication (entre septembre 1989 et janvier 1998) s'écoule à plus de 100 000 exemplaires chaque semaine.

Contre seulement 10 francs (1,50 euros), chaque numéro et ses hors séries sont d'immenses sources d'informations, très précises et plutôt fiables sur l'histoire et les personnages des animés qu'on adore à la TV. Les magnifiques posters qui ornent les pages centrales sont la cerise sur le gâteau. Je me souviens ceux de Seiya, Milo du scorpion, Ryo Saeba et Goku sur les murs de ma chambre. Ils deviennent les gardiens bienveillants de nos nuits. Plus besoin de veilleuses pour s'endormir, nos héros veillent sur nous et nous donnent du courage avant de repartir à l'école le lendemain.

C'est durant cette décennie que se développent les premières grosses conventions hors du Japon. En 1990, A-Kon à Dallas. En 1992, Anime Expo en Californie. En Europe, El salon del Manga à Barcelone fait son apparition en 1995. En France, le pionnier est animeland en 1995 avant la création de la Japan expo en 1999. Pour Marc Steinberg, on est passé d'une « chosification des médias », c'est à dire de jouets créés à l'effigie des personnages à une « médiatisation des choses ».

Tous ces objets deviennent dans les années 90 de véritables médias, qui créent du lien, du partage, génèrent de l'échange et de l'énergie entre les passionnés d'animation japonaise dans le monde entier.



11.Satoshi Kon, la convergence entre l'animation et le cinéma

Satoshi Kon est pour moi le réalisateur qui symbolise le mieux le rapprochement entre l'animation et le cinéma. Je considère (et je le répète souvent sur mon site) qu'il n'existe pas de séparation entre le cinéma d'animation et le cinéma réel. Les œuvres de S. Kon incarnent parfaitement la confusion entre le réel et la fiction. L'histoire se déroule dans un univers bien réel, majoritairement en ville, presque familier car ancrée dans la réalité de notre époque. En tant que spectateur, voir un film de Satoshi Kon, c'est plonger dans un océan d'imaginaire, de fantastique qui oscille en permanence entre le rêve et le cauchemar.

Une des meilleures illustrations est le film « Perfect Blue » sorti en 1997 au Japon. Mima est une jeune chanteuse qui décide de quitter son groupe (et son statut de star) pour se consacrer à une carrière de comédienne. Cependant son départ du monde de la J-pop provoque la colère de certains de ses fans. Des événements inquiétants surviennent progressivement.

Derrière les apparences, ce film est un vrai thriller haletant. La plus grande qualité du film est son scénario. Le spectateur est transporté par les visions et les doutes de Mima. S. Kon sait exactement où il veut amener le spectateur et c'est vraiment réussi. C'est ce qui fait la force du film et captive le spectateur, au fur et à mesure que Mima s'enfonce dans sa paranoïa destructrice.

Preuve du caractère innovant du scénario, le parallèle avec le film "Black swan" de Darren Aronofsky sorti en 2011 est évident. Il avait déjà reproduit la scène où l'on voit Mima prostrée dans sa baignoire dans le film "Requiem for a Dream".

« Perfect Blue » est aussi une critique du star système au Japon qu'il considère comme trop centré sur l'apparence et pas assez sur les qualités artistiques. Ce qui est incroyable c'est que le film est sorti il y a plus de 20 ans et que le réalisateur avait anticipé les dérives de la sur-médiatisation des artistes.



Chapitre 5 : De 1997 à 2012

Consécration et célébration

A l'image de l'économie du Japon, la fin des années 90 est en forme de point d'interrogation pour l'animation japonaise. Mais rapidement, elle s'affirme comme un point d'exclamation vers l'émancipation, un esprit de création sans cesse renouvelé et un modèle économique sans limite !

Grâce à internet, les animés traversent les frontières, de plus en plus rapidement. Ils influencent tous les domaines comme la mode, la musique, les jeux vidéo, les voyages. La japanimation rayonne sur la culture au sens large et populaire. Moi, je n'ai qu'une envie, prendre un billet d'avion pour découvrir ce Japon magnifié dans les animés.

Pendant cette période, l'animation japonaise devient plus que jamais le reflet de la société, avec les responsabilités qui en découlent. Dans les années 2000, elle mélange les genres. Elle fait encore un pas en avant vers la maturité. En même temps elle conserve son humour et sa simplicité. Le résultat se compte en plusieurs chefs d'oeuvre qui rivalisent de créativité pour nous plonger dans un tourbillon fait de spectaculaire et d'émotions.

Les médias non spécialisés et les détracteurs d'hier commencent à comprendre que l'animation ne doit pas être prise à la légère. Oui, il n'existe pas de frontières avec le cinéma live mais des passerelles. Cinéma et animation s'enrichissent et s'inspirent mutuellement dans leur diversité. Non, l'animation japonaise n'est pas qu'émerveillement. Elle est aussi violente, brute, mais toujours avec un fond et des messages.

A l'international, le cinéma d'animation japonais accède enfin à la consécration. Un Oscar en 2003 pour « le voyage de Chihiro » et des récompenses qui pleuvent dans le monde entier. Ghibli et ses créations originales prend le contre pied des grand studios comme Toei Animation qui mise toujours sur l'adaptation de mangas puis l'exploitation de licences sur le long terme. Ces deux formes d'animation coexistent pour répondre à un public toujours au rendez vous, de plus en plus nombreux.

1. Un modèle économique qui vacille

D'un point de vue économique, les années 90 ont permis de mettre en place un modèle (encore en vigueur aujourd'hui), pour réaliser des animés de grande qualité, exploiter les licences et les exporter à l'étranger. Ce schéma repose sur un long processus qui suit sensiblement toujours les mêmes étapes et demande une implication totale : écriture et storyboard, animation, composition de la musique, sortie au Japon, promotion, doublage et distribution à l'étranger, promotion, vente de produits dérivés, réalisation de jeux vidéos. Chaque étape implique une pluralité d'acteurs, de sociétés qui s'associent, avec chacune sa spécialité. Généralement, c'est l'éditeur qui finance le film et prend les décisions structurelles. C'est lui qui détient les droits d'exploitation, à la TV puis en DVD, un marché qui devient la principale source de revenus des animés.

A la fin des années 90, l'animation connaît une période de turbulence.

Avec l'arrêt du manga Dragon Ball en 1995, les ventes du Weekly Shōnen Jump chutent. Et lorsque le Shonen jump commence à s'enrhumer, c'est toute l'industrie de l'animation qui tousse. La Toei en première ligne cherche un second souffle. De plus en plus d'animés se ressemblent. Aucun ne se démarque et le public se lasse des Shonen. Mais la montée en puissance du « big three » d'animés adaptés de mangas du Shonen jump va rapidement rassurer tout le monde. Et exploser au passage, les records de vente. Après le « three-peat » des Los Angeles Lakers entre 2000 et 2002, et le « big three » Tim Duncan, Tony Parker, and Manu Ginóbili du côté des Spurs de San Antonio. L'animation japonaise a trouvé ses nouvelles références.

2. Le « big three » du Shonen Jump en mode All Stars :

Sur la forme comme sur le fond, les shonens évoluent. Les héros ne plus forcément grands et balèzes. Les combats sont moins longs et plus rythmés. Trois oeuvres explosent tout sur leur passage et vont marquer l'histoire de l'animation, pas seulement pour leur longévité.

« One piece, la plus grande aventure »

Le meneur de jeu va débarquer avec son chapeau de paille en 1997. Ce sauveur, c'est le manga ONE PIECE de Eiichirō Oda. Le manga est prépublié depuis le 22 juillet 1997 dans le Weekly Shōnen Jump, puis en volumes reliés aux éditions Shūeisha depuis le 24 décembre 1997. L'animé commence le 20 octobre 1999 sur Fuji TV.



L'histoire raconte les aventures de Luffy, un garçon dont le corps a acquis les propriétés du caoutchouc après avoir mangé par inadvertance un fruit du démon. Avec son équipage de pirates, il explore Grand Line à la recherche du trésor ultime connu sous le nom de « One Piece » afin de devenir le prochain roi des pirates.

Si vous êtes passé à cote du phénomène, One Piece est tout simplement le manga le plus vendu au monde (dépassant Dragon Ball), avec plus de 460 millions d'exemplaires vendus. Le record est détenu par le tome 67 qui s'est vendu à plus de 4,05 millions d'exemplaires.

Les droits de la série sont acquis par la société Toei Animation qui adapte le manga en animé, cette version est diffusée au Japon chaque dimanche depuis 1999. En 2020, les aventures de Luffy comptent plus de 920 épisodes.

Ce nouveau chef d'œuvre de l'animation puise sa richesse dans son enthousiasme, son énergie communicative et l'humour qui fait la magie de ces épisodes. One piece, c'est pour moi l'animé le plus complet. Une aventure à l'univers tellement vaste (Water seven, mon île préféré). Des personnages inoubliables, de l'humour génial et des affrontements épiques (Luffy contre Lucci est à couper le souffle). Malgré sa longueur, il est parvenu à se renouveler et conserver son authenticité. One Piece, c'est aussi des arcs très inégaux, dont certains atteignent des sommets (Marine Ford, Water Seven/Enies Lobby) et d'autre sont éclatés au sol (l'île des hommes poissons, Dressrosa). Je pense que la critique ne reconnaît pas assez One piece. C'est bien plus qu'une oeuvre commerciale qui permet à la Toei de faire des millions de recettes. Il a un vrai impact sur la société. « One piece » fait partie des essentiels dans l'histoire de l'animation japonaise.

LE SAVIEZ VOUS ?



Le nom de l'amiral-en-chef Sengoku qui utilise les pouvoirs de Fruit du Démon.

Ce personnage fait référence à une un célèbre période de l'histoire du Japon de la fin du 15e siècle à 1573. Sengoku est la période de l'effondrement de l'autorité du shogun Ashikaga. Un « monde à l'envers » (Gekokujō) où tout le monde affronte tout le monde.

Le point culminant est la guerre d'Ōnin entre 1467 et 1477, une guerre d'ampleur nationale qui implique le shogunat Ashikaga et de nombreux daimyos (seigneurs de guerre). C'est au cours de cette période qu'émergent trois des plus grands seigneurs de l'histoire du Japon, qui finiront par unir le pays. Ces hommes sont Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi et Tokugawa Ieyasu (le premier Shogun de l'ère Tokugawa).

Le début de la période Sengoku est fortement lié à Oda Nobunaga. Fils d'un petit seigneur de guerre dans la province d'Owari, Oda Nobunaga va passer sa vie sur les champs de batailles. De plus en plus cruel, il est surnommé le roi Démon.

Son rêve était d'unifier du Japon. Il est aussi ouvert vers l'extérieur en s'inspirant des techniques de Chine et en développant les premiers contacts avec les Occidentaux avaient eu lieu (par le biais des navigateurs et du commerce). Il fut l'un des tout premiers Japonais à s'habiller à l'Occidental.

« Naruto : la légende »



Une autre œuvre va bouleverser l'histoire de l'animation, cette fois en forme de Jutsu (technique en japonais). Naruto est publié dans le Shonen jump à partir de 1999. Comme avec Goku quelques années avant, on grandit avec le Ninja en herbe de Konoha.

« Naruto » se caractérise par sa longévité, plus de 200 épisodes entre 2002 à 2007. Puis 500 pour la suite « Naruto Shippuden ». Et 11 films.

Depuis Avril 2019, c'est « Boruto : Naruto Next Generation » qui a récupéré le flambeau du désormais Hokage Naruto.

Ce n'est pas le nombre d'épisodes qu'il faut retenir de cet animé. Pour moi, c'est le parcours initiatique de vie, d'amitié, de persévérance et d'héroïsme. Un récit qui mélange humour et des combats titanesques (Sasuke contre Itachi, les combats contre Pain...). Pour les personnages, l'animé magnifie le manga. Chaque personnalité (celle de Naruto, Sasuke, Hinata...) est attachante. A ceux qui disent que Naruto c'est trop superficiel, vous avez du louper certains passages. Regardez la mort de Zabuza, et dites moi que vous ne ressentez rien ? Et que dire du clan Akatsuki dont chaque apparition, accompagnée par cette musique qui me donne des frissons. Kakashi et Jiraya sont mes deux personnages préférés, pour leur loyauté et leur bonnes ondes (entre autres). Et Naruto, le meilleur VRP des Ramens !

LE SAVIEZ VOUS ?

Le plat favori de **Naruto** est le « Ramen Ichiraku ». Vous pouvez trouver sur Internet d'excellents sites et des vidéos qui reproduisent exactement cette recette.

Le truc en plus, c'est le Kamaboko ou Narutomaki (que l'on peut comparer au surimi). Narutomaki se traduit par « naruto » (tourbillon) et « maki » (rouleau).

Il s'agit d'un rouleau de la chair de poisson blanc haché puis cuit à la vapeur. Au Japon, le poisson utilisé est principalement le Itoyori. La spirale est obtenue par du colorant alimentaire.

Conditionné sous forme de bâtonnet long avec des bords ondulés, il est coupé en tranches puis déposé sur les nouilles dans un Ramen.

Mais pas seulement. Il est aussi utilisé dans les bento, les soba ou les udon. Dattebayo !!



Naruto, c'est aussi un univers créé de toutes pièces, riche qui s'inspire beaucoup du Japon médiéval mais une manière originale d'aborder les légendes, de découvrir les différentes techniques (jutsu en japonais). Un choix de Kishimoto super intelligent dans un monde de l'animation qui se cherche des repères. Naruto est parsemé de repères, dans l'organisation et la hiérarchie des ninjas. Par exemple, l'Hokage a une fonction similaire à celle du maire en France. Au delà de sa force et sa réputation, c'est son idéologie qui est fondamentale pour être élu. Un exemple dont on pourrait s'inspirer pour réformer nos institutions.

Même s'il n'a pas que des qualités, Naruto reste pour moi une référence incontournable dans l'histoire de l'animation. Certainement parce que l'on a grandi avec cet animé.

Bande annonce « **Naruto, the last** » : https://youtu.be/FSt_PYiBBVo

Bande annonce film « **Boruto** » : <https://youtu.be/lg4wXr-FDbw>

« Bleach : un grand animé, une sortie injuste (mais un nouvel espoir) »



Avec « One Piece » et « Naruto », « Bleach » est le troisième membre de ce « big three » du Shonen jump dans les années 2000. Le manga écrit et illustré par Tite Kubo est adapté en animé de 366 épisodes diffusés entre 2004 et 2012 sur TV Tokyo.

Synopsis : Depuis sa plus tendre enfance, Ichigo Kurosaki est capable de voir et de communiquer avec les esprits. Un soir, il rencontre Rukia Kuchiki, une Shinigami (dieu de la mort) alors qu'elle est aux prises avec un Hollow, un esprit mangeur d'âmes. Blessée pendant son combat, Rukia propose à Ichigo de prendre temporairement ses pouvoirs afin qu'il puisse terminer le combat à sa place. L'échange qui devait être temporaire est finalement définitif et Ichigo doit prendre la place de Rukia dans la chasse aux Hollow.

Pour résumer, les deux gros points forts de l'animé sont les personnages (leur design et leur caractère) et les combats (où la tactique est primordiale) avec les longues tirades pendant les combats qui font tout le charme des shonen. Par contre j'ai été déçu par un aspect répétitif et le nombre important de filler (histoire dans l'histoire) qui m'ont fait perdre le fil.

Un animé qui s'est terminé assez discrètement en 2012, sans achever la saga du manga. Super frustrant, injuste et avec un final de l'animé décevant (presque autant que celui de GOT).



Après huit ans de rumeurs, d'espoir et de démentis. C'est officiel, Bleach va avoir enfin l'annonce de l'adaptation en animé de l'arc final du manga « La Guerre Sanglante de Mille Ans ». Pour célébrer les 20 ans du manga , l'animé devrait voir le jour en 2021. Dans le trailer, on entend les mots de Yhwach. On va enfin voir la division Zéro et le retour des Quincy.

Autre bonne nouvelle, le manga « Burn The Witch » de Tite Kubo sera également adapté en animé. Ce « One-Shot » publié pour le 50e anniversaire du Shonen Jump est étroitement lié à Bleach. Il présente une branche de la Soul Society basée à Londres.



3. Berserk, la référence du Seinen



Berserk est un manga de Kentaro Miura (40 volumes à ce jour et toujours en cours). Il est adapté en animé par Naohito Takahashi (25 épisodes) en 1997.

Synopsis : Dans un monde médiéval et fantastique, erre un guerrier solitaire nommé Guts, décidé à être seul maître de son destin. Autrefois contraint par un pari perdu à rejoindre les Faucons, une troupe de mercenaires dirigés par Griffith, Guts fut acteur de nombreux combats sanglants et témoin de sombres intrigues politiques. Mais il réalisa soudain que la fatalité n'existe pas et qu'il pouvait reprendre sa liberté s'il le désirait vraiment...

J'ai d'abord vu l'animé avant de lire le manga. Je ne sais pas si c'est le meilleur choix, mais cela ne m'a pas empêché d'adorer cet animé. Mon avis sur Berserk c'est que j'ai d'abord apprécié la profondeur du scénario. Sa complexité et cette montée en puissance pleine de rebondissements, de trahisons où les notions de bien et de mal se confondent. Il ne faut pas lâcher l'animé en cours car le dernier épisode est le meilleur. Le problème, c'est que ce n'est pas le dénouement de l'histoire. L'animé s'arrête brutalement nous laissant avec 1000 questions.

Il faudra attendre 2013 et le film en trois parties « Golden Age » pour connaître le dénouement de « la grande nuit meurtrière du Banquet ». Et quel dénouement !

C'est bizarre de dire ça d'un seinen très violent avec des scènes de torture, de viol, mais certains moments respirent la tendresse et la pureté (l'épisode 17, moment de gloire).

Une œuvre finalement à l'image de l'humanité, qui est capable du meilleur mais qui ne peut s'empêcher de s'autodétruire.

L'autre aspect que j'ai aimé, c'est la manière dont les personnages principaux sont développés. L'animé se concentre clairement sur Guts, Casca et Griffith au détriment des personnages secondaires. Vengeance, ambition, pouvoir, rivalité, sexe et amour sont autant de thèmes qui gravitent autour de ces trois personnages.



Enfin, la qualité de l'animation (le design fidèle au manga), la mise en scène des combats et l'OST, font de l'animé Berserk un incontournable de l'animation japonaise.

Il faut savoir qu'une suite à cet animé est sorti en 2016. Un animé que j'ai vite abandonné à la fin de la saison, trop déçu par l'utilisation excessive de la 3D CGI (Computer-generated imagery). Je préfère me concentrer sur la lecture du manga dont j'attends impatiemment la suite.

Bande annonce de « l'Âge d'or : l'oeuf du Roi conquérant »: <https://www.dailymotion.com/video/xrkprq>

Les années 2000, c'est aussi la période où j'ai découvert les véritables génériques originaux. Et reconnaissons que l'animation japonaise a révolutionné le genre ! Les « opening » et « ending » sont des hymnes à l'amour de l'animation. Ils m'ont souvent fait oublier l'envie d'appuyer sur la touche avance rapide au début et arrêt à la fin d'un animé. Ils m'ont appris à apprécier, ce moment attendu mais plein d'émotion.

4. Le phénomène Pokemon



Un autre phénomène, de plus grande ampleur, va conquérir le monde entier à partir de 1996, émanant du jeu vidéo Pokemon.

Les premiers jeux vidéo Pokémon, « Pocket Monsters Vert et Rouge » sortent sur Game Boy en 1996, exclusivement au Japon. La contraction de Pocket monster est un succès immédiat au Japon, 10 millions de ventes. Le jeu est traduit pour sortir dans le monde entier. Le succès est autant au rendez vous et la pokemania s'amplifie.

Le principe du jeu est terriblement efficace et intéressant. Le joueur incarne un chasseur qui alterne les phases d'exploration pour capturer les Pokemons et les phases de duel pour affronter d'autres dresseurs dans des arènes. Le design et la diversité des Pokemons est un énorme point fort. Pikachu, Togepi ou Evoli sont tellement attachants. Chaque Pokemon a une nature, un caractère différents. Moi, je me sens assez proche de Ronflex.

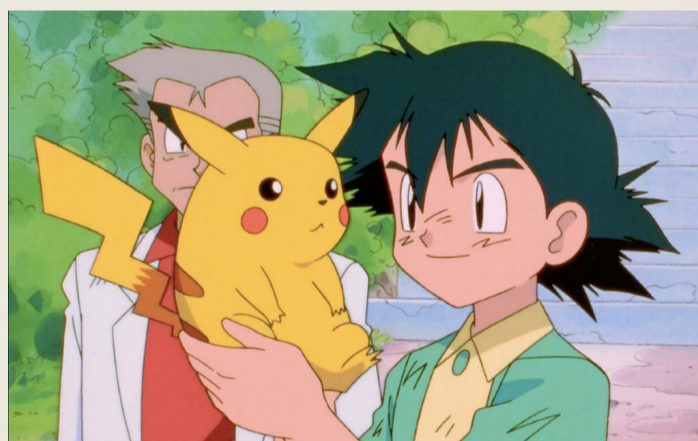
Fort de ce succès, le jeu vidéo est adapté en animé. On suit les aventures de Sacha qui a pour but de devenir Maître Pokémon accompagné par Pikachu (donné à Sacha par le professeur Chen comme premier Pokémon) et de ses amis. Le groupe est confronté à une organisation mafieuse se nommant la Team Rocket. Cette organisation tente de voler et capturer les Pokémon des autres dresseurs ou les Pokémon légendaires.

Le premier épisode est diffusé sur TV Tokyo le 1er avril 1997. La série est dirigée par Masamitsu Hidaka jusqu'en 2005 avant d'être confiée à Norihiko Sudo, puis Tetsuo Yajima à partir de 2013. Les possibilités offertes sont infinies car les pokémons peuvent évoluer. D'autres apparaissent et huit générations de Pokemon se succèdent entre 1996 et 2020.

Aujourd'hui, l'animé a dépassé les 1000 épisodes. Plusieurs films d'animation sont sortis au cinéma. Et une adaptation live (à la sauce US) « détective Pikachu » réalisée par Rob Letterman, sort en 2019. Moi, ce sont surtout les jeux vidéo que j'apprécie encore.

Bande annonce « Pokemon : Le film, le pouvoir est en nous » : <https://www.youtube.com/watch?v=nYld6tAZ2b0>

LE SAVIEZ VOUS ?



Le nom **Pikachu** est inspiré de l'onomatopée d'étincelle en japonais (Pika) et du bruit de la souris (chu).

Dans l'animé, la voix de Pikachu est celle de l'actrice **Ikue Ōtani**. On pourrait penser que son travail est simple et que le célèbre « Pika Pika » est un copier collé dans les épisodes. C'est tout le contraire. Dans une interview au quotidien Yomiuri, elle explique: « je ne me suis jamais limitée à "pika" ». Elle réalise un véritable travail d'interprétation : « Si vous n'avez pas une vision claire de ce que vous voulez dire dans la scène, vous n'allez rien faire passer du tout. Dans chaque scène, chaque nuance doit être différente ».

« Digimon, la réaction de la Toei »



Face à ce phénomène planétaire, la Toei contre attaque en 1997 avec l'animé « Digimon Digital Monsters », une franchise médiatique japonaise créée par Akiyoshi Hongō et distribuée par la société Bandai.

Initialement lancé sur le marché japonais via un virtual pet (comme un Tamagochi), Digimon, c'est d'abord un premier jeu vidéo sur Sega Saturn, plein de bonnes idées qui rencontre un grand succès. Les monstres font plus humanoïdes (avec des d'armes dans leurs formes finales) et donc beaucoup moins l'aspect « peluche » que la majorité des Pokemons.

Digimon a beaucoup été critiqué (je pense assez injustement) pour son incitation à la consommation, et n'arrivera jamais à rivaliser avec Pokémon. D'ailleurs, cette comparaison n'a plus lieu d'être¹. On peut leur rapprocher « **Yo-kai Watch** ».



¹ Si vous voulez découvrir Digimon, je vous conseille le très bon film (moyen métrage de 40 minutes) « Bokura no war game » signé Mamoru Hosoda. Une histoire qui monte crescendo avec une bonne dose d'humour.

Une nouvelle « franchise » comportant plusieurs jeux vidéo, mangas et animés. Le premier support est un manga publié à partir de 2012. Le premier jeu vidéo sort sur Nintendo 3DS en 2013, puis l'animé débute en 2014. Avec un aspect collection plus poussé, ce qui est le plus intéressant, c'est que ses personnages et ses histoires s'inspirent du folklore et des légendes japonaises.

LE SAVIEZ VOUS ?



Dans la tradition japonaise, les **yōkai** sont de petites créatures surnaturelles qui incarnent nos peurs. A la différence de l'apparence effrayante des fantômes, elles ont des formes mignonnes et des comportements espiègles et attachants.

Elles se cachent dans tous les lieux de notre quotidien. Elles sont présentes dans le folklore japonais et ont traversées l'histoire depuis la période Edo. À la fête des morts, au mois d'août, les gens portent des masques inspirés de ces personnages.

En Europe, elles sont surtout connues depuis les années 90 grâce au cinéma d'animation (notamment les films du studio Ghibli) et les jeux vidéo (Yo-kai Watch, ou le magnifique Okami). Parmi les plus connus, je vous présente **Kitsune**, le renard irascible et asocial. Et **Bake Tanuki**, forme de raton-laveur, malicieux et bienveillant. Kitsune et Tanuki possèdent des pouvoirs magiques. Méta-morphes, ils peuvent prendre la forme d'objets et même celle d'humains.

Je vous invite à voir ou revoir le film « Pompoko » de Isao Takahata pour voir les tours que les Tanuki jouent aux villageois.

5. L'animé des années 2000 mélange les genres

C'est pour moi la meilleure période de l'animation japonaise. Autant par la qualité des animés que par sa diversité. C'est pendant cette période que j'ai découvert le plus d'animés tous très différents les uns des autres. J'étais plus occupé par les animés que préoccupé par mes études. Après les cours, la case animation sur Canal plus était une bouffée d'air pur. Le mercredi après midi puis chaque soir de la semaine en clair, la programmation et les horaires de diffusion étaient au top. Je découvre Evangelion, Vision d'Escaflowne ET surtout Cowboy bebop (qui est l'animé que j'ai vu le plus de fois et qui est dans le top 3 de mes animés préférés).

« See you space cowboy »



« Cowboy Bebop » est un animé écrit et réalisé par Shin'ichirō Watanabe. 26 épisodes produits par le studio Sunrise et diffusés pour la première fois en 1998 au Japon sur TV Tokyo. En France, l'animé est retransmis pour la première fois, lors de l'été 2000 sur Canal. Un film d'animation est sorti en France en 2003 et une série live en tournage pour Netflix.

Difficile pour moi d'écrire seulement quelques lignes sur cet animé tant il représente une référence absolue, inclassable. Je ne veux pas rédiger un simple hommage mais j'aimerais tellement vous donner l'envie de pousser la porte du Bebop et de son univers. Ensuite, laissez vous simplement porter par l'ambiance et la musique.

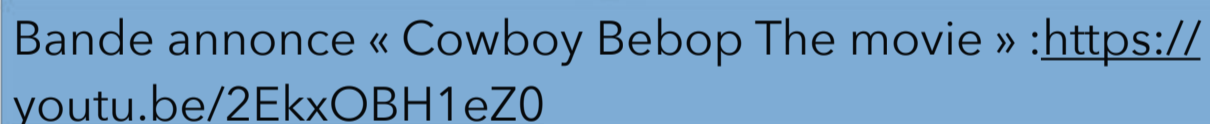
Je vous le conseille vraiment si vous aimez le cinéma et pas que de science fiction (de Spielberg à Ridley Scott, de Kubrick à Emir kusturica).

L'histoire : En 2071, l'animé raconte l'histoire d'un gang de chasseurs de primes qui parcourent l'univers à bord de leur vaisseau le Bebop. Leur but, se faire de l'argent ! Même s'il existe des liens entre les épisodes, ce que j'aime particulièrement et qui fait que cet animé est unique, c'est que chaque épisode est très différent et possède sa propre identité, une ambiance singulière.

Pour apprécier cet animé, je ne pense pas qu'il ne faut être passionné ou expert dans l'animation japonaise. Il emprunte autant à l'animation qu'au cinéma, à la bande dessinée qu'à la photographie et multiple les références dans tous ces domaines. Il s'approprie les codes du Western dans un univers futuriste avec l'ambiance des polars noirs.

Il prône un humour décalé face à la misère du monde et au péril de l'humanité (existe-t-elle encore ?). Dans l'univers futuriste de la science-fiction, si certains ont pour référence Blade Runner de Ridley Scott, moi c'est Cowboy Bebop de Shin'ichirō Watanabe. Le mythe du cow-boy, les vaisseaux spatiaux, et les scènes d'action du cinéma Hong-kongais.

Il y a bien un domaine dans lequel Cowboy bebop est une référence absolue, c'est sa musique où se côtoient différents styles, principalement le Blues et le Jazz mais aussi la pop et le métal.



Bande annonce « Cowboy Bebop The movie » :<https://youtu.be/2EkxOBH1eZ0>

LE SAVIEZ VOUS ?

Au-delà de son OST inoubliable, Cowboy Bebop est une mine d'or en références musicales.

- Le nom du vaisseau spatial « Bebop », est une référence directe au un genre musical éponyme ayant émergé dans les années 1940 et 1950.
- Le titre de chaque épisode est un hommage à une musique d'un groupe cher à Watanabe. L'épisode 6 « Sympathy For The Devil », la célèbre chanson des Rolling Stones. L'épisode 14 « Bohemian Rhapsody » avec la chanson de Queen. Plus qu'un simple hommage ou une référence, chaque épisode s'imprègne ce qui fait l'âme de ses musiques.

« Merci, Onizuka Seinsei »



GTO, c'est l'histoire d'Eikichi Onizuka (« 22 ans, célibataire et libre comme l'air »), un ancien membre de gang, qui réussit à se faire embaucher comme professeur dans une école privée assez sélect. Il va enseigner à ses élèves, non pas une matière en particulier, mais l'école de la vie.

L'animé dure 43 épisodes comme autant de leçons de vie du professeur Eikichi Onizuka. La nouveauté, c'est qu'il montre des situations que l'on pu vivre ou connaître pendant notre scolarité. Le harcèlement, les relations difficiles avec ses parents, ses amis. Pour la première fois dans un animé, ce sont des leçons que l'on peut mettre en oeuvre au quotidien. Qui nous en donne l'envie !

Chaque épisode nous donne des solutions pour affronter ces situations et surtout les dédramatiser. Cette œuvre est tellement riche en réflexions sur le sens que l'on veut donner à son existence, et sur la prise de conscience qu'il est nécessaire de se bouger pour obtenir ce que l'on veut. Cet animé m'avait donné l'envie de partir au Japon pour enseigner le Français. Je m'imaginai déjà en voyage scolaire à Okinawa entouré de mes élèves (le serpent en moins sur les parties ;).

Voir GTO, c'est aussi faire le plein d'humour. Celui qui fait du bien. Celui qui m'a fait le plus éclater de rire. Une mine d'or de gags et d'autodérision. Il invite à relativiser, à ne pas se prendre au sérieux mais à agir quand il le faut. Ne pas hésiter à faire ce qui semble juste pour défendre et protéger ceux qui sont en difficultés, qu'importe les conséquences.

GTO c'est aussi une magnifique déclaration d'amour au Japon, à sa culture et à sa diversité, autant otaku que Yankee, classes populaires et aisées, profs et élèves, hommes et femmes, sportifs ou non, tout le monde peut se retrouver dans cette oeuvre.

Bande annonce : <https://www.facebook.com/kaze.fr/videos/gto-/10155962653598248/>

LE SAVIEZ VOUS ?

La première adaptation du manga GTO (qui a débuté en 1997) n'est pas l'animé (qui a débuté en 1999) mais un Drama (série live) de 12 épisodes diffusé sur Fuji télévision en 1998. C'est l'acteur Takashi Sorimachi qui interprète Onizuka et sa performance est plutôt réussie. Au Japon, la série remporte un énorme succès et le dernier épisode est le programme télévisé le plus regardé. Il est peut être encore aujourd'hui plus populaire que l'animé.

Même si elle reprend l'histoire du manga et que l'humour est au centre de la série, elle apporte plusieurs changements.

- De nombreux personnages n'apparaissent pas comme Urumi Kanzaki, Uehara Anko et Ryuji Danma. Ce dernier est remplacé par un ami policier qui le soutient tout au long de la série.

- Kikuchi joue aux jeux vidéos. C'est la bande à Miyabi qui maltraite Yoshikawa. Uehara Anko n'existe pas dans le drama.

GTO, le cupidon : Sorimachi Takashi et Matsushima Nanako, qui jouent respectivement le rôle de Eikichi Onizuka et Azusa Fuyutsuki, sont tombés amoureux sur le tournage de la série. Ils se sont mariés en février 2001.



« **Monster, chef d'oeuvre absolu** »



En 2006, je me passionne pour un autre chef d'œuvre absolu (dont on ne parle pas assez) Monster. Un animé de 74 épisodes, adapté du manga un de Naoki Urasawa.

L'histoire : Dans l'Allemagne actuelle, un chirurgien japonais décide d'opérer Johann, un jeune enfant de 10 ans plutôt que le maire tout puissant que son chef de clinique lui impose. A-t-il fait le bon choix ?

Avec un scénario digne des plus grandes œuvres de la littérature, et une mise en scène digne des meilleurs films policiers. Cet animé produit par Madhouse et réalisé par Masayuki Kojima m'a laissé en état de choc. Une expérience inédite dans mon histoire avec l'animation. Monster multiplie les intrigues. Il dévoile un fresque de personnages qui interagissent pour nous donner des indices autant que de fausses pistes sur le dénouement de l'histoire principale. Monster devient pour le spectateur un labyrinthe parsemé de questions existentielles.

On pourrait penser que 74 épisodes, c'est trop long pour une seule histoire. Au contraire, chaque épisode est un tiroir, qui mélange flashbacks et changements de point de vue pour essayer de faire notre propre avis. Et chaque épisode apporte des surprises ou des révélations. L'accent est mis sur la psychologie des personnages (chacun est hyper travaillé), leurs secrets, leurs faiblesse au fur et à mesure que leur histoire ou leur mort suspecte. Monster se déroule dans toute l'Europe et se révèle stupéfiant de réalisme et d'immersion. Qui est ce monstre ? Quel est son but ? Existe-t-il vraiment ?

Je pense que cette oeuvre pourrait faire un bon film ou série live.

6. La transition numérique

Le début des années 2000, c'est la révolution du numérique. L'apparition des premiers téléphones portables, le développement d'internet, le DVD qui remplace et pousse notre bon vieux magnétoscope vers la cave ou le grenier. Toutes ces innovations vont progressivement bouleverser l'industrie du cinéma d'animation et les usages du public.

Avec Internet, il est désormais possible de trouver des informations très détaillées sur des sites spécialisés dans l'animation japonaise.

Grâce au DVD (qui est commercialisé au Japon en 1996), il est possible de changer les sous-titres, de voir et revoir les bonus, les interviews et de passer d'un épisode à un autre en un clin d'œil.

A la TV, depuis l'arrêt du club Dorothée, les fans d'animation restent un peu sur la touche comme Bruce harper dans Olive et Tom. Pour éviter les polémiques notamment sur la violence, les grandes chaînes Hertzienne délaissent progressivement les animés japonais.

Notre salut vient d'abord des chaînes thématiques suite à l'arrivée de la TV par satellite. Avec Canal Sat en 1996, la chaîne Game One, pionnière dans le domaine de l'animation, nous permet de découvrir les animés en exclusivité peu de temps après leur sortie au Japon.

La chaîne Manga permet de retrouver en rediffusions tous les animés du catalogue AB. Moi, c'est sur Canal plus que je vais passer le plus clair de mon temps (et pas seulement le premier samedi du mois).

Ensuite, internet (via les sites de peer to peer comme Emule ou Edonkey) permet de télécharger (illégalement) les animés qui viennent de sortir au Japon en version originale. Le travail des fansub est colossal et extraordinaire pour proposer des sous-titres à la hauteur. Internet possède un coup d'avance sur la télévision.

Un animé symbolise pour moi cette période du début d'Internet où tout devient possible (l'ouverture vers plus de connaissances, la connexion avec le monde entier) mais en même temps un immense saut dans l'inconnu. C'est « **Serial Experiments Lain** », un animé de seulement 13 épisodes, réalisé par Ryutaro Nakamura, diffusé pour la première fois en France en 2011.



L'histoire de Lain Iwakura, est une lycéenne solitaire et introvertie. Une nuit, tout bascule : l'une de ses camarades de classe se suicide. Quelques jours plus tard, la disparue contacte Lain par mail pour lui expliquer qu'elle vit toujours dans le Wired (l'équivalent d'internet), débarrassée de son « enveloppe corporelle ». Lain se jette à corps perdu dans ce réseau. Remplissant sa chambre de machines toujours plus imposantes, elle s'éloigne progressivement du monde physique.

« Lain » est une oeuvre à part dans l'histoire de l'animation. Un animé qui questionne le spectateur sur l'évolution des réseaux, et les risques de confusion entre le réel et le virtuel. A contre courant du vent d'enthousiasme qui souffle sur le développement d'internet, Lain prédit un ancrage d'internet sur notre vie jusqu'à remettre en cause notre identité. Elle prédit aussi le piratage et la violation de la vie privée.

Bande annonce « Serial Experiments Lain » :
<https://youtu.be/7JXFouryGll>

7. Death Note, l'ambivalence entre le bien et le mal



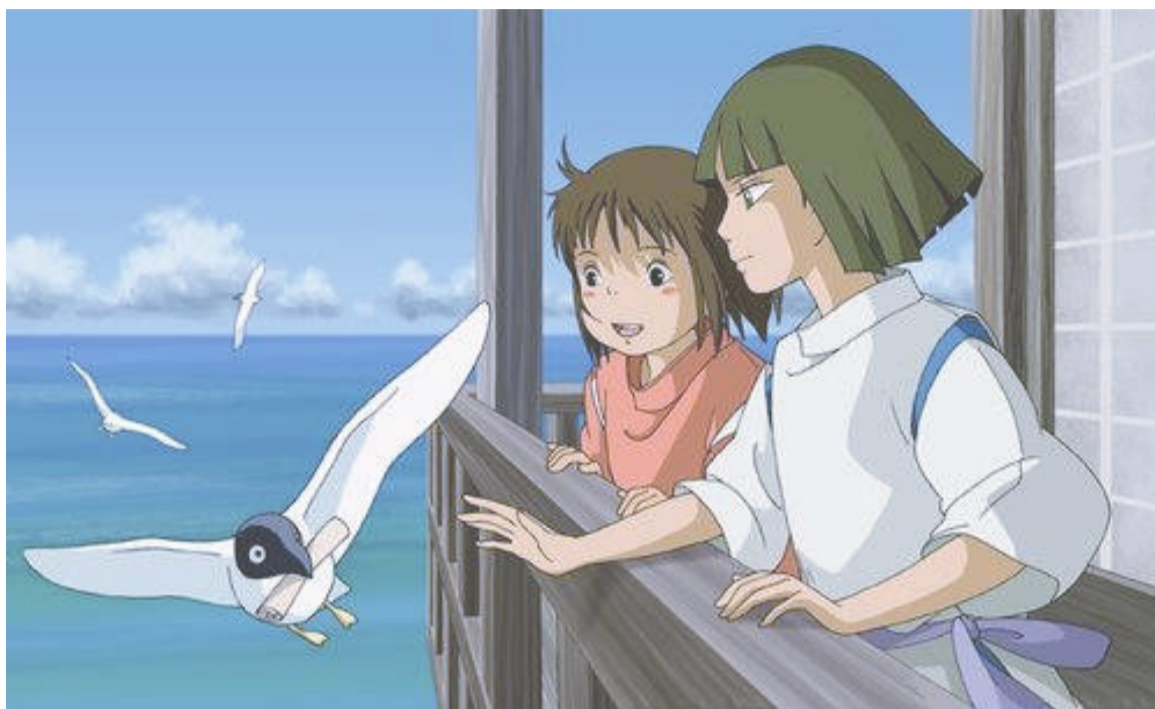
« Death Note » est un manga écrit par Tsugumi Ōba et dessiné par Takeshi Obata. Il est prépublié dans le Weekly Shōnen Jump à partir de 2003. En 2006, il est adapté en animé (37 épisodes), réalisé par Tetsurō Araki, produit par Madhouse.

L'histoire est celle de Light Yagami, un jeune étudiant qui ramasse un jour un mystérieux carnet qui semble tombé du ciel. Il ne sait pas encore qu'il s'agit d'un « death note » abandonné par un dieu de la mort, Ryuk. Il va découvrir qu'il suffit d'écrire le nom d'une personne dans ce carnet pour que celle-ci meurt. Light décide de l'utiliser pour construire un monde juste, débarrassé de ceux qu'il considère comme nuisibles.

Un des gros intérêts de « Death Note », c'est de découvrir comment ce pouvoir va faire évoluer la personnalité de son possesseur. Comment sa soif de justice va le transformer en dangereux criminel. Cette oeuvre a tellement de qualités que je pourrai écrire dix pages sur la perception du bien et du mal et son ambivalence. Je ne peux que vous inviter à voir cet animé, qui en plus d'être passionnant, haletant souvent (par le duel à distance entre Light et L) est plein de remises en question. « Death Note » en dit long sur les questionnements sur notre société, sur la volonté de puissants à vouloir faire le bien, en réalité pour ne satisfaire que leurs intérêts personnels.

Aujourd'hui, que reste-t-il en héritage à ce chef d'œuvre de l'animation ? Trois films live corrects, sortis au Japon entre 2006 et 2008, une adaptation en drama bof bof sortie en 2015 sur Nippon TV et un film en forme de grosse daubasse sur Netflix en 2017. L'espoir d'une vraie suite est venu de la publication d'un nouveau chapitre dans le Shonen jump en février 2020.

8. Le cinéma d'animation : un Oscar et enfin la reconnaissance du monde entier



Si les années 90 représentent la consécration de l'exportation pour l'animation japonaise. Le début des années 2000 marque (enfin) la reconnaissance internationale. Tout vient à point à qui sait attendre.

En grande partie grâce aux films du studio Ghibli. « **Le voyage de Chihiro** » (sorti en France le 10 avril 2002) remporte des prix prestigieux dans les plus grands festivals internationaux. En 2002, il reçoit l'Ours d'or au festival de Berlin. Puis en 2003, l'oscar du meilleur film d'animation. Une première dans l'histoire de l'animation japonaise et une véritable consécration. En salle, ce film explose tous les records. 23 millions de spectateurs au Japon et 274 millions de dollars de recettes dans le monde.

L'Oscar du voyage de Chihiro en 2003 : <https://www.youtube.com/watch?v=qxU6xN8o9r8>

L'Oscar d'honneur à Hayao Miyazaki en 2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=9ZIG14mxB9w>

A partir de ce film, la sortie de chaque long-métrage du studio Ghibli représente un événement, célébré dans le monde entier. En France, on se presse pour voir ces merveilles de l'animation japonaise comme « le château ambulant » (2004), « Ponyo sur la falaise » (2008) ou « Arrietty, le petit monde des chapardeurs » (2010). Même dans les milieux qui seulement quelques années auparavant n'hésitaient pas à dénigrer haut et fort l'animation japonaise. Le studio Ghibli devient, un peu malgré lui, la vitrine de l'animation japonaise dans le monde.

LE SAVIEZ VOUS ?

« **Le voyage de Chihiro** » n'est peut être pas le film le plus accessible pour les jeunes enfants. Mais c'est pour moi celui qui représente le mieux l'univers de Miyazaki et ses messages.

D'abord, l'histoire d'une fille qui apprend à faire face à ses peurs et à les apprivoiser. Miyazaki a déclaré que Chihiro est le portrait d'une fille de 10 ans. Au début peureuse et capricieuse, elle va évoluer, devenir autonome et courageuse pour toujours faire face aux événements et se confronter aux gens mals intentionnés qui se dressent devant elle.



C'est aussi une critique de la société. De la consommation excessive, de l'avidité et de la cupidité (le « sans visage » en est le symbole). Une critique aussi de l'éducation, avec les parents de Chihiro qui deviennent vite inutiles (transformés en cochons) et le personnage de Yubaba, qui cède aux caprices de son enfant.

Enfin, la protection de l'environnement, comme fil rouge de tous ces films. Ici, à travers la génial scène du bain du dieu putride qui vient se débarrasser des déchets qui le souillent. Il est aussi empreint de tellement de poésie à travers l'histoire entre Chihiro et Haku.

Si les films du studio Ghibli font rêver, les méthodes de travail de Miyazaki sont très exigeantes. Cela va peut être vous surprendre mais il est craint car dur avec ses équipes. Nombreux sont les employés qu'il a découragés ou poussés à abandonner un projet. Ce trait de sa personnalité, c'est aussi sa carapace. Pour témoigner de cette exigence, il déclare (dans un documentaire de la chaîne NHK) « les choses les plus importantes de la vie sont des corvées ». Mais Miyazaki, c'est aussi d'autres traits plus sympas. Son humour, sa sensibilité et son amour pour les autres, pour la nature qui respirent dans tous ses films.

En 2004, un autre film d'animation japonaise marque une grande première. « **Ghost in the Shell : innocence** » de Mamoru Oshii est sélectionné en compétition officielle pour la palme d'or à Cannes.

L'animation fait désormais partie intégrante de la culture japonaise et trouve une place dans la presse cinéma. Mieux, elle est comprise et admirée par les plus grands artistes, pas seulement au cinéma.

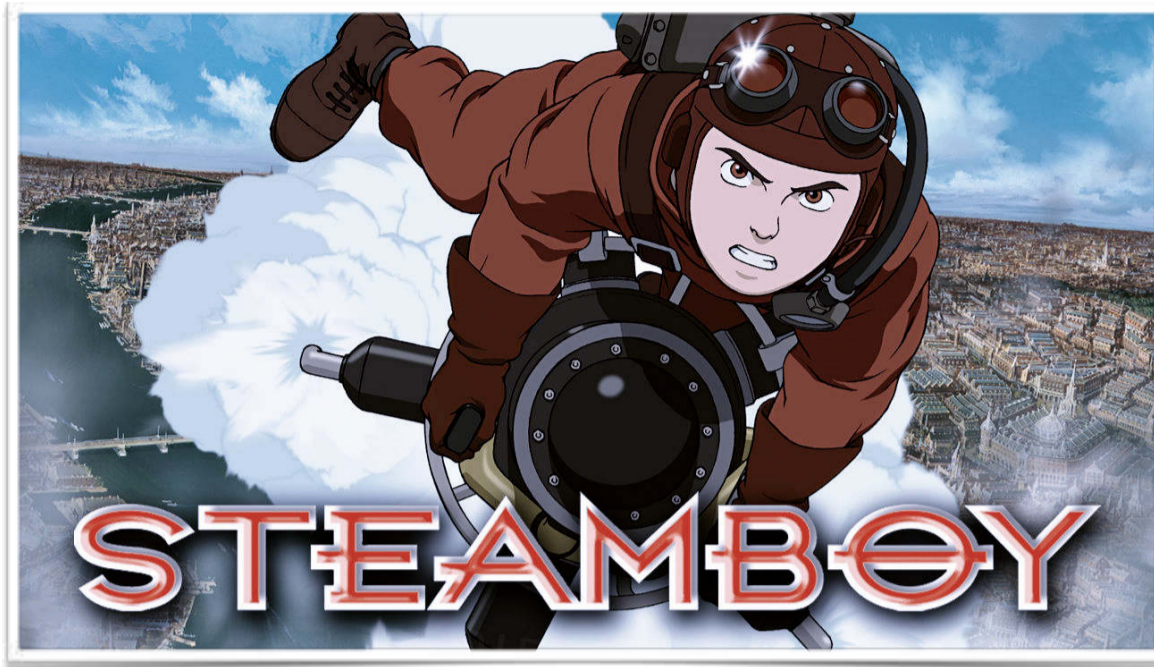
Au début des années 2000, le groupe français Daft punk révolutionne la musique électronique. En 2001, il parvient à convaincre Leiji Matsumoto (le père d'Albator) pour la réalisation des clips venant illustrer les morceaux de leur génial album « Discovery » (sur lequel j'ai pas mal chopé en boîte de nuit). La musique fait cours avec l'animation et ces clips ont marqué l'histoire de l'animation. Mais ces morceaux m'ont surtout permis de choper en boîte de nuit.

Sorti en 2003, Interstella 5555 devient un film d'animation réalisé par Toei Animation. Cette association (Daft punk, Matsumoto/Toei) confère une identité visuelle au pouvoir évocateur de la musique.

L'autre particularité de cet « animé » est qu'il ne contient aucun dialogue. Seule la musique rythme l'animation à travers les 14 morceaux de l'album Discovery des Daft Punk. Chacun traduit une ambiance et lie l'histoire de l'animation japonaise à celui de la musique électronique. Une raison suffisante pour télécharger, à l'époque, tous les morceaux sur mon ipod ;-)



9. Le dernier film d'animation d'Otomo, « Steamboy »



Comme un autre témoignage de la reconnaissance du cinéma d'animation japonais, ce film est présenté en clôture du festival de Venise 2004.

En 1851, à l'époque de l'Angleterre victorienne, Ray, un gamin surdoué, réussit à maîtriser une nouvelle invention ultra puissante et dévastatrice et va l'utiliser pour lutter contre les forces du mal, sauver sa famille et Londres de la destruction.

Steamboy est le fruit de 10 ans d'élaboration durant lesquels chaque étape de création a été supervisée par Otomo. Ce long métrage représente aussi l'un des plus grands budgets de l'histoire de l'animation japonaise, en cumulant près de 20 millions d'euros pour sa réalisation. Le réalisateur japonais et ses disciples font ressurgir le Londres du passé. Impossible de ne pas être émerveillé par la profusion des détails et le caractère monumental de la reconstitution. L'orfèvre Otomo donne une leçon de mise en scène.

Sur le fond hanté par le spectre de la bombe atomique, Katsuhiro Otomo redoute les dérives engendrées par le progrès technique. L'invention est toujours utilisée à des fins destructrices, quelque soit le camp qui la possède.

Même si c'est peut être pas le grand film d'Otomo (il ne possède pas la force visionnaire d'Akira), Stream Boy est un hommage évident à l'animation japonaise, autant à Astroboy d'Osamu Tezuka qu'au Château dans le ciel de H. Miyazaki.

Bande annonce du film « Steam Boy » : <https://www.youtube.com/watch?v=jLIQoybeBqo>

10. Femmes, l'animation vous aime

La représentation des femmes dans l'animation est un thème qui fait débat. Trop cliché, trop sexiste. Faut-il le condamner pour autant ?

Je pense qu'il faut distinguer la représentation des femmes dans les animés et la représentation des femmes dans l'industrie de l'animation.

« La représentation des femmes dans les animés »



Oui, les animés japonais sont remplis de clichés. L'animation japonaise en fait parfois trop avec l'image de la femme. C'est vrai que leurs formes généreuses sont souvent mises au premier plan. Comme au cinéma, à la télévision, dans les magazines de mode, l'animation véhicule une image des femmes qui n'est pas la réalité.

N'en déplaise, pourquoi priver notre jeunesse de ce plaisir, de cette représentation de la beauté des femmes. Moi dans les années 90, je prenais un plaisir certain à regarder Cats eyes^^. Je n'ai jamais vu dans cet animé une image négative ou une volonté de manquer de respect envers les femmes.

Dans les animés, cette représentation de la femme vise souvent un but précis. C'est aussi une forme d'humour que l'on peut qualifier de grossier mais qui fait partie de l'identité de l'animation japonaise . Par exemple, Naoko Moritaka dans GTO ou Faith dans Cowboy bebop.

La représentation de la femme est utilisée comme un « piège à hommes » pour arriver à ses fins. Elle use de son apparence pour tromper l'adversaire. Tsunade à 50 ans dans Naruto, Lisa Lisa dans Jojo, restent jeunes en apparence.

C'est une image du « fan service² » excessif, c'est à dire de montrer des personnages stéréotypés dans des situations parfois à connotation érotique, qui peut être remise en question. Insister sur une partie de l'anatomie féminine n'est pas nouveau. Le studio Gainax a créé le Gainax Bounce (qui prône la mise en valeur de poitrines rebondies) à la fin des années 80, avec l'animé « Gunbuster » comme première illustration (1988).

Cette forme de fan service « pseudo-érotique » contribue à alimenter une image de la femme fantasmée, qui fait et fera toujours vendre. Comme au cinéma, dans la télé-réalité, dans les magazines de mode, l'animation véhicule parfois une image des femmes qui n'est pas la réalité mais qui peut être perçue comme telle (c'est ça le risque). Tout est affaire d'interprétation, de prise de distance. Savoir faire la différence entre un dessin animé et la réalité.

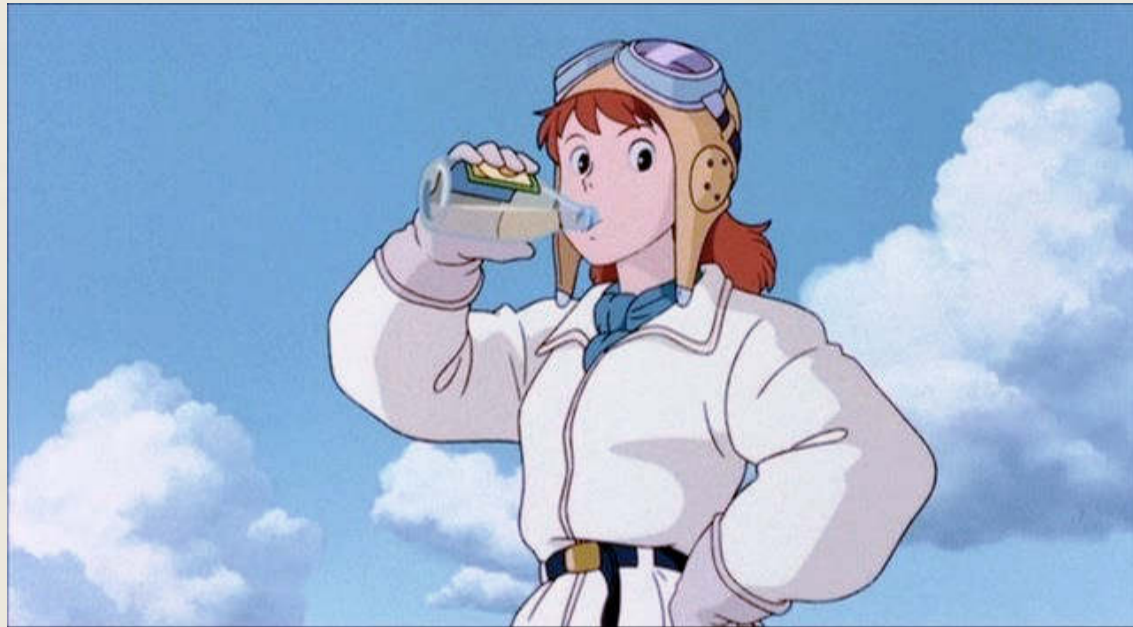
Le fan service n'est pas uniquement destiné aux hommes. Il existe aussi du fan service pour les femmes. De nombreux personnages d'animés sont plus populaires chez les filles que chez les garçons. Les Kirua (HunterxHunter), Kuchiki Byakuya (Bleach), Natsu (Fairy tail) me rendent fou de jalousie LOL.

Il ne faut pas résumer l'animation japonaise au « fan service ». Une majorité d'animés s'intéresse à ce qui se cache derrière les apparences. Il existe une telle diversité de personnages féminins dans l'animation japonaise que tout résumer à un stéréotype est terriblement réducteur. D'ailleurs, leur physique n'est souvent pas en rapport avec leur caractère, ce qui les rend plus difficile à cerner qu'il n'y paraît. A l'image de Lunch, si un trait de caractère domine, elle évolue au fur et à mesure de l'histoire, pour mieux nous surprendre.

Dans les films de Hayao Miyazaki, les femmes sont courageuses. Elles foncent lorsqu'il s'agit de défendre les valeurs qui leurs tiennent à cœur. En parlant de ses héroïnes, il déclare lui-même « elle ont parfois besoin de soutien, elle ont besoin d'amis mais pas d'un saveur ».

² Attention, le « fan service » ne désigne pas que ça. Une définition plus correcte serait « le fait de placer dans un manga ou un animé des éléments dans le but de satisfaire les fans, sans que ces éléments soient véritablement importants pour l'histoire. Le fan service peut être pour les fans de gros nichons comme pour les fans trains ou d'explosion.

LES HÉROÏNES DE MIYAZAKI



Les femmes sont les héroïnes de la grande majorité de ses films. Je n'en désigne aucune car je veux vous montrer en quoi toutes occupent une place importante dans l'univers de Miyazaki.

Elles apparaissent toujours comme des figures fortes, qui n'hésitent pas à combattre pour défendre leurs valeurs et leurs idéaux. Elles reflètent aussi nos craintes, nos questionnements et nous montrent comment les affronter.

Courageuses, prêtes à prendre des risques par amour, déterminées à faire la paix, les héroïnes de Miyazaki sont tournés vers « le bien ».

Miyazaki révèle leur capacité à évoluer, à se surpasser face à des menaces, bien plus que les hommes. A travers leur parcours initiatique (les héroïnes sont très jeunes), elle vont passer un cap vers l'âge adulte.

Je ne pense pas Miyazaki ait eu l'ambition de changer la position de la femme dans la société japonaise. Comme pour la nature, il voit un thème universel, qui dépasse les frontières et les genres. D'un point de vue du dessin, elle ne sont jamais représentées comme un objet de fantasmes (comme on peut le voir dans certains animés). Miyazaki préfère une représentation plus simple, plus naturelle. Un subtil mélange de douceur (comme pour marquer une capacité à écouter l'autre) et de force (pour marquer une prise de conscience et la nécessité de mobiliser toutes ses forces pour atteindre un but).

Le message est donc plus profond que celui de l'image de la femme ou du féminisme. C'est celui de l'émancipation, de la recherche de la parfaite harmonie entre les humains et avec la nature. Un message d'égalité et d'ouverture qui s'applique aux femmes comme aux hommes.

Je pense qu'il faut distinguer l'apparence des personnages féminins et les valeurs qu'elles défendent, s'intéresser à leur histoire et leurs objectifs. Si on prend l'exemple de Faith dans Cowboy Bebop. Ok elle est sexy mais à quel moment ce n'est pas un personnage droit et fort.

Son histoire personnelle révèle la fragilité qu'elle dissimule derrière son apparence. Son image sexy est utilisée pour dénoncer le sexisme. Est-ce que City Hunter est un animé misogyne ? Pour moi, non. Faire ce constat, c'est donc méconnaître la diversité et la complexité des personnages dans les animés.



Il ne faut pas se limiter aux apparences. Les femmes sont aussi des héroïnes d'animés. Un animé que j'avais adoré (à l'époque vu sur Canal plus), c'est « Noir », réalisé par Kōichi Mashimo et produit par le studio Bee Train. L'histoire est celle du destin croisé entre deux tueuses à gages Mireille Bouquet (en France) et Kirika Yūmura (au Japon) dans leur quête du mystère qui entoure leur passé.

Tout l'animé tourne autour de leurs ambivalences, leurs ambiguïtés, à la fois jeunes filles et tueuses, à la fois fortes et fragiles, à la fois solitaires et en quête de sentiments. A ce duo, j'ajoute le personnage de l'énigmatique Chloé, peut être le plus charismatique de l'animé. La bande-son frôle la perfection, avec les titres Salva Nos et Canta Per Me, qui collent parfaitement à l'ambiance de l'animé et à ces ambivalences.

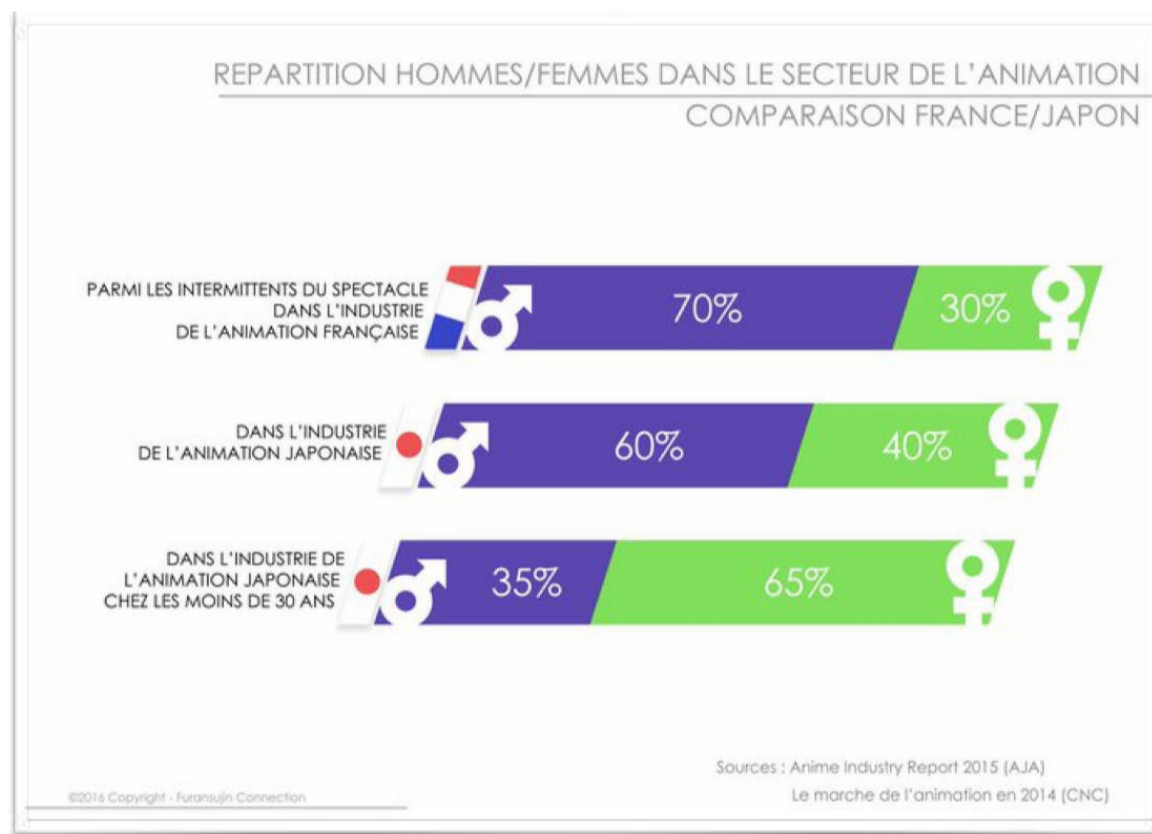
A mon sens, la question que l'on doit se poser est celle-ci : est ce que montrer des filles sexy, c'est faire l'apologie du sexisme ? N'est ce pas aussi (parfois) un moyen pour le dénoncer ? Un débat qui reste ouvert mais dont la réponse est plus complexe qu'un simple oui ou non.

« La représentation des femmes dans l'industrie de l'animation »

Non, les femmes ne sont pas toutes bien traitées dans l'industrie de l'animation. Pas à la hauteur de leur travail et de leur talent. Je pense que c'est ça le vrai problème dans l'industrie de l'animation. Celui de la représentativité des femmes dans l'industrie de l'animation (en particulier dans les postes à responsabilité) et de leurs mauvaises conditions de travail qui en découlent. Aujourd'hui, il s'avère que la majorité des jeunes animateurs sont des femmes.

Elles sont mal rémunérées et mal considérées. Elles sont préférées à leurs homologues masculins notamment leur polyvalence.

Voici un graphique qui illustre ce déséquilibre :



L'animatrice Terumi Nishii (Saint Seiya, One Piece, Death Note, Jojo's Bizarre Adventure) illustre parfaitement ce constat sur Twitter « Je suis toujours peinée lorsque des jeunes fans d'animés à l'étranger me demandent comment faire pour entrer dans l'industrie de l'animation. Je considère aujourd'hui que ce n'est pas un milieu très recommandable ».

Là encore, l'industrie de l'animation japonaise doit vite se remettre en cause.

Je souhaite surtout valoriser le magnifique travail des femmes dans l'animation. Ce qui est incontestable, c'est que les réalisatrices, compositrices, animatrices apportent quelque chose de plus, qui fait du bien à l'animation japonaise.

Voici plusieurs illustrations. J'ai déjà évoqué l'extraordinaire partition de Yōko Kanno et son groupe les Seatbelts pour Cowboy Beboop. Je vous parlerai un peu plus loin de la douceur et la délicatesse des films de Naoko Yamada « A Silent Voice » et « Liz et l'oiseau bleu ».

« Hagane no Renkinjutsushi, l'incroyable détermination de l'Alchimiste d'acier »



C'est l'une des plus grandes oeuvres de l'histoire de l'animation japonaise. « Full Metal Alchemist » est une démonstration de force **d'Hiromu Arakawa**. **L'histoire** est celle des frères Elric, Edward et Alphonse, qui suite à la mort de leur mère vont utiliser l'alchimie pour tenter de la ressusciter. L'expérience se passe mal, Edward perd un bras et une jambe et Alphonse son corps, son esprit se retrouvant prisonnier d'une armure. Les deux frères se lancent à la recherche de la mystérieuse pierre philosophale, leur seule chance de retrouver leur corps. Mais ils ne sont pas les seuls...

Le manga FMA a été prépublié entre 2001 et 2010 dans le Shōnen Gangan . Il a été adapté en animé en 2003, de 51 épisodes. Une nouvelle adaptation animé intitulée « Fullmetal Alchemist: Brotherhood » reprend de manière plus fidèle et plus développée l'histoire du manga. Elle est diffusée en 2009 et compte 64 épisodes.

Un mot sur le doublage en VF qui est excellent pour tous les personnages. Au moins aussi bon que la VO, pour moi même meilleur. Arthur Pestel est la voix d' Edward Elric, Audrey Pic celle d'Al et Antoine Tomé celle de Scar.

LE SAVIEZ VOUS ?

Hiromu Arakawa a un parcours différent des autres mangas ka. Elle n'a pas fait de longues études dans ce domaine ni de carrière dans les grands studios d'animation. Elle a grandi et travaillé dans la ferme laitière familiale dans la sous-préfecture de Tokachi sur l'île d'Hokkaido. En parallèle, elle s'essaye à la peinture puis au manga. **Fullmetal Alchemist** est intimement lié à ses origines, à sa maison à la campagne. C'est une oeuvre à part dans l'univers du Shonen, un des meilleurs de l'histoire de l'animation. Voici les 5 raisons pour lesquelles j'adore cet animé.

1/Il commence par un choc pour les deux personnages principaux. Un traumatisme dans leur chair et psychologique qui va faire leur force et renforcer leurs liens fraternels. Cette oeuvre est une extraordinaire démonstration de la complexité et la profondeur de ce lien. C'est aussi un puissant récit d'apprentissage, à travers les voyages et les rencontres.

2/Pour l'exploration de l'alchimie, ce concept qui emprunte autant à la science qu'à la philosophie. Avec les principes que « rien ne se crée, tout se transforme ». Que « tout est un » (en japonais Ichi wa Zen, Zen wa ichi). Et le principe de l'échange équivalent. FMA explore tous ses thèmes et livre pleins d'enseignements.

3/FMA, c'est aussi une leçon sur l'humanité et les erreurs de l'histoire. Sur l'être humain et ses contradictions, la manière dont les institutions politiques sont utilisées par les puissants. Tout cet aspect politique, fait d'ambition, d'instrumentalisation et de mensonges est passionnant. Et déchirant lorsque cette folie brise des destins. Jamais un animé ne m'a autant ému après la disparition des personnages.

4/ Les phases de combats sont super abouties (encore plus dans Brotherhood). Il n'a pas trop de bla-bla pendant les combats, juste ce qu'il faut. L'utilisation du feu, de la glace renforce la dynamique de l'action et c'est tellement classe. L'alchimie parfaite !

5/ L'humour, très présent mais toujours au bon moment. Pour relativiser une situation ou passer outre les protocoles.



« Nana, la clé de l'amour »



Enfin, le récit addictif et plein d'émotions de « Nana » dans le manga éponyme de **Ai Yazawa**. Adapté en animé en 2006, il raconte l'histoire de deux jeunes femmes que tout semble opposer. L'une est une fashion victime un peu naïve à la recherche de l'amour et l'autre est une chanteuse au look gothique et au caractère affirmé qui veut se prouver qu'elle peut devenir une star. Leur point commun, cette volonté d'aller toujours de l'avant.

Cette présentation peut paraître cliché (l'histoire en est remplie). Les animations sont inégales et pourtant c'est un bon animé. Presque addictif par son histoire, il réinvente les codes de l'amour et de la célébrité. Les relations entre les personnages sont émouvantes. Certaines plus que d'autres, l'histoire entre Nana et Nobu, celle entre Reira et Shin.

Emouvant et sincère, Nana oscille en permanence entre la douceur et la force, la délicatesse et la puissance. A l'image du générique (« Rose », puissant et rock interprété par Anna Tsuchiya) et de l'Ending (« a Little pain » d'Olivia) plein de mélancolie. Son succès est mérité.

LE SAVIEZ VOUS ?

Le personnage de Pen est inspiré du chanteur et bassiste Cid Vicious du groupe de punk anglais Sex Pistols. Au de la de la ressemblance physique, comme lui, il est bassiste, il a été abandonné enfant et il porte exactement le même pendentif en forme de cadenas autour du cou.



11.« Hunter x Hunter » et le rythme infernal des mangakas



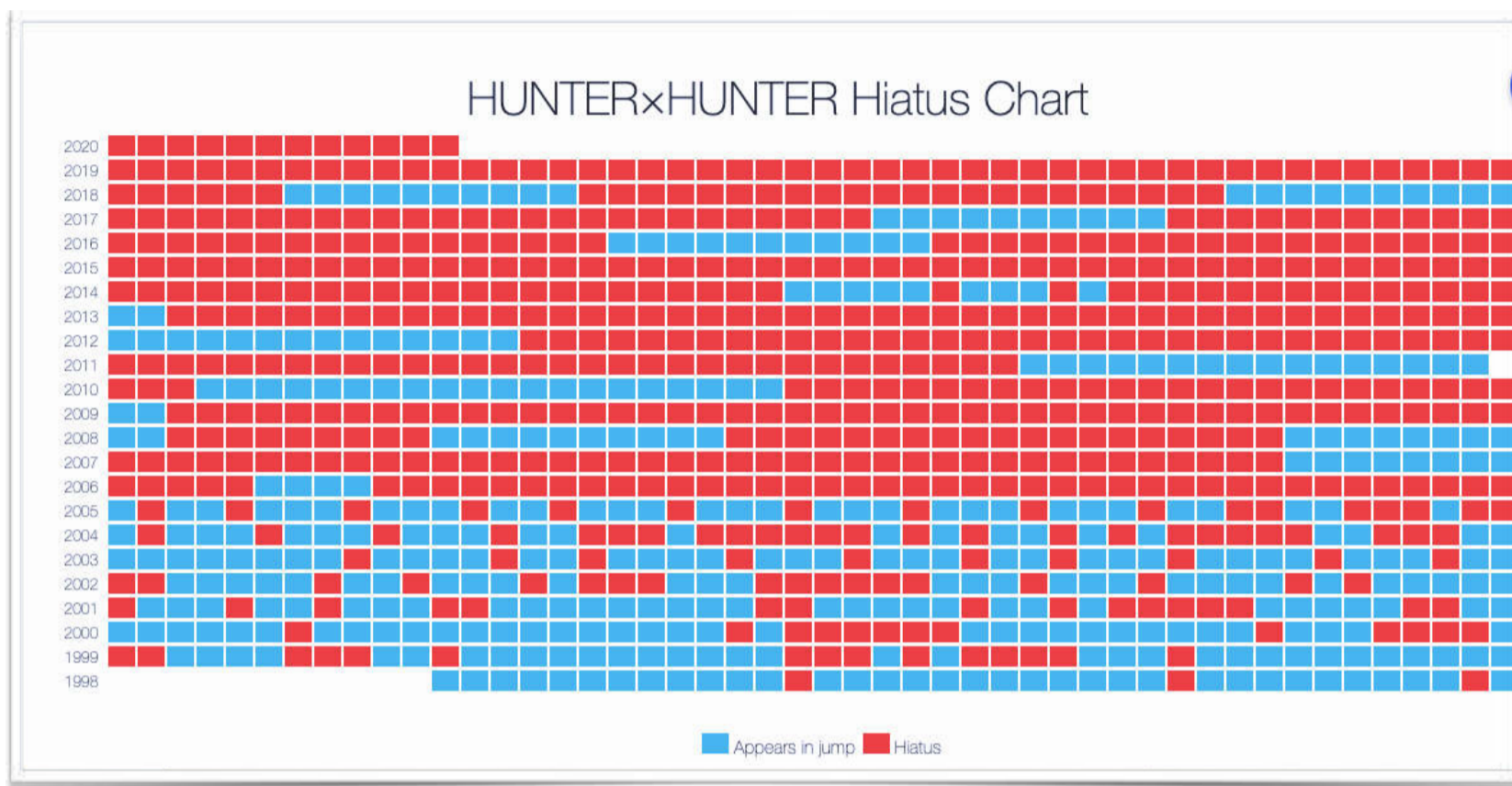
« Hunter x Hunter » est un manga écrit et dessiné par Yoshihiro Togashi. Il est pré-publié depuis mars 1998 dans le Weekly Shōnen Jump. Il est adapté plusieurs fois en animé (une série puis des OAV) mais c'est la production du studio Madhouse à partir de 2011 qui fait connaître ce chef d'oeuvre dans le monde entier.

Il se démarque des autres animés par un style plus réaliste qui donne du sens à l'histoire. Tout au long des 148 épisodes, on passe par toutes les émotions. C'est une aventure gravée dans l'histoire de l'animation. Les combats sont extrêmement bien pensés et la stratégie est plus déterminante que la puissance. Cet aspect et le suspens qui en découle (chaque personnage est en danger) est poussé à un niveau jamais vu dans un animé Shonen avec même des explications après certains combats. La voie du narrateur pendant l'arc Chimera Ants est mythique.

Enfin, j'aime l'originalité de cet animé car on suit plusieurs histoires. Comme dans JoJo's Bizarre Adventure, j'aime cette capacité à tout le temps redéfinir son univers. Sa personnalité, ce qui fait le lien entre des univers si différents, ce sont les personnages. Gon est le personnage principal mais on a autant de points de vue que de personnages. Il n'y a pas les méchants et les gentils de l'autre côté. Mon Hunter préféré est Killua. Confiance, puissance et classe tout en restant humble.

Je trouve qu'en France, on ne parle pas assez de cet animé. Au Japon, le manga s'est vendu à plus de 65 millions d'exemplaires.

Le souci, c'est que depuis le début du manga en 1998, Yoshihiro Togashi doit tenir un rythme soutenu. Un rythme auquel il ne goûte pas forcément. Togashi n'hésite pas à mettre son oeuvre sur pause à de multiples reprises. Voici un graphique pour l'illustrer :



Le constat est le même pour le manga Bersek du perfectionniste Kentaro Miura dont on attend impatiemment la suite. Il a déclaré « Le principal changement est que je suis devenu plus lent. J'ai l'impression d'être dans un vaisseau spatial qui fonce vers un trou noir, et à mesure qu'il s'en approche, l'écoulement du temps est modifié. Quand je travaille sur le manga, je n'ai pas la sensation que le temps s'écoule différemment et pourtant, il file en un éclair. Comme si je faisais du sur place ».

C'est le cas aussi pour « One Piece ». En 2019, Oda a confié dans une interview au Weekly Jump qu'il n'était pas en grande forme, et devait faire une pause. Il faut dire qu'Oda dort trois heures par nuit et n'a pris que deux jours de vacances depuis la création de One Pièce pour tenir le rythme.

Satoko Inaba, éditrice de « One Piece » a déclaré « Il a déjà dû s'arrêter une semaine, et a ralenti un peu le rythme, passant d'un tome tous les deux mois à tous les trois mois. Il arrive que l'éditeur pousse son auteur, comme dans les années 90, mais là, c'est lui qui pousse, c'est sa passion ».

12. Fairy Tail : le shōnen de trop ?



« Fairy Tail » est un manga écrit et dessiné par Hiro Mashima. Il est prépublié dans le Weekly Shōnen Magazine de l'éditeur Kōdansha entre le 2 août 2006 et le 27 juillet 2017. Il a été adapté en animé réalisé par Shinji Ishihira diffusé sur TV Tokyo entre 2009 et 2019 (328 épisodes). Fairy Tail est aussi décliné en de nombreux spin-off.

L'histoire : Dans le Royaume de Fiore, la magie fait partie du quotidien. Certains maîtres, ont décidé d'en faire leur profession, on les appelle les Mages. Contre rétribution, ils œuvrent pour le bien de la communauté. Leur force est aussi leur nombre, ils se regroupent dans différentes guildes, disséminées un peu partout dans les royaumes. Parmi celles-ci, se trouve une guilde toute particulière, son nom : Fairy Tail.

Mon but n'est pas de prendre parti pour ou contre Fairy Tail mais de vous donner un court aperçu de ses qualités et de ses défauts. Pour vous donner envie de donner une chance à cette oeuvre et vous faire votre propre avis.

D'abord, est ce que Fairy tail est vraiment un pur Shonen Nekketsu ? Pour moi, pas vraiment. Il en emprunte la majorité des codes de base : une aventure initiatique, des personnages charismatiques, des attitudes cultes, les stéréotypes des méchants, des combats et une grosse dose d'humour. Mais il possède tout autant les codes Pantsu (pants en anglais qui signifie culotte), sous-genre du shōnen, qui met en scène un héros masculin entouré de personnages féminins aux courbes généreuses. Il emprunte aussi aux jeux de rôle et aux jeux vidéo d'Heroic fantasy, avec la manière dont l'univers est construit.

Fairy Tail possède plusieurs qualités. D'abord La diversité et la richesse de son univers. Même si la majorité des missions se déroulent dans le Royaume de Fiore, le monde de Fairy Tail est constitué de plusieurs pays, avec différentes formes de magie et des paysages qui regorgent de beauté. Il y a aussi des mondes parallèles comme Hedoras et le monde des esprits. Cette diversité fait la richesse de Fairy Tail et la cohérence du récit ne pâtit pas des allers-retours des personnages dans ces différents lieux.

Les guildes : Ces organisations où les mages se rencontrent et se regroupent. Un chez soi en forme de camp de base. Une communauté qui permet aux délaissés de reprendre goût à la vie, de se faire des amis et retrouver confiance en soi. Attention, les guildes ce n'est pas non plus des maisons de vacances. C'est aussi un lieu où les mages trouvent du travail, des missions et où ils doivent rendre des comptes. Je trouve cette assemblée très bien pensée et inédite dans l'histoire de l'animation. Il existe aussi des guildes noires qui sont spécialisées en assassinant.

Enfin, les musiques sont vraiment fantastiques. Elles sont composées par Yasuharu Takanashi (qui a également composé les musiques de Naruto Shippuden). Épiques, tristes, elles collent parfaitement à l'esprit de l'œuvre de Hiro Mashima.

Côtés défauts, Fairy Tail a une orientation très « Fanservice » (terme dont j'explique la signification dans le paragraphe 9), c'est une certitude. Poussé un peu trop à l'extrême, cela décrédibilise certains personnages féminins comme Erza ou Lucy.

Par ailleurs, le nombre de missions est trop important, avec peu de variations, ce qui devient répétitif et lassant. Même s'il existe 5 types de quêtes (les Quêtes Classiques, les S-Quests, les SS-Quests, les Quêtes de 10 ans et la Quête de 100 ans) au final, ce sont toujours les mêmes personnages qui gagnent avec les mêmes techniques. Et tout semble un peu trop facile.

La grosse différence par rapport à « One Piece » c'est que ce sont toujours les mêmes personnages qui sont mis en avant. Natsu, Grey, Erza, Lucy, Wendy. Fairy Tail donne parfois l'impression de tourner en rond. Celle par rapport à « HunterxHunter », c'est que les combats sont sans explication ni logique. Il y a peu de tactique, les « power up » des personnages semblent tomber du ciel, les morts qui reviennent à la vie font perdre en crédibilité.

A la question initiale, est-ce que Fairy Tail, est le shōnen de trop ? Ma réponse est non. Par la richesse de son univers, des personnages attachants, son style hyper dynamique, et son OST au top, c'est un animé qui a toute sa place dans l'histoire de l'animation japonaise.

13.L'histoire du japon médiéval re-visitée



L'animation japonaise a toujours été marquée par l'histoire du Japon, en particulier le Japon médiéval. Plus que retracer exactement les faits, elle lui rend un vibrant hommage à travers des œuvres aussi ambitieuses que réussies. Voici les deux animés et le manga que j'ai préféré. Si vous vous intéressez à cette période de l'histoire du Japon, je vous invite à les découvrir. Vous allez kiffer !

- « **Kenshin le vagabond** » (manga de Nobuhiro Watsuki adapté en animé, 95 épisodes entre 1996 et 1998 et 6 OAV entre 1999 et 2001) :

L'histoire : Lors de l'avènement de l'ère Meiji, le réputé assassin Kenshin Himura disparaît sans laisser de traces. Kaoru Kamiya, orpheline et héritière du dojo de son père, enseigne l'art du kendo. Elle est sauvée des mains d'un dangereux tueur par un étrange vagabond. C'est ainsi qu'elle offre l'hospitalité à ce mystérieux Kenshin.

Mon avis : Kenshin, un de mes personnages préférés, tout animés confondus (il utilise un Katana à lame inversée pour respecter sa promesse de se défendre sans tuer). À la différence des héros de shonen classique, il est en quête de rédemption. L'aspect philosophique est présent à travers la remise en cause de son mode de vie, de ses principes, pour devenir meilleur aussi humainement.

L'autre qualité, c'est l'histoire, passionnante pendant une période charnière de l'histoire du Japon, celle de la transition entre la féodalité et l'ère industrielle.

- « **Afro Samouraï** » (manga de Takashi Okazaki, puis animé de cinq épisodes du studio Gonzo et réalisé par Kizaki Fumitomo en 2007 et un film en 2009) :

L'histoire : Dans un Japon médiéval alternatif, le jeune Afro assiste au meurtre de son père (ancien porteur du bandeau numéro 1) par un assassin mystérieux portant un bandeau de numéro 2. Il décide de partir à la recherche de cet assassin pour se venger et comprendre ses motifs.

Mon avis : L'originalité de cette animé, c'est son décalage. D'abord son univers. Très inspiré du Japon médiéval, les robots et les armes à feu sont aussi présents. Tout est confondu dans une vision folle du Japon médiéval mais aussi très respectueuse de ses codes et de ses légendes. Ensuite, le héros, Afro avec un caractère design unique dans l'histoire de l'animation. un samouraï black, hyper stylé et charismatique. Un look cool qui tranche avec sa personnalité, son calme et souvent son silence. Pas besoin de parler quand on est fort ! L'animation est



excellente. Un déferlement d'action et d'hémoglobine mais toujours hyper stylisé, sans tomber dans le gore. Enfin, Afro Samurai c'est bon pour les oreilles. La bande-son a été produite par RZA du Wu Tang Clan. Les musiques regroupent de grands noms tels que Big Daddy Kane, Talib Kweli, Q-Tip et GZA. Surtout, elle colle parfaitement à l'ambiance.

L'autre particularité, c'est que la version originale de l'animé est entièrement anglais. C'est bizarre et j'ai du mal avec les animés en anglais (DBZ insupportable). Mais pour Afro Samouraï, les producteurs ont fait appel aux acteurs Samuel L. Jackson et Lucy Liu.

- « **Vagabond** » (manga de Takehiko Inoue, 1999) :

L'histoire : Musashi Miyamoto est un rônin, un samouraï errant. Il parcourt les routes du Japon afin de parfaire son art et de devenir un jour le plus grand guerrier de l'archipel.

Mon avis : C'est l'adaptation libre de mon roman japonais préféré (856 pages que j'ai mis un an à lire), « Le pierre et le sabre » d'Eiji Yoshikawa dont la publication originale date de 1935. Un roman qui permet de s'imprégner de cette période. L'adaptation en manga est réussie. Les dessins sont magnifiques (très réalistes) et la mise en scène des combats est magistrale. Un nouveau chef d'oeuvre pour faire perdurer la légende Musashi Miyamoto !

14. Une dernière partie de Budokai tenkaichi ?

Les techniques d'animation évoluent aussi mais assez lentement. Le stylet et la tablette numérique se généralisent progressivement dans les studios d'animation.

En 1995, aux Etats-Unis sort « Toy story », le premier film d'animation entièrement en 3D. Le Japon accuse un retard important dans ce domaine, en raison d'un conservatisme certain (la Toei et le studio Ghibli en tête).

« Jin-roh la brigade des loups » (l'affiche est sublime) sera le dernier film réalisé entièrement à la main en 1999.

La 3D est utilisée essentiellement pour les décors. En remplacement des celluloids, le numérique permet de superposer les couches d'images, de les associer, d'incrémenter des éléments à l'infini sans perdre en détail ou en netteté.

Dans « Ghost in the Shell », l'utilisation de la 3D avait permis de renforcer la dynamique des scènes d'action. Même Miyazaki s'y met, à contre coeur. Par exemple, dans « Princesse Mononoke », les scènes dans la forêt avec les centaines d'animaux sont réalisées grâce à des effets numériques.



Bande annonce du film « Jin-roh la brigade des loups » : <https://youtu.be/Iz-lGi0s3KA>

Mais c'est surtout la technique du Cell shading (que j'évoquais pour les jeux vidéos) qui reste la plus populaire. Elle se caractérise par des contours marqués et une palette de couleurs réduite, comme dans les dessins animés traditionnels, d'où la référence aux celluloïds. Cette technique fait aussi son apparition dans les jeux vidéo. Vous vous souvenez de la géniale série des Dragon ball Budokai.

Sur nos écrans de télé, la Playstation 2 émerveille par ses graphismes léchés, notamment avec le développement des jeux en cell shading. Une vitrine en or pour l'animation avec une adaptation qui reste encore aujourd'hui inégalée, la série des « Dragon Ball Z: Budokai » à partir de 2002, jusqu'au « Dragon Ball Z : Budokai Tenkaichi 3 » en 2007.



Chapitre 6 : De 2013 à 2020

Un nouveau départ ?

Dans une culture mondialisée où l'information circule instantanément, les animés et les films d'animation japonais font office de miroir de cette société monde. Ils proposent des réflexions plus poussées. Ils s'interrogent sur le passé et comment ne pas reproduire ses erreurs pour mieux préparer l'avenir.

Le développement du numérique permet de gagner encore en rapidité, dans tous les domaines. L'animation japonaise reste néanmoins une exception car le dessin à la main reste le principe de base. Face à une demande sans cesse croissante, les cadences deviennent infernales pour les animateurs. L'industrie de l'animation japonaise entre dans une zone de turbulence.

Au contraire, les réalisations n'ont jamais été aussi abouties. L'animation se révèle pleine de surprises à l'heure où le cinéma classique est de plus en plus décevant avec des suites et des remakes. Les personnages sont de en plus proches de nous et de nos émotions. Leurs super pouvoirs en plus.

Le cinéma d'animation s'affirme sur des sujets complexes et d'actualité. Les réalisateurs se livrent plus dans leurs films, s'expriment subtilement mais clairement, sans forcément chercher à plaire au public. Plein de clairvoyance, ils nous alertent sur les vrais valeurs de l'humanité comme la famille et la fragilité de son avenir. L'animation réaffirme sa confiance au collectif, à la solidarité pour faire face aux défis qui se dressent devant nous.

En France, le public est toujours au rendez vous. Et la génération qui a découvert les animés dans les années 80 accueille avec plaisir une nouvelle génération de passionnés.

Après la disparition d'Isao Takahata et la retraite d'Hayao Miyazaki, le studio Ghibli se met en pause, provisoirement.

1. Le Japon face à un immense défi économique et démographique :

« Le Japon entre crise et opportunités économiques »

En 2008, le Japon était encore la deuxième économie mondiale. Mais il entre brusquement en récession à cause de la crise financière. Le Japon traverse aussi la crise des « subprimes ». Le pays cumule plusieurs trimestres de croissance négative. Les exportations diminuent, les investissements aussi. Les japonais consomment moins.

En 2011, le Japon cède sa place de deuxième puissance économique mondiale à la Chine.

En 2013, c'est officiel, Les XXXII^{ème} jeux Olympiques et les XVI^{ème} jeux paralympiques devaient se dérouler en 2020 à Tokyo³. Malheureusement, à cause de la crise sanitaire mondiale, l'annonce d'un report en 2021 était devenue inévitable et surtout nécessaire pour préserver la santé de la population.



Une épidémie qui a mit Tokyo à l'arrêt en pleine période cerisiers en fleurs (ce n'est pas le plus important). La conséquence, c'est aussi une chute pour l'économie, tous secteurs confondus. Alors que le PIB avait déjà reculé de 1,8% au quatrième trimestre 2019, Le Japon va connaître une période de récession (diminution de l'activité économique pendant au moins deux trimestres consécutifs), plus grave que celle de 2008.

Les nouvelles dates des Jeux de Tokyo sont du 23 juillet au 8 août 2021. Les jeux paralympiques se dérouleront du 24 août au 5 septembre 2021.

³Les quatrièmes JO au Japon après Tokyo en 1964, Sapporo en 1972 et Nagano en 1998. En 1964, les jeux de Tokyo étaient les 2^{èmes} jeux paralympiques de l'histoire.

LE SAVIEZ VOUS ?

Comme une prédiction, « Akira » avait abordé la question du report des JO à cause d'une épidémie. Alors qu'en 2019, néo-Tokyo s'apprête à accueillir les Jeux Olympiques. Dans le troisième volume du manga on peut lire : «L'OMS (Organisation mondiale de la santé) critique les contre-mesures épidémiques ». Le mot japonais qui apparaît dans le texte est «densenbyou» peut être traduit par «épidémie».



Dans le film d'animation, un plan se lit comme suit: «147 jours avant les Jeux olympiques de Tokyo». En bas à droite on voit taguée l'inscription blanche que l'on peut traduire par « Annulez les ! ».

Les JO restent une extraordinaire machine à rêves qui regroupe les meilleurs athlètes venus du monde entier (une sorte de tournoi intergalactique à la Saint Seiya). Surtout, un vecteur d'émotions extraordinaires et un révélateur de talents.

Plus que tout autre évènement sportif, les jeux représentent les valeurs de dépassement de soi, de solidarité, de respect et surtout de communion avec le public.

Pour profiter de cette aubaine en terme de développement économique, un fond spécifique est créé, Cool Japan est doté de 460 millions d'euros (dont la majeure partie financée par l'Etat). Son but, promouvoir la culture japonaise dans le monde entier. Si l'augmentation du nombre de touristes est la priorité, l'animation japonaise est un excellent moyen pour montrer le Japon et donner envie aux gens d'y poser leurs valises. Your Name de Makoto Shinkai est le parfait exemple de ces films d'animation qui sont de véritables déclarations d'amour au Japon.

Les jeux olympiques comme l'animation sont des soft powers qui contribuent au développement économique du Japon et à son rayonnement culturel.

Un des résultats est la croissance du nombre de touristes qui dynamise l'économie. Le nombre de touristes est passé de 10 à 30 millions en moins de 10 ans. Aujourd'hui, le Japon fait partie des pays les plus attractifs au monde pour les touristes.

Avec 28,7 millions de visiteurs en 2017, il y a 5 fois plus de touristes aujourd'hui au Japon que dans les années 2000. Le Japon reste loin derrière la France (91 millions en 2019) mais il est en constante progression. 85 % sont des touristes asiatiques. Moins de 1% sont français mais on constate que 268.600 Français vivent au Japon (chiffres 2017), soit une hausse de 17,5 % par rapport à 2012.

« La crise démographique »

Le Japon connaît une crise démographique profonde. Depuis la fin des années 70, le taux de natalité ne cesse de décroître. Il est seulement de 1,44 en 2016, soit le taux le plus bas du monde. Le nombre de naissances est passé de 918.400 en 2018 à 864.000 en 2019, soit une chute de 5,9%, la baisse la plus importante depuis 1975. Plusieurs facteurs expliquent cette faible natalité. De nombreux Japonais jugent que faire un enfant est trop difficile à supporter financièrement. Un autre facteur découle du nombre de célibataires, très important, environ 65% pour les 18-34 ans. Et les naissances hors mariage restent encore mal vues.

En parallèle, la population japonaise est un modèle de longévité.

Les personnes âgées de plus de 65 ans au Japon représentaient 27,2% de la population en 2015 et pourraient atteindre 40% de la population en 2065. En 2018, Le Japon comptait 126 330 302 d'habitants. Si rien ne change, la population sera réduite de 40 millions d'habitants d'ici à 2060. Un défi inédit, pour un enjeu démographique qui pèse sur les finances publiques. Je vous fais grâce de la problématique relative à la réforme des retraites ;-)

Dans ce contexte, le pays traditionnellement plutôt hostile à l'immigration, s'ouvre progressivement vers la main d'œuvre étrangère. Un « visa de compétences spécifiques » est créé le 1er avril 2019, avec l'objectif de combler la pénurie dans plusieurs secteurs. Une typologie précise est publiée, avec deux catégories principales : la main d'œuvre peu qualifiée (restauration, nettoyage, construction) et celle très qualifiée (aviation, électronique, construction navale).

2. La crise profonde de l'industrie de l'animation japonaise :



Surprise, aucune mention du secteur de l'animation. Pourtant ce secteur connaît une pénurie de main d'œuvre et le surmenage menace les animateurs japonais. Un constat sans appel s'impose sur une industrie de l'animation désormais à deux vitesses.

D'un côté les animateurs-clé (les Genga) qui possèdent un savoir-faire important sont bien rémunérés et en CDI. Ils sont peu nombreux et très demandés.

De l'autre côté, des animateurs moins qualifiés et peu expérimentés (les dōga). Ils sont mal payés, ne comptent pas leurs heures et travaillent dans de mauvaises conditions. Bien sûr, ils sont embauchés à la pige.

Pour la création d'un nouvel animé, au dessus des animateurs, il y a des « comités de production » qui regroupent une dizaine d'acteurs, producteur, éditeur, distributeur, promoteur chacun aux intérêts différents et parfois éloignés de la simple passion pour l'animation. Les femmes sont quasiment absentes de cette sphère de décideurs (j'en parle plus en détail dans le chapitre précédent).

Cette situation est prise très au sérieux mais les solutions peinent à émerger. En 2007, Japanese Animation Creators Association - JANICA - est créée par 500 animateurs. Il s'agit d'une association pour dénoncer ce système, lutter contre les mauvaises conditions de travail et sensibiliser le public. Ses membres sont prestigieux : Toyoo Ashida, Osamu Yamasaki, Satoshi Kon (formerly), Rintaro, Koji Morimoto. Elle est financée en majorité par le gouvernement pour aider les entreprises à former de jeunes animateurs japonais.

En 2018, JANICA s'associe à l'entreprise Dai Nippon Printing pour mener une étude sur les conditions de travail dans l'industrie de l'animation japonaise. Les conclusions de cette enquête sont le résultat de 382 animateurs, scénaristes, réalisateurs, éditeurs et producteurs interrogés. Les enseignements sont stupéfiants.

Concernant le temps de travail : il s'élève ainsi à 230 heures par mois. Pour comparaison, en France, travailler 35 heures par semaine revient à réaliser environ 152 heures au cours d'un mois (soit 78 heures de moins).

Concernant la rémunération : 40% des employés interrogés ont gagné environ 3 millions de yens en 2018 (25 066 euros/an, soit 2 088 euros par mois).

3.Un modèle à bout de souffle ?

Dans une industrie qui a depuis toujours été façonnée par l'authenticité, celle-ci semble s'effriter sur l'autel de la rentabilité. On ne donne plus le temps au temps pour faire des animés. Ni aux jeunes réalisateurs pour exprimer des idées. Ni aux anciens pour prendre le temps de transmettre leur savoir.

Le résultat est une baisse de la qualité de certains animés. Les séries longues sont devenues de plus contraignantes à produire.

LE SAVIEZ VOUS ?

Les épisodes « filler » (du terme anglais remplir) se multiplient. Cette technique consiste à réaliser de courtes histoires qui ne font pas partie de la trame originale du manga mais qui s'y intègrent (à la différence des OAV qui restent à part). Ces épisodes ont généralement peu d'intérêt sur le plan de la narration. Ils servent surtout à attendre pour combler les retards et l'attente des fans.

Exemple 1 : Dans Naruto, les filler sont quasiment tous sans intérêt

Exemple 2 : Dans DBZ : Les filler sont assez bons. Le retour de Garlic Jr (Episode 108 à 116) et Le tournoi de l'autre-monde (Episode 195 à 199).

Autre conséquence, les animés sont moins longs. Les saisons de seulement 13 épisodes deviennent la norme. Et il faut parfois attendre plusieurs années entre 2 saisons.

Dans ce contexte, le recours à la sous-traitance se développe comme jamais dans l'histoire de l'animation japonaise. En Corée du sud, en Chine. La Toei décide de créer une filiale aux Philippines. La rentabilité prend aussi le pas sur le talent. La vision est à court terme et l'animation devient comme une marchandise. On est loin de l'esprit familial de Ghibli et de camaraderie de Madhouse.

En 2013, Hayao Miyazaki avait quitté le métier de réalisateur de long métrage d'animation en indiquant : « J'aimerais faire quelque chose d'autre et ce n'est pas de l'animation. »

Le résultat est que la qualité de certaines réalisations n'est pas au rendez-vous. L'animé Dragon Ball Super en est le symbole. L'animation des premiers épisodes n'est clairement pas à la hauteur. Face au tollé provoqué par la diffusion de l'animé, Toei est contrainte de revoir sa copie et de sortir une animation retravaillée en DVD.

Pourtant les recettes explosent aux États-Unis. Si DB reste peu connu, DBZ a connu un succès sur la tard, un peu avant 2010 (avec l'animé DBZ Kai puis les jeux vidéos DB Xenoverse et les films d'animation « Battle of Gods » en 2013 et La Résurrection de 'F' en 2015). Dragon Ball Super surfe sur cette vague toujours plus spectaculaire des combats (où paradoxalement il n'y a plus de traces de sang) mais n'efface pas les faiblesses de son scénario. À part l'arc « Goku Black », l'histoire est sans relief et assez prévisible. Surtout, elle délaisse l'exploration des liens entre les personnages. Ce qui faisait le piment de DB (l'amitié entre Goku et Krillin, l'évolution de la relation entre Goku et Piccolo) et de DBZ (l'ambivalente personnalité de Végéta, la montée en puissance de Gohan) a disparu au profit des nouvelles transformations, d'un humour plat et d'une identité qui a peu à peu disparu. Une authenticité quelque peu sacrifiée par la volonté de plaire au plus grand nombre. C'est dommage car je pense que cette licence en a encore sous le coude. J'attends beaucoup de la suite du manga et j'espère de l'animé. Et pourquoi pas, en parallèle, un retour aux sources avec un remake de Dragon Ball ?

Dans un monde de plus en plus fou, où la décision est le monopole des puissants, la course au profit laisse les plus faibles sur le bord de la route, le savoir peine à se transmettre entre les générations.

Même si les conditions ne sont pas toujours réunies, le professionnalisme des acteurs de l'animation (réalisateurs, animateurs, doubleurs...) est intact.

En parallèle, la passion de l'animation ne cesse de vibrer dans le coeur de millions de personnes. J'ai l'impression que c'est au cours de la période actuelle qu'elle parle le plus aux passionnés d'animation. Une passion que l'on assume et qui nous permet de nous affirmer en société.

Etre un fan d'animation n'est plus vu comme quelque chose de négatif. Des émissions et des chaînes innovantes comme l'excellente « Clic TV ». Mouloud Achour et Sébastien Abdelhamid ouvrent des portes à des débats de fond sur les animés (pas que sur la forme comme c'était le cas dans les années 90). Aujourd'hui, au même titre que la musique, la littérature et le cinéma, le manga et l'animation font partie intégrante de la culture. On est fier de nos références.

En 2017, pendant que l'on célèbre les 100 ans de l'animation japonaise, One Piece (qui a fêté ses 20 ans en 2019) et Naruto (qui a vu son fils Boruto prendre la relève) célèbrent leur hégémonie avec de nouvelles histoires et une qualité quasiment toujours au rendez vous.

En 2019, le premier musée national du cinéma (créé par l'Académie du Film américain qui décerne chaque année les Oscars) a ouvert à Los Angeles. Et pour son inauguration, l'Academy Museum of Motion Picture a mis à l'honneur le travail de Hayao Miyazaki à travers une immense rétrospective. Une preuve supplémentaire du rayonnement de l'animation japonaise à l'international.



PAROLE & MUSIQUE



4. L'attaque des Titans



En 2013, « Shingeki no Kyojin » (l'attaque des titans) s'élève au dessus du mur bâti par « Naruto » et « One Piece ». L'animé est adapté du manga de Hajima Isayama, publié pour la première fois en 2009 dans le Bessatsu Shonen magazine, orienté vers le fantastique.

L'histoire nous plonge dans un futur sombre où l'humanité a presque été anéantie par des créatures humanoïdes appelées titans, de véritables colosses mesurant plusieurs dizaines de mètres de haut et terriblement sauvages.

Pour leur échapper, les humains ont été contraints de se regrouper dans une zone entourée de différentes enceintes absolument gigantesques : le mur Maria (au loin), le mur Rose (intermédiaire) et le mur Sina (autour de la ville). Si depuis une centaine d'années le calme semble être revenu, le cauchemar débute lorsqu'un titan égaré brise une enceinte réputée pourtant infranchissable.

L'animé est la première production de Wit Studio, Inc, studio d'animation fondé en juin 2012 par des producteurs de Production I.G. Il est réalisé par Tetsurō Araki (connu aussi pour son travail sur Death Note). Bien que certains épisodes se ressemblent, la série est une réussite. En particulier dans les scènes de combats (que ce soit dans le district de Trost ou face aux titans dans la forêt).



Les combats face aux titans sont d'une rare intensité. L'écart de grandeur est parfaitement représenté, de même que la sensation de hauteur (certains plans donnent le vertige). La dynamique de l'action, là encore entre le sol, les sauts sur les bâtiments et les airs est exceptionnelle. Malgré quelques lenteurs, l'animé conserve une intensité narrative, sans concessions sur le destin de l'humanité. L'histoire est passionnante car bien plus complexe que de simples combats entre humains et titans. Avec différents degrés de lecture au fur et à mesure des révélations.

La contrepartie d'un tel niveau de qualité sur la forme comme sur le fond, c'est le temps de réalisation. L'animé a vite rattrapé le manga et s'interrompt brusquement le 29 septembre 2013 après seulement 25 épisodes. Il faudra attendre le 1er avril 2017 pour voir la suite. Aujourd'hui, La série animée compte à ce jour trois saisons. Une quatrième saison devrait arriver au quatrième trimestre 2020.

Du haut de ses 60 épisodes et de ses 3 saisons, L'Attaque des Titans est déjà devenu un « classique » de l'animation japonaise. C'est aussi un phénomène de société. Le marketing s'en donne à cœur joie, avec la sortie de jeux vidéo, figurines, t-shirts, cartes de jeux. Tous est bon dans le titan !

Les personnages Eren et Mikasa sont devenus une grande source d'inspiration pour les cosplayers qui défilent dans les salons du monde entier.

5. Tous fous de Jojo



« Jojo's Bizarre Adventure » est pour moi une œuvre à part dans l'histoire de l'animation japonaise. Une œuvre qui a fait évoluer ma vision de l'animation. Elle représente tout ce que je recherche dans un animé. Et l'histoire de sa création est dingue. Elle commence en 1986, Hirohiko Araki crée un manga (il écrit et dessine) qui ne ressemblera à aucun autre.

Une style et une identité unique, **qui lie l'animation des années 90 à celle des années 2000**. C'est que je veux valoriser dans mon propos. Ce manga est adapté une première fois en animé dès 1993, sous la forme d'OAV. Il est populaire au Japon mais inconnu en France notamment car il rate le coche du club Dorothée.

Ce n'est qu'à partir de 2012 que Jojo en animé va connaître une seconde vie et son heure de gloire. C'est le studio David Production qui se charge de la production et Naokatsu Tsuda aux manettes pour la réalisation. L'enjeu est énorme pour adapter les 126 volumes du manga encore en cours. Et le défi colossal pour adapter en animé l'histoire folle du manga, qui part dans tous les sens, en conservant fidélité et cohérence. Quand j'y pense, c'est fou que par exemple, l'arc « Stardust Crusaders » date de 1989 et que son adaptation animé (qui date de 2014) est parfaitement ancrée dans les années 90 mais aussi dans notre époque. L'histoire, l'ambiance, le style et les thèmes abordés n'ont pas vieillis.

Aujourd'hui, le manga est publié dans le magazine Ultra Jump de l'éditeur Shueisha au Japon dont la 8ème partie « Jojolion » a commencé en 2011.

LE SAVIEZ VOUS ?

JoJo fait référence à tous les héros de la série (ces deux syllabes apparaissent dans chacun leur nom). Il sont aussi reliés par une tache de naissance en forme d'étoile sur la nuque. Qui est votre JoJo préféré ?

Jonathan Joestar - Joseph Joestar - Jôtarô Kûjô - Josuke Higashikata (le kanji Suke peut être écrit Jo, il peut aussi être nommé **Josuke Joestar**) - **Giorno Giovanna - Jolyne Kujo - Johnny Joestar**

L'histoire est celle d'un jeune Lord, Jonathan Joestar, dans l'Angleterre Victorienne, dont la vie est bouleversée par l'arrivée dans sa famille de Dio Brando, un orphelin, qui va devenir avide de pouvoir. Une rivalité s'installe entre eux. Une rivalité qui va perdurer sur plusieurs générations, à travers le mystère des masques de pierre.

Chacune des 4 parties fait référence à une époque et mélange les genres. En 2012, l'animé débute par la 1ère partie « Phantom Blood » dans un univers gothique. En 2013, la deuxième partie « Battle Tendency », en mode aventurier en Amérique du Sud », puis en Italie sous l'occupation Allemande.

La 3e partie « Stardust Crusaders » (2014) dans le style épopée fantastique au Japon et en Egypte, après un passe à Hong-Kong. L'adaptation de la 4e partie « Diamond Is Unbreakable » pleine de références au thriller est diffusée du 1er avril au 23 décembre 2016. Enfin, l'adaptation de la 5e partie « Golden Wind » est diffusée depuis le 5 octobre 2018. Elle nous plonge dans la mafia italienne.

Voici 3 raisons (parmi d'autres) pour lesquelles Jojo est pour moi un incontournable de l'animation japonaise (toutes périodes confondues) :

D'abord, **c'est un génial mélange des genres.** Hyper immersif et sans temps mort, on a l'impression de participer à l'action, qui emprunte autant à l'histoire du monde (on traverse les époques avec des références précises et réelles), qu'au voyage (un véritable road trip à travers le monde avec des clin d'oeil à chaque culture). Et des références à la littérature comme Sun Tzu et Jules Verne.

Paradoxalement, il est autant une déclaration à la mode et à ses extravagances (les tenues des personnages extrêmement étudiées, certaines poses inspirés de magazines de modes) qu'aux films d'horreur (Dracula et aux films de Zombies de George A. Romero).



Jojo est une œuvre qui joue avec les codes, pas seulement ceux du shonen nekketsu. L'humour occupe une place importante, comme la dernière scène de « Battle Tendency », lorsque JoJo rencontre un japonais à l'aéroport. La véritable évolution a lieu dans la partie suivante « Stardust Crusaders » avec l'apparition des Stands (chacun représente une carte de tarot), ces entités spectrales créés par l'énergie vitale des héros et que se battent à leur place. Comme eux, les stands ont des forces et des faiblesses.

Ensuite, parce que **sa narration traverse les générations et le temps**. On ne suit pas un seul héros mais plusieurs avec des personnalités très différentes, à travers les époques. Puisque la nouvelle génération ne connaît pas forcément la précédente, nous, en tant que spectateurs, on devient les témoins de cet héritage. L'occasion de constater que chaque Joestar évolue au cours de l'aventure. Par exemple, Joseph va apprendre la compassion. Cela apporte un plus inédit dans l'histoire de l'animation japonaise. On retrouve avec plaisir des personnages qui représentent un lien entre les différentes générations. Comme Speed Dragon avec Joseph, puis Joseph avec Jotaro. La narration est aussi très intéressante et pleine de messages sur le sens de l'histoire, l'évolution de la nature humaine et les leçons que l'humanité n'a pas tirées de ses erreurs.

Enfin, **la qualité de son animation**. Au départ, j'ai eu du mal à accrocher avec ce style particulier. Mais au fur et à mesure de la série, j'ai adhéré puis adoré. Il ne faut pas s'arrêter à cette première impression (je pense qu'il faut voir au moins trois parties). Visuellement, son style se rapproche autant des comics US qu'il empreinte les figures de style d'« Hokuto no Ken ». Comme Tetsuo Hara dans les années 80, Hirohiko Araki reproduit ces physiques atypiques de stars de la chanson ou du cinéma (Yoshikage Kira est inspiré de David Bowie, l'imprévisible AC/DC et Wham s'inspirent des groupes du même nom, Will A. Zeppeli du groupe Led Zeppelin, REO Speedwagon est un groupe de rock américain). Les jeux de couleurs, qui basculent pendant les combats, sont fantastiques.

Comme le destin des personnages, l'identité de Jojo se dessine au fur et à mesure et je pense qu'il faut voir plusieurs parties pour se faire un avis. Ce qui est certain, c'est que quand on lance un épisode de Jojo, on ne sait pas à quoi s'attendre mais on n'est jamais déçu.

Monsieur Araki, vous êtes un génie totalement fou. Nous on est tous fous de Jojo !



6. De nouveaux modèles se dessinent



A côté de ces deux incontournables, plusieurs animés sont remarquables. Chacun à sa manière prouve, que passé la période de creux, la créativité actuelle des studios d'animation japonais est bien réelle. Elle est dynamique comme jamais. Comme dans les années 90 et 2000, la plupart sont issus de mangas à succès. Voici les animés que j'ai le plus appréciés.

« One punch man » est un animé au destin singulier. Ce manga écrit et dessiné par ONE est visible uniquement sur son propre site en 2009, qui va rapidement dépasser les dix millions de visites. Le succès populaire de Saitama et de son entraînement devenu légendaire : 100 pompes, 100 squats, 100 abdos et 10 km est tel qu'il est adapté en manga puis en animé (produit par le studio Madhouse) à partir de 2015. Aujourd'hui, il compte 2 saisons et 31 épisodes comme autant de doses d'adrénaline.

Ce que j'aime dans cet animé c'est sa capacité d'auto dérision. On se fout sur la gueule dans des combats délirants, sans prise de tête, en tout décontraction. Un chauve avec une cape et des bottes rouges, qui terrasse ses ennemis d'un seul coup de poing, vous pensez que c'est ridicule ? Non, c'est tellement stylé !

Le système du crowdfunding (ou financement participatif) se développe. L'idée est de faire participer le public à la naissance d'une œuvre d'animation.



En 2017, le film « **Dans un recoin de ce monde** » (Kono Sekai no Katasumi) de Sunao Katabushi (Kono Sekai no Katasumi) sorti en 2017 en France a, en partie, été financé sur ce modèle.

Ce n'était pourtant pas gagné d'avance, tant le thème est difficile à aborder et le souvenir des évènements reste sensible au Japon. Il faut savoir que les sociétés de production ont toutes refusé de financer le film. C'est donc aussi grâce au financement participatif ou « crowdfunding », avec un nombre record de contributeurs (plus de 3000), que le film a pu se faire.

J'apprécie énormément le résultat. A travers un récit introspectif, il met son animation au service de l'histoire du Japon et des femmes. Ce film est un magnifique portrait de femme, au cœur de la seconde guerre mondiale.

Plus qu'un film d'animation, c'est un témoignage utile et bouleversant sur la guerre. Ce n'est pas seulement un film de guerre. L'intériorité des émotions dépasse la gravité des évènements. Il prouve surtout que le choix d'un film d'animation et de ses codes est une excellente idée pour traiter de la guerre.

A titre d'exemple, les plans sur les nuages et les oiseaux sont toujours perçus du point de vue des personnages. Symboles du rêve et de la liberté, ils sont rattrapés par la gravité des évènements et percés par le poids des bombes lâchées du ciel, par des oiseaux de malheur. C'est bouleversant de constater que face au déchaînement de la guerre, même l'imaginaire peut rester impuissant.

J'y vois une certaine filiation au cinéma de Yasujiro Ozu. Visuellement d'abord, mais aussi par cette manière de s'intéresser aux personnages du quotidien, sans super pouvoir ni super richesse. Il s'en distingue, toutefois, par le fait qu'il parle de la recomposition de la famille, alors qu'Ozu traite de sa décomposition.

Un film qui permet à toutes les générations, de se retrouver devant une réflexion nécessaire sur le passé, pour ne plus reproduire les mêmes erreurs à l'avenir. Il sert la mémoire de ceux qui ont vécu à cette période, mais aussi utile aux jeunes générations.

Bande annonce « Dans un recoin de ce monde » :

<https://youtu.be/-jBe-uHhINs>

Un autre exemple est la campagne Kiss Kiss Bank Bank imaginée par le distributeur Eurozoom pour la VF du film « **Promare** ». Cette campagne a explosé son objectif et permis de contribuer au financement des voix françaises qui sont excellentes. Ce film sorti au cinéma en 2019 est un spectacle, plein de spontanéité et de créativité.



Visuellement, il ne s'interdit rien, ou plutôt il ose tout. Il regarde vers l'avenir et c'est

totallement jouissif ! La où le film frappe aussi très fort, c'est qu'il arrive malgré toute cette énergie, à conserver une cohérence. Même si dans les scènes d'action, il est quasi-impossible de tout suivre car ça va trop vite, je n'ai jamais eu envie de lâcher prise. Le film se termine en apothéose avec un combat des robots titanesque. Totallement jouissif. Oui, je suis allé voir le film bon matin, je suis me pété les yeux et les oreilles pendant 2 heures mais que c'était bon !

Bande annonce « Promare » : <https://www.youtube.com/watch?v=42fs3z7Ng5w>

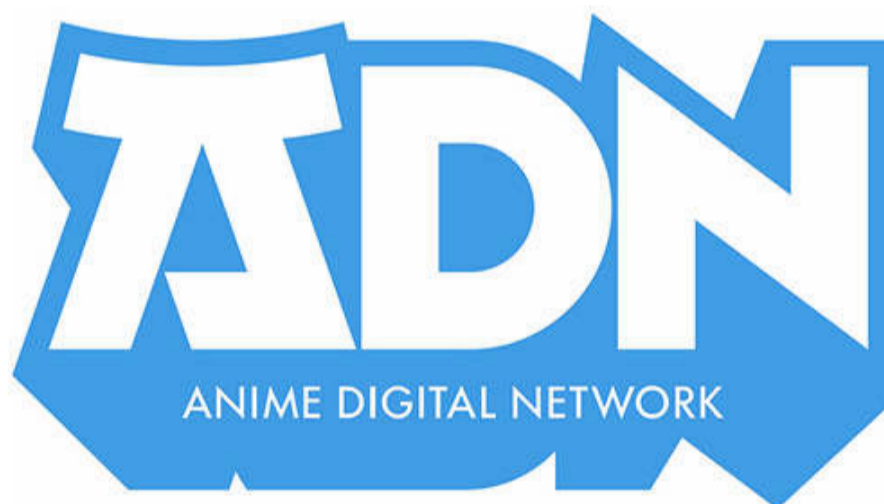
7.L'animation « n'importe où, n'importe quand »

Aujourd'hui, internet devient le nouveau terrain de jeu de l'animation. L'animation se dématérialise encore plus. Dès 2014, le fournisseur internet DOCOMO lance sa plateforme d'animé à la demande avec un slogan qui résume le devenir de la diffusion de l'animation japonaise : « N'importe où, n'importe quand ».

Fondé en 2006 par un groupe d'étudiants de l'Université de Californie à Berkeley, le distributeur américain Crunchyroll, sent le bon coup. Au départ, il héberge illégalement plusieurs animés. Il se met progressivement en règle avec les droits d'auteur. En automne 2016, Crunchyroll offre plus de 300 animés parmi lesquels Naruto Shippuden.

Créée à Tourcoing en 2009, WAKANIM est une plateforme communautaire de diffusion autour de l'animation japonaise. La volonté de ce site n'est pas seulement de faire découvrir des animés. Via le site et le relai des réseaux sociaux, on peut échanger, ouvrir des débats sur nos animes préférés.

En septembre 2013, Kana annonce la fusion de Genzai avec KZPlay, afin de former une nouvelle plateforme unique nommée Anime Digital Network, plus connue sous l'acronyme ADN. Le siège social est à Paris et le catalogue est impressionnant : My hero academia, Boruto, Bleach, Fairy tail, one punch man, Jojo...



Le modèle économique de chaque plateforme est globalement le même. Un abonnement au départ gratuit (15 jours ou 1 mois) puis un abonnement en streaming avec la possibilité de télécharger les épisodes en option. Ce modèle s'impose comme un boost énorme pour l'exploitation de l'animation japonaise à l'international. Tout le monde est gagnant. En 2017, Crunchyroll compte 20 millions d'habitants et le marché chinois est en plein essor.

C'est à cette période que le géant Américain Netflix se penche vers ce secteur de niches qui génère des millions. Fin 2019, Netflix propose plus de 100 animés. En 2020, elle connaît une nouvelle étape avec l'acquisition des droits de 21 films du studio Ghibli.

L'HISTOIRE DE « MOMOGATARI » :

Monogatari (en japonais « histoire de ») est une série de light novels écrite par Nishio Ishin et illustrée par le taïwanais Vofan. L'histoire est centrée sur Koyomi Araragi, un lycéen qui a été mordu par un vampire. Celui-ci rencontre d'autres personnages atteints de maux paranormaux et leur vient en aide.

Momogatari a été adapté en plusieurs animés, produits par le studio Shaft de 2009 à aujourd'hui, chacune adaptant des tomes du light novel : Bakemonogatari (monstres), Nisemonogatari (spectacles), Nekomonogatari (chats), Hanamonogatari (fleur), Tsukimonogatari (lune), Owarimonogatari (fin), Koyomimonogatari (calendrier), Zoku Owarimonogatari (à travers le monde).

Pourquoi je vous parle de cette oeuvre. Parce qu'elle symbolise pour moi, le fait que parler de catégorie dans l'animation est dépassé. Il symbolise une oeuvre très populaire au Japon et moins connu dans le monde.



Monogatari se compose de plusieurs personnages féminins que l'on pourrait ranger dans des catégories. Senjougahara hitagi, la Tsundere (dere désigne un personnage amoureux de quelqu'un d'autre et tsun tsun veut dire grincheux) au fort caractère, distante mais qui évolue dans son comportement.

La nekogirl (Black Hanekawa avec ses oreilles de chat), la Vampire Girl, Oshino Shinobu (Kawaii avec tous le clichés qui en découlent)... Et pourtant, cet animé est un trompe l'oeil. Le premier épisode commence par des scènes d'action très shônen. Le déroulement du scénario fait la part belle aux dialogues. Il invite à la réflexion : sur nos blessures avec lesquelles il faut apprendre à vivre. Sur la fin de l'adolescence, entre désirs et angoisses. La mise en scène se dessine progressivement de manière hallucinée et fait échos aux nombreux traits d'humour. La violence est aussi très marquée.

A l'image de toutes ces caractéristiques, Momogatari n'est pas réservé aux filles, pas plus qu'aux hommes, à l'otaku ou au salary man. Comme chez Macdo, vient comme tu es ! C'est la meilleure manière de découvrir l'animation japonaise.

MANHWA, C'EST QUOI ?

Manhwa est le nom donné aux bandes dessinées en Corée du Sud. L'histoire des Manhwa est aussi riche que celle des mangas. Elle s'est forgée à travers l'histoire de ce pays.

Aujourd'hui on parle beaucoup de Webtoon pour désigner ces formes de Manhwa conçus exclusivement pour un usage dématérialisé avec des applications dédiées pour smartphones. Généralement en couleurs, elles s'accompagnent parfois de musique et d'animations. L'innovation, c'est qu'il n'y a plus de pages à tourner. Il n'y a qu'une seule page que l'on scroll. Et l'avantage, c'est que la majorité des Webtoon Coréens sont disponibles gratuitement.

Ce qui est intéressant, c'est d'étudier l'arrivée et l'impact des mangas en Corée et celui Manhwa au Japon, à travers l'histoire et l'image des relations complexes entre ces deux pays.

Dans les années 90, de nombreux mangas arrivent en Corée mais en raison de l'embargo de produits culturels japonais, les oeuvres originales sont transformées, maquillées. La majorité des dessins sont retravaillés pour coller à la culture Coréenne et effacer toute trace de culture Japonaise.

Aujourd'hui, c'est un mouvement inverse que l'on observe. L'industrie japonaise s'intéresse de plus en plus aux Manhwa et commence à adapter en animés les plus grands succès. Comme par exemple « Noblesse » de Lee Gwang Su par le studio Production I.G ou l'excellent « Tower of God » de Lee Jong-hui adapté par Telecom Animation Film. C'est un peu étranger de constater que la Corée ne produit pas ses propres animés. L'industrie de l'animation Coréenne n'est pas encore émancipée du modèle qui veut qu'elle n'intervienne qu'en sous-traitance des animés produits au Japon.



Bande annonce « Tower of God » : <https://youtu.be/LmM8xG6fUTk>

Aujourd'hui, comme une marque, l'animation japonaise est devenue un produit à forte valeur ajoutée. Les plateformes se livrent une bataille sans merci pour bénéficier des droits d'exclusivité.

Pour le public, l'autre avantage de voir les animés sur Internet, c'est le « simulcast », c'est à dire la diffusion quasi-simultanée (souvent une heure après) au Japon et en France, en version sous-titrée.

Depuis, les bénéfices générés par l'animation sur internet n'a cessé de croître. En 2015, les revenus générés par les droits à l'étrangers représentent plus de 60 % des recettes de l'animation japonaise (20 ans avant, c'était seulement 10%).

La TV (je parle des chaînes de la TNT) a délaissé l'animation Japonaise. Aujourd'hui tout se passe via internet. Que ce soit les chaînes de streaming, les sites de passionnés ou les forums (comme celui très actif de jeuxvidéos.com), ils se développent pour débattre des animés qui font l'actualité. Les réseaux sociaux (Twitter en particulier) sont devenus incontournables pour exprimer et partager sa passion. Une passion ravivée autant par la nostalgie des anciens animés qu'enflammée par les nouveaux.

Les tournois de Sofyan sont les nouveaux Budokai Tenkaichi. Ses appels au vote une nouvelle forme de démocratie participative, on s'enflamme pour les duels entre Zoro VS Itachi, Végéta VS Minato ou Trunks VS Sasuke. Face aux citoyens de l'animation, les instituts de sondage sont en PLS.

LES 32 PERSONNAGES D'ANIME
LES PLUS CITÉS SUR INSTAGRAM ET TWITTER

碁 SON GOHAN DBZ	碁 ASUNA SAO	碁 JIRAYA NARUTO	碁 RYUK DEATH NOTE
碁 BRUNO BUCCIARATI JOJO'S	碁 L DEATH NOTE	碁 ERZA FAIRY TAIL	碁 GREY FAIRY TAIL
碁 GENOS ONE PUNCH MAN	碁 MINATO NARUTO	碁 SHOTO MHA	碁 ZORO ONE PIECE
碁 TOSHIRO BLEACH	碁 TRUNKS DBZ	碁 HISOKA HXH	碁 ITACHI NARUTO
碁 KATSUKI BAKUGO MHA	碁 ROY MUSTANG FMA	碁 PICCOLO DBZ	碁 KAKASHI NARUTO
碁 KARMA A. CLASSROOM	碁 KIRUA HXH	碁 SASUKE NARUTO	碁 ALL MIGHT MHA
碁 TRAFALGAR LAW ONE PIECE	碁 SANJI ONE PIECE	碁 MIKASA SNK	碁 ACE ONE PIECE
碁 BAN SEVEN DEADLY SINS	碁 VEGETA DBZ	碁 KAGAMI K. BASKET	碁 LIVAI SNK

DÉBUT DU TOURNOI | LUNDI 24 FEV. 07H
SUR TWITTER & INSTAGRAM | @SOFYAN

8.Des femmes passionnées d'animés « en tout genre »

Non l'animation n'a jamais été une affaire d'hommes. Dans cette partie, j'aimerais juste tordre le cou à deux gros clichés.

D'abord, je pense que dire que les shonen c'est réservé aux mecs et les shojos aux filles, c'est une grosse connerie. Il ne faut pas confondre les clichés et la réalité. En effet, il existe des mangas et animés à destination d'un public féminin (les Shojos, les Yaoi, les magical girl). Mais la réalité c'est que les filles aiment autant les Shonens (comme Naruto ou One Pièce) que par les Seinen comme Bersek et les animés de sports comme Haikyū!!. Elles adorent autant se marrer devant GTO que se passionner pour les films du studio Ghibli.

Minoritaire dans les années 90, le public féminin est de plus en plus nombreux dans les conventions. Il représente 46% des visiteurs de la Japan expo en 2017, ce qui confirme que l'engouement est énorme autour des animés et l'enjeu important pour l'industrie de l'animation.

Ensuite, un cliché sur les Shōjo (qui signifie jeune fille en japonais), qui est le genre le plus connu et le plus populaire. Ces mangas et animés traitent toujours d'une histoire d'amour entre une fille (souvent maladroite et timide) et un garçon (souvent beau gosse et populaire). Contrairement aux apparences, non le shōjo, ce n'est pas toujours bête. On retrouve certains clichés mais pas plus qu'au cinéma ou dans la littérature. « Fruits Basket » de Natsuki Takaya est un excellent Shōjo qui ne vous décevra pas.

Le shōjo est un genre riche qui possède plusieurs déclinaisons qui s'enrichissent de ses propres codes graphiques.

Le genre « magical girl » s'envole avec Card Captor Sakura (entre 1998 et 2000) signé CLAMP. L'histoire de Sakura qui libère accidentellement des cartes magiques dont certaines sont dangereuses pour l'humanité. Elle devient donc la « Chasseuse de cartes », dont la mission consiste à retrouver chaque carte et à battre sa personnification.

Des animés du studio Kyoto Animation rencontre un immense succès au Japon. Hibike! Euphonium (2013) raconte le quotidien des membres du club de musique du lycée Kitauji.

Le «yaoi» (ou Boy's love) montre des histoires d'amours entre hommes (Yuri entre femmes). Le Yaoi est d'abord destiné aux femmes et principalement dessiné par des femmes.

L'idée n'est plus simplement de s'identifier au personnage féminin (comme dans le Shōjo classique), mais de se libérer des contraintes et des codes qui régissent les histoires d'amour entre un homme et une femme pour s'imprégner pleinement et librement de ces histoires de sentiments libres, d'explorer la sexualité, sans tomber dans la vulgarité. Ce genre n'est pas nouveau (il existe dès les années 80 des yaoi célèbres). Mais les années 2010 relance le genre. Si vous voulez découvrir un Yaoi , « Junjou Romantica » est disponible sur Netflix. Un très bon animé Yuri est « Madoka★Magica » de l'excellent studio Shaft.

Enfin, concernant le cinéma d'animation, je suis un fan absolu des films de Naoko Yamada (A Silent Voice, Liz et l'oiseau bleu). C'est incontestable, les réalisatrices apportent des fragments d'émotion et de délicatesse dans l'animation japonaise. Mais elles sont encore trop peu nombreuses dans le monde de l'animation japonaise.

LE SAVIEZ VOUS ?

Otome Road est un peu les Otakus girl. Situé dans le quartier d'Ikebukuro à Tokyo. La plupart des échoppes proposent une variété des produits issus de cette industrie: certaines sont spécialisées (librairies, boutiques de goodies, de musique...) mais globalement, on y trouve un peu de tout, en commençant par les classiques mangas, DVD, CD's, Jeux vidéo, art books et également des goodies en tous genres : badges, posters, peluches, figurines. Otome Road, c'est aussi le lieu culte pour les cosplayeuses.

Enfin, c'est dans ce quartier que l'on trouve le Butler Café Swallowtail, inspiré de l'oeuvre Black Butler de Yana Toboso. Attention, toutefois

aux arnaques de ces cafés et restaurant à thème car l'addition peut vite grimper et la qualité n'est pas souvent au rendez vous.



9. Mes incontournables de l'année 2019

Cet année, je n'ai pas eu tout temps que j'aurais voulu pour découvrir des animés et lire des mangas. Je me suis rattrapé pendant l'été 2019. Voici ma sélection des animés et mangas que j'ai le plus apprécié :

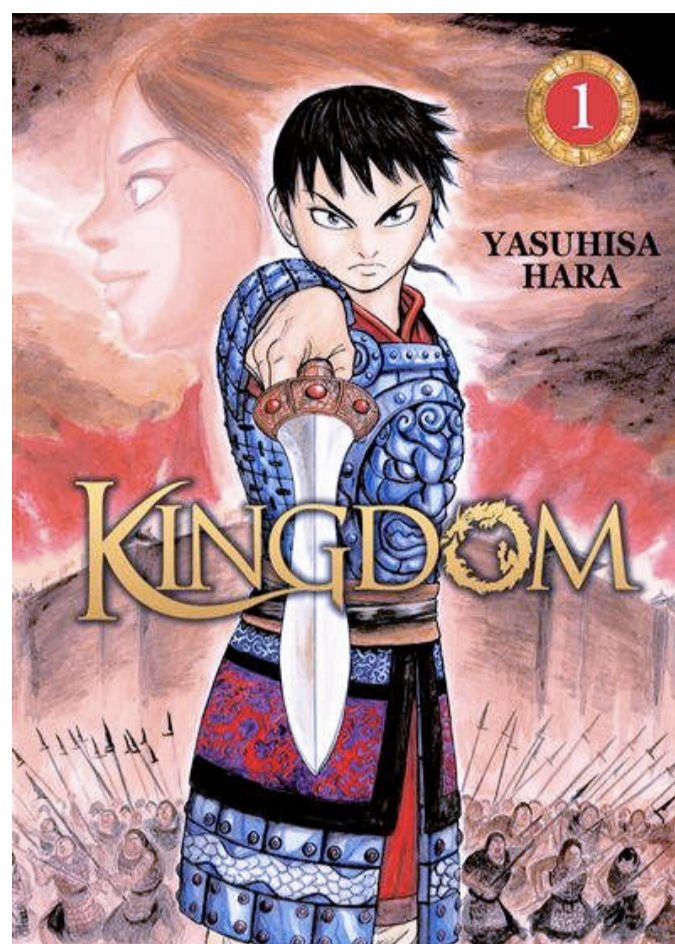


L'animé, c'est « **Demon Slayer** » (Kimetsu no yaiba), diffusé depuis 2019 sur Wakanim et qui a été une énorme claque.

Ce shonen nekketsu (un retour aux sources) de Koyoharu Gotôge a détrôné One Piece en tête des ventes de mangas au Japon. Dommage que Panini ait arrêté la publication du manga vf en France après seulement 3 tomes. Grrr !! L'animé du studio Ufotable est vraiment réussi. L'animation est magnifique. Que ce soit les personnages ou les décors, on s'imprègne de l'univers et on ne s'ennuie jamais. On ressent aussi les émotions et la mélancolie des personnages. Le fait que l'histoire se déroule dans le Japon traditionnel renforce son identité. Même si Demon Slayeur n'a rien inventé, il est vraiment cool.

L'histoire : Depuis la mort de son père, Tanjiro vit avec sa famille dans les montagnes. Jusqu'au jour tragique où il retrouve son village et sa famille massacrés par un ogre ! La seule survivante de cette tragédie est sa jeune sœur Nezuko. Mais elle s'est métamorphosée en monstre. Tanjiro, celle de combattre les démons et de faire redevenir sa sœur humaine.

C'est le manga « **Kingdom** » que j'ai préféré lire en 2019 (à égalité avec les enfants de la mer). Écrit et dessiné par Yasuhisa Hara, ce manga est prépublié depuis 2006 dans le magazine Weekly Young Jump. La version française arrive bien plus tard, en septembre 2018. Je salue l'excellente traduction de Rémi Buquet.



En Chine, il y a des centaines d'années, le récit suit le jeune Shin dans son chemin vers l'accomplissement de son rêve : devenir un Grand Général. Ce manga se situe à la frontière entre le Shonen et le Seinen (qui vise un public plus adulte). Il a tout ce qui fait pour moi un bon manga. Une fresque historique passionnante où se mélange les combats et la psychologie torturée des personnages. Les dessins sont souvent magnifiques et les traits d'humour subtils et nombreux. J'apprécie aussi le fait que le rythme de la narration soit assez lent.

Une adaptation en animé a été diffusée sur la NHK en 2012, et un film sorti sur Netflix en 2019. Un conseil, restez sur la lecture du manga !



Enfin, je dois vous parler de Retsuko, pour laquelle j'ai craqué. Comme moi, elle subit la détresse d'un quotidien infernal au travail. La différence, c'est qu'elle peut hurler sa colère au karaoké en mode métal hard core. J'ai adoré l'animé « **Aggretsuko** » qui est un animé original Netflix.

D'abord pour son humour et le style de l'animation que je trouve super (c'est le studio Fanworks qui est celui de Hello Kitty). Mais aussi car il traite de thèmes d'actualité avec un critique acerbe de notre société comme la misogynie, le surmenage au travail...

Bande annonce « Aggretsuko » : <https://www.youtube.com/watch?v=T6iuypJOb4>

CONNAISSEZ VOUS « BONNE NUIT PUNPUN » ?



« **Bonne nuit Punpun** » (Oyasumi Punpun) est un manga écrit et dessiné par Inio Asano. Il a été publié dans le Weekly Young Sunday entre mars 2007 et juillet 2008, puis compilé en manga de treize tomes publié en version française par Kana depuis février 2012.

L'histoire : La vie n'est pas rose pour Punpun. À la maison, ses parents se disputent souvent, les adultes de son entourage sont tous névrosés, et la fille qu'il aime vient de déménager. Heureusement, une nouvelle élève arrive à l'école. Elle s'appelle Aiko, et Punpun en tombe fou amoureux dès le premier regard. Mais, avec sa timidité, il ne va pas être facile d'attirer son regard.

Il ne faut pas se tromper, ce manga Seinin (pour adulte) qui nous confronte à des tranches de vie, qui n'évite aucun thème, pour nous inviter à la réflexion. L'originalité du dessin, c'est que PunPun et chaque membre de sa famille sont représentés sous forme la forme d'un oiseau. C'est autant le style que la puissance narrative de ce manga que j'ai apprécié.

« Ma meilleur découverte »



A l'heure où j'écris ces lignes, je suis en train de découvrir (avec un retard certain) « **My Hero Academia** ». C'est un manga shōnen écrit et dessiné par Kōhei Horikoshi. Il est prépublié depuis juillet 2014 dans le Weekly Shōnen Jump. La version animée est une réussite. Dans un futur proche, la majorité des humains naissent avec des super pouvoirs. Mais pas Izuku Midoriya qui n'abandonne pas son rêve. Son destin va basculer lorsqu'il est choisi par All Might (2m20, 250 kg), le plus grand des héros, pour devenir son successeur. Divisée en 4 saisons (ou arcs narratifs), elle est fidèle au manga et possède tous les ingrédients d'un grand animé. Je me régale et j'ai hâte de commencer la saison 4. Ce qui appréciable aussi, c'est que le manga avance rapidement (plus de 6 volumes sortent par an) et que l'animé suit. Nous avons la chance de ne pas attendre trop longtemps pour voir la suite. Et voir cet animé est toujours un vrai plaisir car tout y est trop cool !



« **The promise Neverland** » : Ce manga, j'en ai beaucoup entendu parlé dans la presse, sur Internet, sur les réseaux avec un budget communication conséquent. Quand j'ai vu l'animé sorti en 2018, j'avais un peu peur de voir quelque chose d'ultra formaté.

J'ai été surpris par son authenticité, la tension psychologique, l'ambiance de cet univers où les personnages sont des proies (comme dans l'attaque des titans) et la qualité de l'exploration de leur personnalité (malgré leur nombre un peu trop important).

« J'ai adoré le manga mais j'ai été déçu par l'animé : Tokyo Ghoul »

L'histoire se déroule dans un Tokyo moderne mais hanté par de mystérieuses "goules" dévorant les humains. La peur et le chaos règnent sur la ville mais certaines personnes tentent malgré tout d'avoir une vie "normale". C'est le cas de Ken Kaneki, un étudiant de 18 ans. Mais, un jour, il est attaqué par une goule. Sauvé de justesse, il survit grâce aux organes de la goule, greffés à la place de ceux qu'elle avait détruit en l'attaquant. Le jeune homme est désormais un hybride. Le manga de Sui Ishida est excellent. J'apprécie particulièrement la vision salvatrice de la famille. Les dessins de Sui Ishida sont excellents. Ils collent parfaitement à l'ambiance, souvent glauque, de l'histoire créée par Chuji Mikasano. Concernant l'animé, j'ai été déçu l'adaptation du studio Pierrot (entre 2014 et 2015). Bien que tout soit très beau, sombre souvent, terrifiant parfois, il est différent du manga et manque ce petit plus qui fait un grand animé.

Le premier épisode est bien mais je trouve qu'au fur et à mesure, il devient de plus en plus décevant. En particulier, le personnage de Kaneki n'est pas assez développé. Le principal défaut, c'est qu'il va trop vite trop sur l'histoire (180 chapitres en 24 épisodes), c'est vraiment frustrant. Et Tokyo Goul RE (l'excellente suite du manga) présente les mêmes défauts.

Au final, si « Tokyo Ghoul » vous intéresse, je vous recommande de foncer sur le manga et de vous limitez à ça. C'est le meilleur moyen pour découvrir le parcours de Ken dans sa quête d'identité. Pour définir qui il est vraiment, Humain ou goule ?



10. Les univers parallèles de l'animation

L'animation japonaise ne se contente pas d'adapter les animés à succès en jeux vidéos. Elle lie directement les deux univers, elle associe le réel et le virtuel, à l'image d'une société japonaise de plus en plus connectée.

« Summer Wars »

Summer Wars (Samā wōzu) est le cinquième film d'animation réalisé par Mamoru Hosoda. Il est produit par Madhouse et sorti au cinéma en 2009. Visuellement, le film est à la hauteur de sa démesure et du génie de Yoshiyuki Sadamoto dans la représentation de la belle famille.

L'histoire est celle du jeune Kenji Kuiso passionné d'informatique qui est invité par la fille la plus belle du Lycée Natsuki à l'accompagner dans sa famille pour un séjour de 4 jours à Ueda, dans la préfecture de Nagano. Par erreur, il brise la sécurité de la plateforme qui regroupe tous les services d'internet (Oz) et permet son piratage.



Le film raconte la lutte entre cette famille recomposée (3 générations) pour lutter contre l'IA nommé Love machine qui va tout faire pour s'emparer de Oz. Summer Wars est un film en miroir entre le réel et le virtuel (une équipe de plus de 200 personnes a travaillé pour animer le monde d'Oz). Un film qui nous pose des questions sur le monde hyper connecté et ses conséquences possibles sur la perte d'identité.

En contre partie, Hosoda lui oppose les valeurs de la famille où chaque membre a son importance. Il souligne aussi son attachement au Japon et à son histoire à travers les références aux arts martiaux et au samouraïs (Mansuke vante les exploits de ses aînés dans le Japon médiéval).

Bande annonce « Summer wars » : <https://youtu.be/XTI4iDemCUQ>

« Sword Art Online »

C'est un light novel écrit par Reki Kawahara. Il a été adapté en manga puis en animé (3 saisons) et un film d'animation.

Le point de départ de SAO est innovant : un jeu en ligne est lancé. Un casque en réalité virtuelle qui impacte les 5 sens des joueurs les projette dans un autre monde. Une fois connecté, on leur révèle qu'ils ne peuvent pas décider se déconnecter. Précision importante, s'ils meurent dans le jeu, ce sera aussi le cas dans la vie réelle. La seule solution est de terminer le jeu en 100 paliers et de battre le boss final.

SAO est un animé qui conjugue un récit d'aventure aux voyages et aux rencontres (comme la touchante histoire d'amour entre Kirito et Asuna). Il porte une réflexion intéressante sur la puissance du virtuel et notre capacité à y rester pour nous évader du réel. Il démontre bien que le virtuel n'est pas le mal et qu'il permet de vivre, comme dans le réel, des expériences riches et enrichissantes. Le film d'animation « SAO Ordinal Scale » (2017) est une nouvelle étape avec en toile de fond la fusion entre le réel et le virtuel.

« No Game, No Life »

C'est un light novel écrit et illustré par Yū Kamiya. Il a été adapté en animé produit par Madhouse en 2014 (12 épisodes et 6 OAV) et un film d'animation, « No Game No Life: Zero » sorti en 2017.

L'histoire : Sora et Shiro sont frère et sœur. Hikikomori, ils vivent coupées du monde et refusent toute communication. Ensemble, ils forment un duo de hardcore gamer surdoués et invincibles. Un jour, un garçon se qualifiant de "Dieu" les transporte dans un monde fantastique, où il a interdit toute forme de violence entre les 16 races différentes y vivant. Ils sont transportés dans un monde Fantasy où la Guerre y est interdite. Tous les différents se règlent par des jeux. Mais, attention, il est interdit de tricher ! Sora et Shiro sont tout désignés pour affronter les autres races afin de faire régner les humains (les Imanitys) et se retrouver face au Créateur.

Les deux principaux intérêts de cet animé sont le concept et le rendu visuel. Par son concept, c'est à dire que tous les conflits se règlent par leur, l'histoire est prenante et intéressante. Visuellement, c'est propre avec des couleurs vives et flashy.

Mais, ces qualités sont rattrapées par plusieurs défauts dont le fan service trop présent, l'absence de suspense (on sait que Sora et Shiro vont toujours finir par gagner) et le fait que la narration/réflexion empreinte de nombreux éléments qui font penser à Death Note, mais en beaucoup moins bien.

11. L'énorme bond en avant du cinéma d'animation

Pendant cette décennie, le cinéma d'animation a d'abord fait un bond qualitatif.

Je suis rarement déçu quand je vais au cinéma. Si la qualité de l'animation est irréprochable, certains scénarios m'ont déçu. C'est le cas de « **Mary et la Fleur de la sorcière** » (Meari to majo no hana) réalisé par Hiromasa Yonebayashi, sorti le 21 février 2018 en France. Ce premier film du studio Ponoc, fondé par d'anciens membres du Studio Ghibli est un bon divertissement. Un joli conte initiatique qui rappelle directement les films du studio Ghibli. Malheureusement, à vouloir trop s'en inspirer, il souffre directement de la comparaison, en particulier avec « Kiki la petite sorcière » et la magie n'opère jamais vraiment. Le manque d'originalité et l'absence de véritable prise de risque de l'animation y sont pour beaucoup. De nombreux films, bien que s'appuyant sur le talent de réalisateurs confirmés, restent dans la facilité de l'adaptation de mangas ou de light Novel. Le scénario original est une denrée rare au Japon.

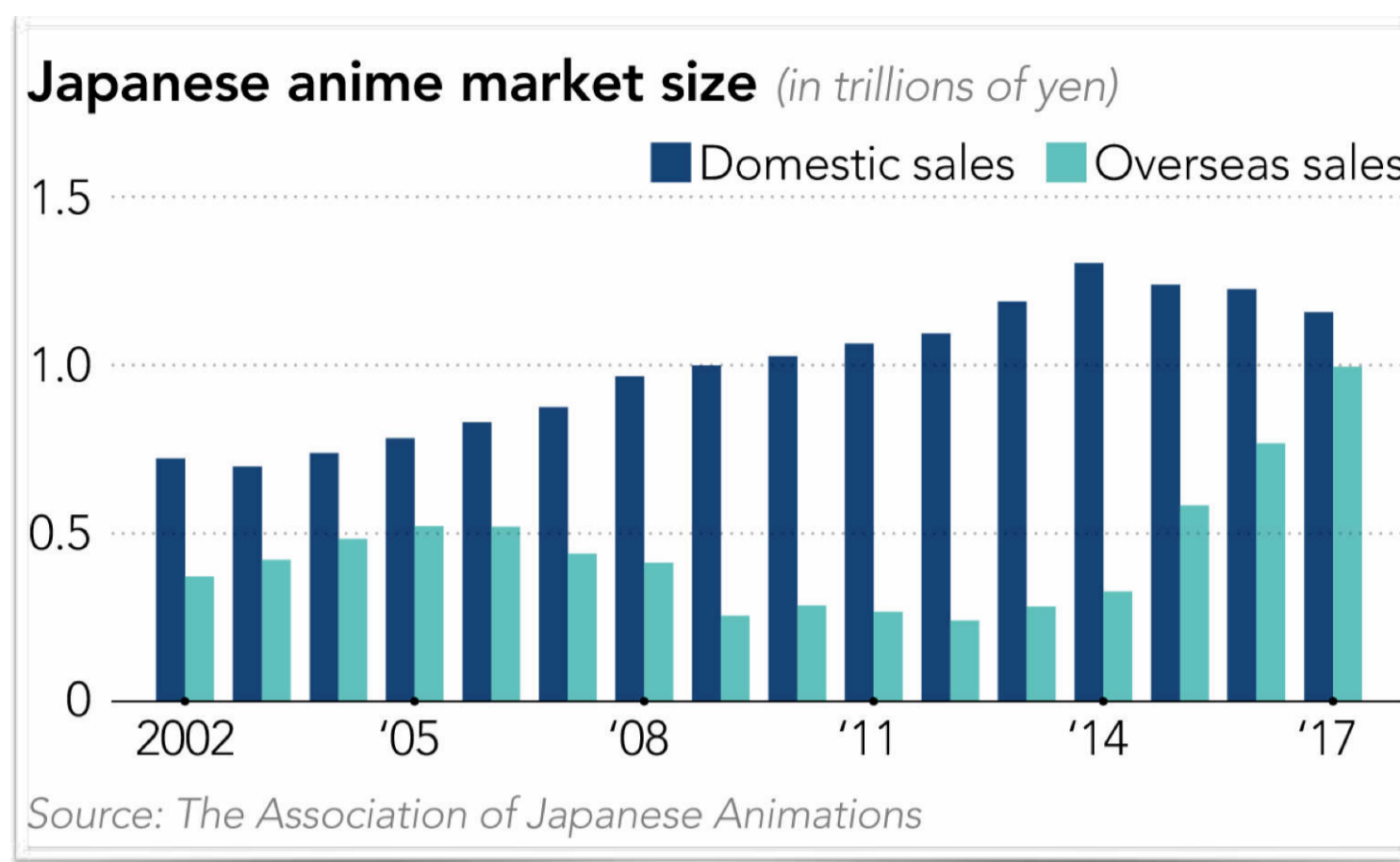
« **Fireworks** » est aussi une déception. Co-réalisé par Akiyuki Shimbo et Nobuyuki Takeuchi, et sorti en France le 3 janvier 2018, il s'agit de l'adaptation du film live de Shunji Iwai, sorti en 1993 qui avait connu un succès populaire et critique au Japon. Visuellement plaisant mais qui n'est pas parvenu à m'émerveiller. Avec un scénario trop plein d'artifices, il manque d'originalité.

Dans un autre registre, même constat pour le film « **Dragon ball super Broly** » sorti le 14 décembre 2018 au Japon et le 13 mars 2019 en France. Le travail de Naohiro Shintani sur l'animation est juste magnifique, avec un design qui me rappelle mon arc préféré, celui des Cyborgs. Le scénario (adapté du chapitre bonus Dragon Ball Minus dans le manga Jaco, le patrouilleur intergalactique) est passionnant dans la première partie sur le passé des Saiyan, les parents de Goku et la planète Végéta. Mais il s'efface progressivement au profit d'un déluge d'action et d'effets spéciaux. Avec comme têtes d'affiche Broly et Gogeta, deux des personnages les plus charismatiques et les puissants de la série, le succès commercial est au rendez-vous (125 millions de dollars de recettes au box-office mondial). En France, un demi-million de spectateurs l'ont vu au cinéma. C'est de loin le plus gros succès de l'année 2019 pour un film d'animation japonais.



Bande annonce « Dragon ball super Broly » :
<https://www.youtube.com/watch?v=thez8xtFlA>

D'un point de vue économique, l'industrie de l'animation japonaise se porte très bien. Voici un graphique qui illustre mon constat :



En 2017, elle a atteint le chiffre d'affaire record de 2 milliards à l'international. Même constant du côté du marché des mangas. Sur l'année 2019, le manga le plus vendu n'est pas « One Piece » mais « Demon Slayer ». Leur point commun c'est plus de 10 millions d'exemplaires vendus⁴, rien qu'au Japon. C'est énorme !

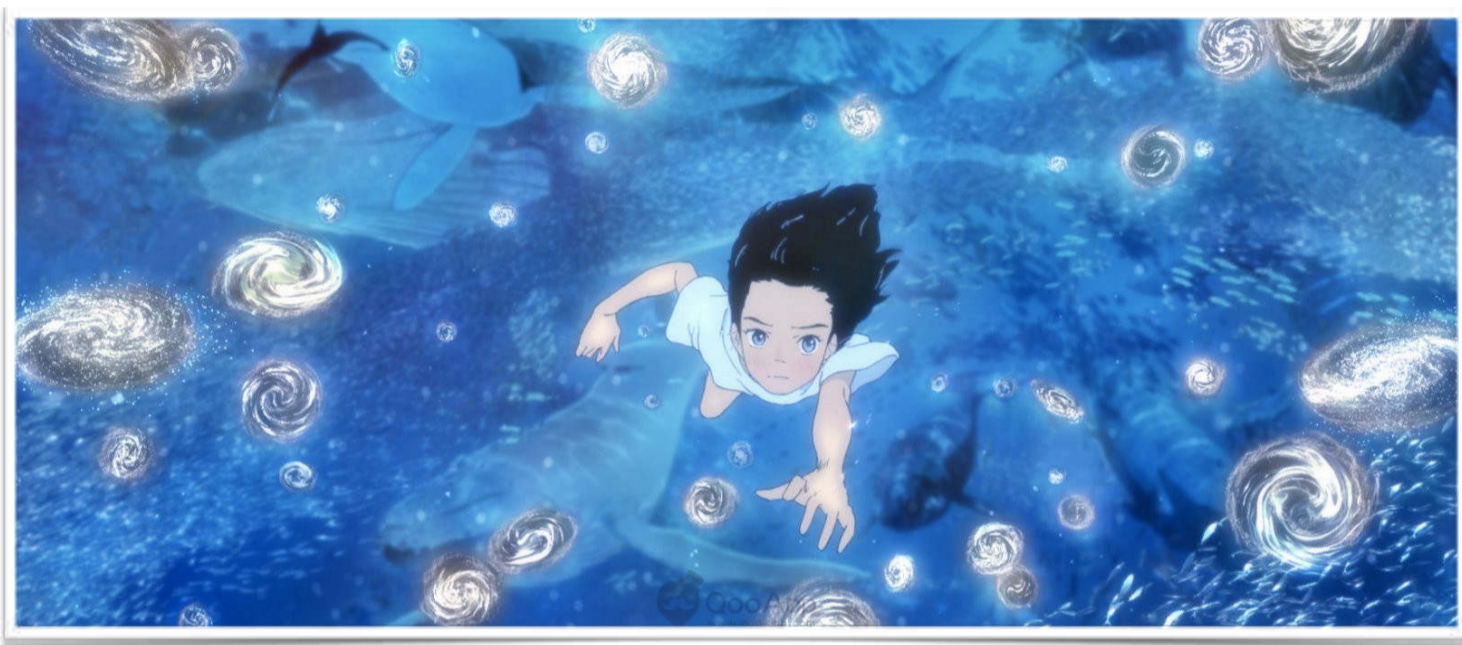
Mais il ne faut pas se tromper. Derrière les vitrines que sont les films de Makoto Shinkai ou les grandes licences comme One Piece et Dragon ball, plusieurs studios d'animation ont des difficultés. Pour tenir les délais, payer les salariés et avoir une situation financière stable. Je pense notamment au studio Manglobe (qui avait produit Samurai Champloo) qui a fait faillite en 2015, à cause d'une dette de plus 2 millions d'euros.

En France, le constat est aussi nuancé pour le secteur de la distribution de films d'animation japonais. Chaque année, on peut voir de plus en plus de films japonais au cinéma. C'est génial. En 2019, huit films d'animation sont sortis au cinéma. Il faut se rendre compte de la chance que nous avons de voir autant de films japonais au cinéma en 2020, avec des dates de sortie qui sont de plus en plus proches de celles au Japon. Et cela, on le doit en grande partie aux distributeurs EUROZOOM, ART HOUSE, LE PACTE, ALL ANIME, WILD BUNCH qui n'hésitent pas à investir des projets ambitieux.

⁴ Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba : 12 057 628 exemplaires vendus
One Piece : 10 134 232 exemplaires vendus (source top Oricon 2019)

Plusieurs sont des petites PME qui se battent pour que leur film soit projeté dans un maximum de salles. Mais cela ne suffit pas toujours. En 2020, le studio Français PRIMA LINEA (qui a co-produit la Tortue Rouge de Michael Dudok de Wit) est en difficulté.

Il faut aussi saluer la VF de films qui sont d'excellente qualité (Lou et l'île aux sirènes, Promare), qui respectent parfaitement l'esprit de version originale. Il est loin le temps du doublage de Ken, le survivant. Vous pouvez voir une super vidéo qui montre les coulisses du doublage de Dragon ball super Broly avec notamment Eric Legrand, Patrick Borg, Brigitte Lecordier, sur la chaîne YouTube de Kaze.



Pourtant, même si les critiques sont bonnes, le nombre d'entrées en salle n'est pas toujours au rendez vous. En 2019, par exemple, « **les Enfants de la mer** » de Ayumu Watanabe (quasiment inconnu en France) en est le parfait exemple. Le film est visuellement magnifique et captivant, il flirte avec l'œuvre d'art. Il procure des sentiments de "lâcher prise" et d'évasion qui font du bien au cinéma. Il contient des images sur la nature bien plus puissantes que n'importe quel discours sur l'écologie. Il invite le spectateur d'aujourd'hui à devenir le protecteur de demain des mers et des océans.

C'est un succès critique mais malheureusement le nombre d'entrées en salle n'est pas à la hauteur de la qualité du film. Je vous encourage donc à aller voir aussi ce genre de films d'animation au cinéma. Pour aider les studios français à garder la tête hors de l'eau et leur permettre de mettre toute leur énergie dans recherche et la programmation de nouvelles pépites de l'animation.

Bande annonce « Les Enfants de la mer » :

https://www.youtube.com/watch?v=WWGnOx_HkUA

12. Ces animés qui changent les règles du jeu



« **Death Parade** » est un animé produit par le studio Madhouse et réalisé par Yuzuru Tachikawa, produit par Madhouse, et diffusé en 2015 (seulement 12 épisodes).

Chaque épisode est l'histoire de deux personnes qui se réveillent dans un bar à l'ambiance sombre. Elles ne savent pas encore qu'elles sont entrées dans un jeu mortel. Decim, le barman, et son assistante leur expliquent alors qu'il va falloir qu'elles jouent à un jeu de bar (fléchettes, billards, etc.) et mettre leur vie en jeu afin de comprendre ce qui leur est arrivé.

Chaque épisode est une expérience unique, avec un jeu et des personnages différents qui vont dévoiler les pires aspects de leur personnalité pour tenter de se sauver. Visuellement, cet animé est magnifique.

« **Gambling School** » est un manga écrit par Homura Kawamoto et dessiné par Tōru Naomura. Il a été adapté en animé en 2017, 2 saisons (de 12 épisodes chacune) disponibles sur Netflix.

L'Académie privée Hyakkaō est une école très particulière. Les élèves ne sont pas notés de la même manière que le reste du monde mais sur leurs aptitudes aux jeux de hasard. On existe dans la hiérarchie des élèves en fonction de ses succès au jeu.

Un animé addictif, où l'on se rend compte que rien n'est réellement dû au hasard et que notre personnalité peut être notre meilleur atout comme notre plus grande faiblesse.



13. De nouveaux studios viennent éclairer l'animation japonaise

Je pense à deux studios comme autant de rayons de soleil pour éclairer le ciel de l'animation japonaise.

Le premier, c'est le studio Trigger avec des films à l'énergie communicative. Il est fondé en août 2011 par des anciens membres du studio Gainax, Hiroyuki Imaishi et Masahiko Ōtsuka. Il est situé à Suginami dans la préfecture de Tokyo.



Dès sa création, Trigger a rejoint une holding, regroupant deux autres sociétés (Ordet et Sangizen, spécialisées dans la 3D). L'objectif est de devenir plus autonome en gérant au maximum la chaîne de production des animés. Et je peux vous dire que le résultat est atteint, tant la prise de risque de ce studio est impressionnante avec une identité et un style visuel bien à lui. En 2013, l'animé « Kill la Kill » est un vent de fraîcheur totalement déjanté. Il fait revivre le Nekketsu qui était délaissé depuis quelques années et son sang bouillonne comme jamais !

En 2019, le film « Promare » m'a surpris, enchanté, émerveillé, époustouflé du début à la fin. Je me suis laissé entraîner avec grand plaisir dans ce tourbillon d'actions et de générosité. Avec Trigger, Un air de folie et de spontanéité sur l'animation japonaise.

Les « **Light novel** » s'imposent comme une nouvelle source pour faire de l'animation. Moins coûteux car riches en dialogues et destinés à un large public. En abordant des thèmes de société (le sida dans *Sword art online*), l'audace scénaristique de ces « romans » étonne et fait écho dans le monde de l'animation.

Si pour les mangas, c'est l'éditeur Kurokawa qui s'impose dans ce domaine, dans l'animé c'est le studio Kyoto animation (Kyoani) qui va en faire sa marque de fabrique. Là encore la création de ce studio d'animation est atypique. Créé en 1981 par Yōko Hatta qui décide de s'installer à Kyoto pour suivre son mari, le studio va longtemps agir en tant que sous-traitant pour d'autres studios. Il s'occupe par exemple des retouches post-production des studios comme Shin-Ei Animation (les films *Doraemon*) ou Pierrot (*Lamu*). Ce studio développe son identité à travers le temps. On lui reproche parfois la ressemblance trop importante entre ses animés, le côté trop parfait et lisse de ses personnages. Je crois que comme dans la musique, dans le sport ou la littérature, il est difficile pour un studio de changer. Pour Kyoani, ce serait perdre un peu de son identité.

Kyoani acquiert sa notoriété pour son œuvre originale *La Mélancolie* de Haruhi Suzumiya, élue meilleure série 2006 au festival d'animation de Kobe.



Il acquiert une reconnaissance internationale avec le bouleversant long métrage « **Koe no Katachi** » (*A Silent Voice*) de Naoko Yamada. L'histoire raconte la surdité de Nishimiya, harcelé par ses camarades de classe.

Les animés de ce studio sont majoritairement l'oeuvre de femmes. Ils témoignent tous d'une douceur et d'une mélancolie qui s'adresse directement au spectateur, avec délicatesse et sans artifices. Ce que j'apprécie le plus, c'est le travail sur les visages. Les yeux de chaque personnage reflètent leurs sentiments et les couleurs sont sublimes. C'est la signature de Kyoto animation. Cela apporte un plus dans la représentation du caractère des personnages. Par exemple, la tristesse d'un personnage n'est pas toujours expressive. Elle se devine par un plissement des yeux, par un haussement de la commissure des lèvres. Les décors sont aussi incroyablement détaillés. Le seul défaut de ce style d'animation, en contrepartie, c'est que tout peut paraître parfois trop parfait et trop lisse.

Bande annonce « A Silent Voice » :

<https://www.youtube.com/watch?v=AlnhCsAvstc>

« **Hibike! Euphonium** » diffusé au Japon entre le 7 avril 2015 et le 28 décembre 2016 sur la chaîne Tokyo MX. Également connu sous le titre « Sound! Euphonium », c'est à l'origine un roman écrit par Ayano Takeda. Il raconte le quotidien des membres du club de musique de leur lycée dont le but est de réussir dans les compétitions nationales. Dans le film « **Liz et l'oiseau bleu** », où l'on retrouve deux des personnages de l'animé, l'animation assume l'ambiguïté des sentiments entre Nozomi et Mizore. Savez vous que de nombreux lieux de la ville de Uji (le siège de Kyoani se situe dans cette ville) sont reproduits de manière fidèle dans l'animé, quasiment tous à l'identique.

LE SAVIEZ VOUS ?

Direction la ville d'Uji (environ à 15 km au sud de Kyoto), pour découvrir les lieux de l'animé « Hibike! Euphonium ». A ce niveau de détail, il ne s'agit pas simplement de reproduire. Je trouve que chaque plan de la ville dans l'animé



confère une ambiance, une atmosphère particulière qui nous fait voyager.

<https://japoncinema.com/les-lieux-de-lanime-hibike-euphonium>



L'animé « **Violet Evergarden** » (en 13 épisodes) diffusé sur Netflix en 2018, adapté du roman d'Akatsuki Kana. L'animation est magnifique, éblouissante, époustouflante, une des plus belles de l'histoire de l'animation.

Je manque de superlatifs pour qualifier la qualité du travail des magiciens de Kyoani sur le rendu visuel de cet animé. Au delà de la trame principale (et de son intensité dramatique), j'aime aussi le message que les belles rencontres peuvent changer le destin. A chaque épisode, Violet rencontre de nouvelles personnes et ce sont ces échanges qui vont faire évoluer sa perception des choses, remettre en cause ses certitudes, effacer ses peurs et panser ses blessures.

A l'image de celles causées le 18 juillet 2019 par l'incendie criminel du studio 1 de Kyoto Animation. 70 personnes étaient présentes dans le bâtiment au moment de l'incendie, au moins 35 personnes sont mortes et 34 autres ont été blessées. Une tragédie en forme de cicatrice dans l'histoire de l'animation japonaise.

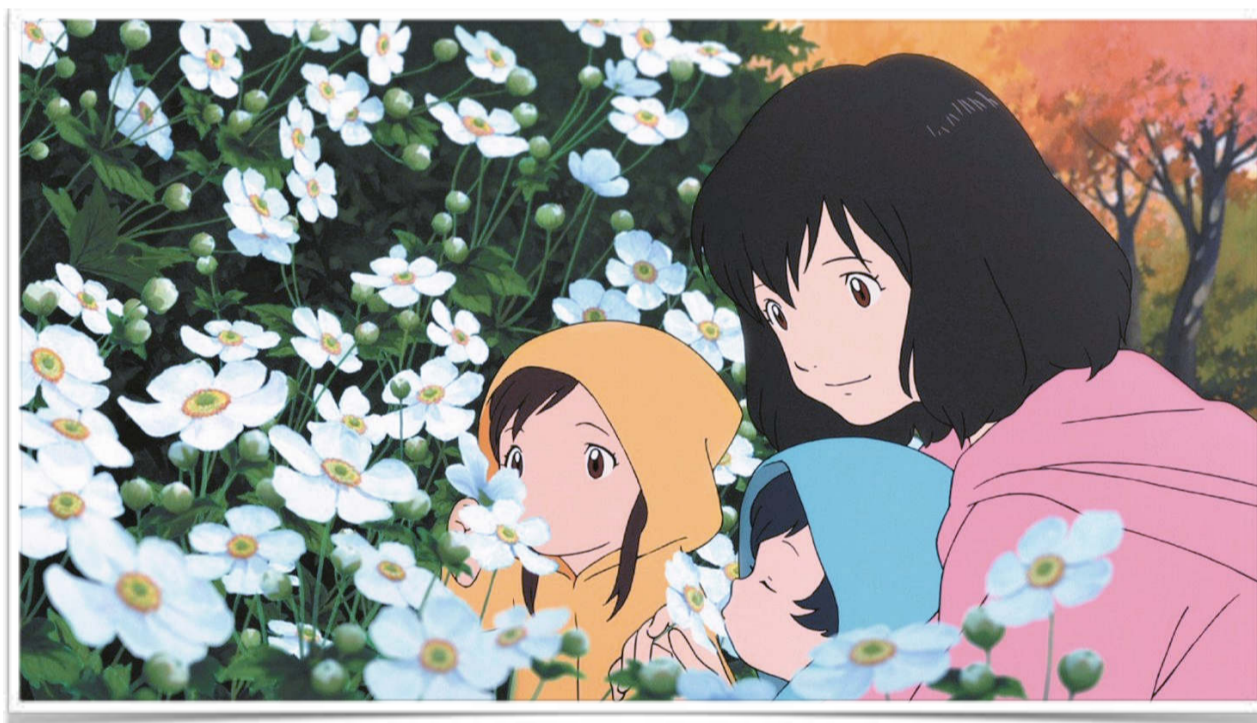
14.Des étoiles s'éteignent, d'autres apparaissent

En 2013, pour la seconde fois, Hayao Miyazaki annonce sa retraite lors d'une conférence de presse à Tokyo. Mamoru Oshii reste en retrait d'un milieu dans lequel il ne se reconnaît plus. Certaines étoiles comme lui s'éclipsent, d'autres s'éteignent. La même année, Rintaro décide d'arrêter sa carrière après l'échec de son dernier film, « Yona yona Penguin ».

Après un dernier film « Le Conte de la princesse Kaguya » en forme d'offrande poétique, en 2018 Isao Takahata devient à jamais une étoile dans le ciel de l'animation.

Le cinéma d'animation se cherche donc de nouveaux modèles. Et une nouvelle génération de réalisateurs émerge et déborde de créativité. Elle n'est pas moins talentueuse que la précédente, avec certains réalisateurs confirmés. A l'image de la société actuelle, aucun n'a la prétention de fédérer ou d'être le « nouveau Miyazaki ». Tous s'affirment avec une identité visuelle qui leur est propre, des thèmes qu'ils défendent et une force créative qui les anime. Cette génération est plus ancrée dans la réalité que la précédente. Dans le réel, elle incorpore librement des éléments fantastiques. Je trouve aussi que la nouvelle vague est portée par des valeurs positives. Elle n'hésite pas à regarder en arrière pour mieux affronter le présent et se tourner vers l'avenir.

Les projets de films d'animation se font sur le nom de grand réalisateurs. Comme dans le cinéma classique avec d'immenses réalisateurs comme Martin Scorsese, Christopher Nolan, Wes Anderson, les studios laisse s'exprimer l'artiste sans lui mettre de contraintes ou de conditions. Dans ce cinéma d'animation actuel, on constate que les thèmes de société sont de plus en plus au centre de l'histoire.



C'est le cas de **Mamoru Hosoda**. Lorsqu'il voit pour la première fois "Le Château de Cagliostro" en 1979, c'est une révélation. Sa vocation est née. Pendant ses études à l'université des beaux arts, il décide d'envoyer une lettre de candidature (avec 150 tableaux, au lieu des 2 demandés) au studio Ghibli. La réponse est négative.

Il reçoit une lettre de refus signée de Miyazaki en personne (qu'il aurait conservé). Le motif du refus est cruel mais réaliste : vous êtes trop jeune.

A l'âge de 33 ans, après une expérience pleine de succès au studio Toei, il est recontacté par le studio Ghibli. Il est même engagé pour réaliser le château ambulante.

Mais cette courte expérience est un échec. Hosoda se retire rapidement du projet, en raison de conflits avec certains membres du studio Ghibli qui n'acceptaient pas ses propositions. Il est immédiatement remplacé par Miyazaki himself et avoue avoir ressenti "une rage immense" à ce moment.

Hosoda se confie sur l'importance pour lui, du relationnel et de la liberté pour s'épanouir dans le travail (ce qu'il n'a pas trouvé chez Ghibli). Cet esprit collectif, cette quête de liberté dans le travail, il va les trouver chez MADHOUSE puis les cultiver au sein du studio CHIZU qu'il a co-fondé en 2011.

Cela va lui permettre de développer des œuvres personnelles. Il développe un thème central dans tous ses films, la famille et les liens entre parents et enfants. En plus de nous faire rêver, ces films sont aussi des trésors de lucidité et de philosophie sur la manière de construire notre vie.

« **Les enfants loups, Ame et Yuki** » est un de mes films d'animation favori, qui me touche au delà de toute considération technique ou critique. Il représente pour moi toute la magie de l'animation japonaise. Cette capacité à m'émerveiller autant par l'animation qu'être ému par l'histoire qui conjugue l'intime, le fantastique et la simplicité.

Bande annonce « Les enfants loups, Ame et Yuki » : <https://www.youtube.com/watch?v=AS4proDmPaY>



« **Le garçon et la bête** » sorti au cinéma en 2017 est une fable entre réel et imaginaire qui approfondit son analyse sur la réciprocité des échanges et de la transmission entre les générations. L'éducation des enfants est certes terriblement fatigante mais aussi incroyablement enrichissante.

Bande annonce « Le garçon et la bête » : <https://www.youtube.com/watch?v=ez6mKCZmyQQ>

Son dernier film « **Mirai, ma petite sœur** » m'a conquis par sa capacité à capter la réalité et retranscrire les émotions de l'enfance. Chacun de ses films peut être vu comme un pas en avant sur le chemin de l'apprentissage.

Je pense que **Makoto Shinkai** est le plus moderne et le plus polyvalent. A la fois réalisateur et auteur de ses scripts, il a réinventé la quête initiatique à travers le thème de l'adolescence. Lorsqu'on lui parle du cinéma d'Akira Kurosawa, le réalisateur répond par une boutade qu'il n'a jamais vu un seul de ses films mais que par contre "Juliette je t'aime" et "Evangelion" constituent pour lui des sources d'inspiration intarissables. Ses films se caractérisent aussi par un extrême réalisme. Hyper détaillé, il est pleinement impliqué du storyboard à la post production., Toutes ses réalisations (5 centimètres par seconde, the garden of words) sont des déclarations d'amour au Japon qui nous donnent envie de prendre un billet d'avion direct pour Tokyo.

En 2020 est sorti son dernier film, le magnifique « les enfants du temps ». Lorsque j'ai vu ce film au cinéma, je suis passé par toutes les émotions. Le cinéma de M. Shinkai m'émerveille autant qu'il me fascine par sa représentation du Japon. Il est triste aussi et je ne cache pas que la larme n'est pas loin à la fin de chacun de ses films. Une larme qui n'est pas de joie ou de peine mais une larme d'émotion simplement.



Bande annonce « Your Name » : <https://www.youtube.com/watch?v=joG0oBJnzVc>

Bande annonce « Les enfants du temps » : <https://www.youtube.com/watch?v=MupePn-BV5I>

LE PHENOMENE « YOUR NAME »



Your Name (Kimi no na wa) de Makoto Shinkai, sorti le 26 août 2016 au Japon et le 28 décembre 2016 en France.

Au Japon, il a battu plusieurs records, en restant 12 semaines à la tête du box-office japonais, il a été vu par plus de 15 millions de japonais. Surtout il a intégré le top 5 des meilleures recettes de tous les temps sur l'archipel, détrônant ainsi des films comme « Princesse Mononoke » ou « Le Château Ambulant ». Il reste en deuxième position derrière « Le Voyage de Chihiro ».

Dans le monde, "Your Name" est le plus gros succès d'un film japonais au box-office mondial. Avec plus 331 millions de dollars de recettes, il a dépassé le « Le Voyage de Chihiro ».

Au delà des chiffres, je trouve que ce qui fait l'intérêt de ce film, c'est qu'il reprend clairement les codes des mangas et des animés (musique, codes vestimentaires, lieux où se déroulent les scènes, humour) en parvenant à les transposer au cinéma. Le parti pris pour la modernité et le dynamisme de l'action est une volonté affirmée par Shinkai.

En reprenant ces ingrédients connus par toute une génération, « you name » propose une nouvelle recette, aussi proche de ce qu'attend le public japonais qu'à l'image que les occidentaux veulent voir du Japon. La magie opère !

Il cherche aussi à mettre en lumière les problèmes actuels de la société japonaise. La difficulté des jeunes qui doivent concilier leur scolarité et un ou plusieurs boulots précaires. En plus d'être un super divertissement, ce film est aussi utile au public, en tant que prise de conscience individuelle et collective.

Il m'a marqué aussi par sa capacité à nous transporter au Japon. Ce Japon rêvé pourrait se révéler de la pure fiction. Au contraire, il s'avère que quasiment tous les lieux du film existent en réalité : <https://japoncinema.com/your-name-les-lieux-a-tokyo-qui-ont-inspire-le-film>

Un belle déclaration d'amour au Japon qui le propulse au panthéon des films d'animation ! Jouissif pour ceux qui connaissent bien le Japon, je vous le recommande aussi si vous vous intéressez de près ou de loin à ce pays ou à un aspect de sa culture.

Masaaki Yuasa est pour moi un virtuose de l'animation. Le natif de Fukuoka exprime toute sa créativité grâce à l'animation flash. Ce style d'animation se caractérise par des dessins vectoriels, il déforme les corps, use et abuse du zoom. « **Lou et l'île aux sirènes** » (titre original : Yoake Tsugeru Lu no Uta qui signifie "La chanson de Lou qui annonce le matin") sorti en France en 2017 est une claque visuelle. Un feu d'artifice de couleurs pour notre plus grand plaisir. Les scènes de danses psychédélices m'ont aussi beaucoup rappelé la folie de celles d'Aladin de Disney.

Les styles d'animation se côtoient. Ils s'expriment à merveille dans une folie visuelle. Une générosité qui rend ce film unique.



Le cinéma de Yuasa, c'est également un grand attachement aux traditions et à la culture japonaise. Comme en témoigne cet hommage à l'ikejime (technique traditionnelle utilisée par les pêcheurs japonais pour offrir une texture et une saveur unique à la chair du poisson). Après avoir vu "Lou et l'île aux sirènes", on est regonflé par ces messages positifs et motivants, destinés à toutes les générations. Ce film d'animation réussit à nous faire grandir, tout en nous replongeant en enfance.

Bande annonce « Lou et l'île aux sirènes » :

<https://www.youtube.com/watch?v=Q1dvt6MiiUQ>

Naoko Yamada est une poétesse de l'animation. En 2016, « **A Silent Voice** » trouve le bon angle pour aborder le handicap et traiter des thèmes de société. Celui du harcèlement est complexe et souvent passé sous silence. Ce film aide à comprendre ce problème mais aussi à en prendre conscience. L'intelligence c'est qu'il démonte une approche manichéiste, en montrant les conséquences de ses actes déplorables autant sur l'un que sur l'autre. Un film d'animation que le Ministère de l'éducation nationale devrait montrer dans toutes les écoles pour sensibiliser élèves et parents. Et pas seulement, à diffuser dans la société comme un relai de la parole de ceux qui n'osent pas la prendre.

Plus qu'un film, « Liz et l'oiseau bleu » en 2019 se révèle être une véritable expérience. Visuellement éblouissant, il m'a enchanté par l'originalité de sa musique.

Chaque morceau est une alliance subtile entre les sons du réel et les notes des instruments de musique. Et ça fait du bien d'entendre de la musique classique au cinéma.

Comme « A Silent Voice », il possède une authenticité pleine de délicatesse qui dépeint les relations humaines avec beaucoup de réalisme. Je rejoins le message du film : dépassons le cadre de la partition de notre vie, donnons un souffle nouveau à nos rêves.



Bande annonce « Liz et l'oiseau bleu » :

<https://www.youtube.com/watch?v=SnpmPHot48>

Début 2020, « **Violet Evergarden : Éternité et la poupée de souvenirs automatiques** » est réalisé par Haruka Fujita, Taichi Ishidate, avec la participation de N. Yamada. Un film d'animation d'une élégance rare. Une ode à la joie, à la jeunesse, aux femmes et aux liens entre les générations. Il m'a subjugué par la beauté de l'animation. Il m'a conquis par sa simplicité et son authenticité. Une main tendue sur ce qui est fondamental de cultiver en 2020 : la joie, le rire, le partage et le bonheur. Une lettre adressée à chaque spectateur dont l'encre n'est pas prête de s'effacer. Une lettre ouverte sur les sentiments que je conserve précieusement ! Terminé la veille de l'incendie criminel de Kyoani, ce film est un hommage poignant aux victimes de ce drame.

A l'image de cette main levée vers le ciel, devoir de mémoire et message d'espoir pour l'avenir du studio et de l'animation japonaise.



Bande annonce « Violet Evergarden : Éternité et la poupée de souvenirs automatiques » :

<https://www.youtube.com/watch?v=TSfZnqD5DhE>

15. Le Hip Hop rime avec l'animation japonaise

Dans la rubrique improbable mais géniale, je trouve les connections entre la culture urbaine et l'animation japonaise fascinantes. Quel est le lien qui unit un mangaka comme qui dessine calmement dans l'atelier de sa maison au Japon et un rappeur qui met le feu à Bercy. Leur lien invisible, c'est cette énergie en forme de force universelle. Elle donne vie autant au dessin, qu'elle déferle les salles de concert. Dans la musique comme dans l'animation, il y a quelque chose d'organique, de jouissif pour exprimer des vérités et de spirituel pour ouvrir sa conscience.

L'influence de la culture japonaise dans le rap français n'est pas nouvelle. Dans les années 90 déjà **Doc Gynéco**, dans son morceau « Est-ce que ça le fait » lançait « Comme Végéta, le super guerrier de l'espace, j'ai une mauvaise réputation et un coeur de glace »

Le 18 mars 1997, **IAM** sortait « l'école du micro d'argent » avec sa légendaire couverture d'album en référence aux guerres de samourais.

En 2007, le clip de "Stronger" de **Kanye West et Daft Punk** est réalisé Hype Williams au Japon. Plusieurs scènes sont des références au film d'animation « Akira ». Les effets de lumière sur les motos, les scènes de l'hôpital et K. West scanné par des machines.

Les animés sont des références pour les rappeurs car ils ont grandi avec. Dragon Ball, Saint Seiya ou One Piece sont autant de sources d'inspiration. On a découvert un monde de liberté où tout est possible quand on le veut vraiment et qu'on en exprime la volonté. Cela s'exprime parfaitement dans la musique urbaine. Ces deux univers s'enrichissent mutuellement. L'un comme l'autre, ils se caractérisent par une authenticité, une compréhension des gens et du monde (bien plus que les politiques). Une force pure, brillante, fidèle et qui ne triche pas.

L'autre source d'inspiration, c'est cette quête initiatique, très présente dans les Shonen. Elle est le reflet de valeurs telles que l'amitié, la solidarité, le surpassement face à l'adversité qui sont aussi celles de la rue. Comment se construire et traverser les obstacles pour progresser et se dépasser constamment ?

Aujourd'hui les références aux animés sont nombreux dans le rap français. Que ce soit dans leurs paroles, leurs clips, ou leur nom d'artiste. Ces références sonnent juste. Elle font résonner l'histoire de l'animation japonaise. Chaque rappeur à ses références, en forme de préférences. Voici quelques illustrations (il en existe plein d'autres en France, aux US et dans le monde entier) :

Dans le clip « Fausse Note », **Nekfeu** porte le masque de Ken Kaneki de l'animé Tokyo Ghoul. Dernier titre de son album « Cyborg », dans Nekketsu exprime son amour et sa fierté envers ses parents avec des arrangements dignes de Samurai Champloo. Le magnifique refrain est chanté en japonais par Crystal Kay, qui me fait penser à l'ending d'un shônen. Extrait : « *Maintenant je vis mes rêves comme si j'avais invoqué Shenron* ».

Dans « Ma dope », « Accoutrements étranges, mes troupes ont la coupe de Trunks ».

PLN dans le titre « Onizuka » parle d'un chef de gang, qu'il rôdait à moto dans la ville, et proche des Yakuzas : Extrait : « *La street c'est fou, j'fais le tour de la ville, Onizuka. Comme Yakuza, comme GTO* ». Le Clip Tchiki Tchiki a été tourné au Japon. Les paroles font référence à Dragon Ball et à l'immense joueur de football japonais Hidetoshi Nakata, qui a illuminé le Calcio de sa facilité technique avec le ballon. Extrait : « *Troisième œil comme Tenshinhan. Joue, j'suis vif comme Nakata* »

Orelsan apparaît en Bronze Saint dans « Ils sont cools », interprété en 2011 avec Gringe où il fait notamment référence à Hokuto no Ken et X Hunter X. Il prête aussi sa voix à Saitama, dans la VF de One Punch Man. Il est aussi en feat sur le générique de la saison 2.

Soprano dans En Feu « *Comme ce grand blondinet énervé contre Freezer* » et Cosmo « *c'est Sangoku et les Naruto* ».

Maes dans LDS : « *2h04 sur ma montre, j'suis à Ketama, bienvenue sur Namek* ».

A l'inverse, l'influence du hip-hop dans l'animation japonaise existe aussi. Le plus connu est l'animé de Shinichiro Watanabe, « Samurai Champloo », qui explore la fin de la période Edo et le destin des samourais sous le prisme de la culture hip-hop, diffusé au milieu des années 2000 en France. Tokyo Tribe fantasme une capitale japonaise ravagée par une guerre de gangs à l'américaine.



« LE VENT SE LÈVE, DERNIER FILM DE MIYAZAKI ? »

« Le vent se lève » (Kaze tachinu) est à ce jour le dernier film réalisé par Hayao Miyazaki. Il est sorti au Japon le 20 juillet 2013. C'est l'adaptation d'un court manga publié en 2008.

Ce film est avant tout un regard porté par Miyazaki sur l'histoire du Japon. C'est le dernier film dont je vais vous parler dans ce chapitre 6 qui boucle mon livre avec un retour au Chapitre 1. En effet, le Vent de lève retrace les événements historiques clés de la première moitié du 20^{ème} siècle, le séisme de Kanto en 1923, l'entrée en guerre du Japon, la course aux avancées technologiques, les échanges avec l'Occident.

L'histoire : Dans le Japon d'avant-guerre, Jiro Horikoshi rêve de voler et de dessiner de magnifiques avions. Mais sa mauvaise vue l'empêche de devenir pilote. Il devient ingénieur dans une entreprise d'aéronautique militaire. Ce film est une biographie romancée. Jiro Horikoshi a réellement existé et connu pour avoir conçu le chasseur-bombardier Zéro (Mitsubishi A6M), qui a été utilisé par l'armée japonaise pendant la Seconde Guerre mondiale.

On peut lire dans ce film un regard de Hayao Miyazaki sur l'histoire du Japon, et sur sa propre histoire. Son univers qui oscille entre réalité et rêves.

Ses parents étaient des industriels qui ont travaillé avec l'armée durant la guerre. Il est profondément marqué la folie de guerre et ses destructions inutiles. Dans tous ces films, il prône de combattre pour ses idéaux. Ils ne sont pas individuels mais collectifs et pas irresponsables mais pour préserver la nature et la diversité. *Pour cela, il ne dit pas que la violence n'est pas nécessaire. Nausicaä et Mononoke, ces héroïnes féminines, sont prêtes à tuer pour les idéaux auxquelles elles croient.*

Lui est passionné depuis son enfance par les avions, il se projète aussi dans les rêves de Jiro. Comme lorsqu'il vole comme un oiseau, rencontre un génial concepteur d'avions et monte à bord d'engins fantastiques. Dans le Vent se lève, il parle directement à ceux qui ont encore du mal à regarder en face cette période sombre de l'histoire du Japon dont les erreurs ont conduit à la destruction du pays. Selon les propos de Mark Shilling, du Japan Times, le Vent se lève est « une récapitulation de tout ce que Miyazaki a fait, chéri ou combattu jusqu'à présent, et, peut-être, un chant du cygne ». Aujourd'hui, on sait heureusement que non !



16. L'avenir du studio Ghibli en question

Après la retraite (provisoire) de Miyazaki en 2013 et le décès de Takahata en 2018, on pouvait se poser des questions. D'autant plus que dans les années 2000, Ghibli a rencontré quelques grosses difficultés financières. Il fallait donc trouver de nouveaux vecteurs de développement.

« L'arrivée des films Ghibli sur Netflix »



Entre le 1er février et le 1er avril 2020, 21 films du studio Ghibli vont faire leur apparition sur Netflix. Seul, avec ses amis, ses enfants ou ses parents. Sur son canap, au boulot, dans le métro ou en mode marathon, les possibilités pour voir ces merveilles de l'animation japonaise seront infinies.

Cela montre une stratégie commerciale et une volonté d'ouverture du studio japonais qui doit préparer son avenir (3ème retraite de Miyazaki oblige).

Une première mondiale qui permettra à un public plus large de voir ou revoir ces films, à la demande, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit ! Imaginez un peu, tous ces films seront sous-titrés et doublés en plus de 20 langues.

Les films du studio Ghibli sur Netflix, c'est une excellente nouvelle. Pour le public comme pour la plateforme de streaming. Mais cette annonce est quand même une sacrée surprise. Parce qu'Hayao Miyazaki avait toujours exprimé ses réticences face à l'arrivée de ses films sur le marché de vidéos à la demande. « Le studio Ghibli ne veut pas rendre ses

films disponibles en streaming ou en téléchargement », avait déclaré un porte-parole de GKids, qui détient les droits Ghibli aux US.

« Pour le prochain film de Miyazaki, laissons le temps au temps »



Depuis la retraite de Miyazaki en 2013, l'attente est longue pour voir un nouveau film du studio Ghibli. En patientant, il y a tellement de film fabuleux du studio Ghibli à voir et à revoir. Et pas seulement les plus connus. J'ai découvert « **je peux entendre l'Océan** », que je invite à voir. Pour moi, un des meilleurs Ghibli.

Bande annonce « je peux entendre l'Océan » :
<https://youtu.be/tfkHiHjrqa8>

En 2017, Hayao Miyazaki lance l'idée d'un « come back ». Il a confirmé, dans le documentaire « Never ending Man », sa volonté de réaliser un nouveau film d'animation. En 2019, Toshio Suzuki nous apprenait que Ghibli travaillait sur deux nouveaux films. Lors des voeux pour l'année 2020, le studio a confirmé cette nouvelle et donné quelques précisions. Le premier film, sera réalisé par H. Miyazaki. Son titre (provisoire) est « How do you live ? ». Le scénario nous plonge dans les récits d'un jeune garçon de 15 ans et de son oncle. C'est l'adaptation du roman de Genzaburo Yoshino. Aucune date de sortie n'a été annoncée. Nous savons juste qu'il était à 15 % de sa production en octobre dernier.

Le deuxième film est encore plus mystérieux. Le fils de Hayao, Goro Miyazaki serait chargé du projet. Pas forcément rassurant quand on se souvient des échecs de tous ses films. On peut donc légitimement se poser quelques questions sur ce choix...

Si je ne doute pas que ces deux films feront perdurer la magie Ghibli, j'espère qu'ils sortiront d'abord au cinéma, avant quelconque accord d'exclusivité avec une plateforme de streaming !

« Un parc d'attraction en 2022 »



C'est Toshio Suzuki (ancien président et producteur en chef du studio Ghibli) qui a confirmé l'annonce de l'ouverture prochaine d'un parc entièrement consacré à l'univers du studio Ghibli. Un rêve qui va devenir réalité !

Trois zones thématiques sont prévues dans un premier temps. La première sera appelée «La Colline de la Jeunesse» et sera consacrée au film « Le Château Ambulant ». Dans la deuxième, il y aura notamment une reconstitution de la maison de Mei et Satsuki.

Enfin, le village de « Princesse Mononoke », ainsi qu'une « Vallée aux Sorcières », du film « Kiki la petite sorcière ». Le parc respectera les principes écologiques chers à Miyazaki. Il sera ainsi construit en harmonie avec la nature et aucun arbre ne sera coupé. Il fera la part belle à l'ambiance et l'environnement, laissant de côté les sensations fortes. Il occupera le site de l'Exposition internationale spécialisée de 2005, dans la préfecture d'Aichi près de Nagoya.

17. Le successeur de Miyazaki n'existe pas

"C'est le nouveau Hayao Miyazaki", "C'est le successeur de Miyazaki", "un film d'animation digne de Miyazaki". Ce genre de phrases, je les ai vues, revues, lues et relues trop de fois !

Après la sortie de "Your name", concernant Makoto Shinkai. Après celle de "Mirai, ma petite sœur", à propos de Mamoru Hosoda. Même Hiroyasu Ishida (qui n'en demandait pas tant) pour son premier long métrage "le mystère des pingouins" est désigné par une certaine presse "nouveau successeur de Miyazaki"... Le problème, c'est que de telles affirmations, sans arguments, ça ne veut strictement rien dire.

Si le jeu des comparaisons entre deux réalisateurs peut s'avérer légitime (les parallèles utiles pour étudier une thématique) tout ramener à Miyazaki, ce n'est pas une bonne accroche ! Comme pour les icônes du sport (Z. Zidane, M. Jordan) ou de la musique, quand on parle du cinéma d'animation japonais, on a tendance à se focaliser sur cet icône, un repère censé orienter tout le monde. Le problème c'est qu'à force de superposer trop d'étiquettes, on perd vite le sens de l'orientation.

Voir le nom de Miyazaki associé à celui de tous les nouveaux films d'animation, ça n'a aucun sens. Pour le réalisateur, c'est peut être flatteur, forcément vendeur, mais toujours réducteur. Pour le public, sûrement l'intention de faire monter la "hype". Est ce que l'animation japonaise a encore besoin de ça aujourd'hui ?

Ma réponse est non. D'ailleurs toutes les tentatives se sont avérées infructueuses.

D'abord l'extrêmement talentueux Yoshifumi Kondô, réalisateur de "Si Tu Tends l'Oreille" en 1995, qui mourut trois ans après. Suivi du projet confié à Hiroyuki Morita : "Le Royaume des Chats" en 2002, mais le film fut un échec pour le studio Ghibli.

Ensuite, on pensa au fils de Miyazaki, Goro (qui dirigeait alors le musée Ghibli) pour prendre la relève. Mais les relations complexes avec son père mirent rapidement fin à cette tentative. D'abord réalisateur des "Contes de Terremer", Goro fut critiqué par son père à la sortie du film. Il est revenu à la réalisation en 2011 avec l'adaptation du shôjo "La Colline aux Coquelicots", sans parvenir à égaler le génie de son père. Enfin, Hiromasa Yonebayashi, qui a réalisé "Arietty" en 2010. Lui non plus n'a jamais vraiment convaincu Miyazaki...

Il aura fallu attendre 2019 pour avoir sa réponse officielle sur cette quête illusoire d'un successeur.

Dans le documentaire "Never ending man, Hayao Miyazaki" de Kaku Arakawa, il avoue clairement y avoir définitivement renoncé. Il se concentre désormais pleinement à son prochain long métrage, qu'il dessinera intégralement à la main.

Je pense surtout que l'animation japonaise est aujourd'hui suffisamment riche et plurielle pour ne pas en avoir besoin de trouver un successeur à Miyazaki. Dans une industrie du cinéma occidental que je trouve de plus en plus conformiste, où la majorité des films se ressemblent, le cinéma d'animation japonais (et plus généralement le cinéma asiatique) ose et innove pour nous surprendre. La liberté créatrice de chaque réalisateur est palpable, concrète. Toute forme de comparaison, même si elle peut s'avérer utile, se révèle toujours superficielle.

Je prends l'exemple de Mamoru Hosoda, dans sa quête de vérité sur le monde contemporain et l'exploration du quotidien de la vie au Japon, il tend la main à une nouvelle génération de spectateurs. Pour cela, il s'inspire peut être des films du studio Ghibli mais il s'en émancipe clairement. Par une volonté de montrer la réalité et la modernité et les détails de ce monde. Je trouve qu'il va plus loin que Miyazaki sur plusieurs points, pour mieux nous aider à comprendre et accepter la réalité.

Et c'est le plus important pour l'avenir du cinéma d'animation japonais. Qu'il continue de faire émerger des talents qui n'ont pas peur de s'émanciper de l'étau formé par les grands groupes et qui prennent des risques artistiques. Faire un cinéma qui crée de la valeur plutôt qu'un cinéma qui copie pour uniquement faire de l'argent.

Au final, tout cela n'est pas bien grave. Voir le nom de Miyazaki dans chaque critique, maintenant ça me fait juste rigoler (comme tous les passionnés d'animation japonaise je suppose). Si cela permet à un plus grand nombre de personnes d'aller au cinéma, c'est même positif. Ce qui me dérange juste, c'est le message simpliste et un peu conservateur envoyé aux lecteurs.

C'est sous-estimer la richesse de chaque film d'animation et le fait que chaque réalisateur est plus différent qu'il n'en a l'air et possède sa propre vision des thèmes qu'il aborde. Leur histoire, leur imagination, leurs passions sont les sources de leur inspiration. Il suffit de voir les récents "les enfants de la mer" ou "Promare" pour s'en rendre compte. Je souhaite qu'ils puissent encore longtemps travailler avec la même sincérité et la même humilité. **C'est là qu'est la véritable la filiation entre les grands réalisateurs dont font partie Miyazaki et Hosoda, Yamada, Katabushi, Oshii, Takahata, Kon, Yuasa, Shinkai, Ishida, Imaishi, et bien d'autres « à venir ».**



Bande annonce « Never-Ending Man : Hayao Miyazaki » : <https://www.youtube.com/watch?v=907jR4R8omo>

Conclusion

Pleine de souvenirs, pour moi, pour nous, l'histoire de l'animation japonaise a abouti à construire une véritable mémoire collective de l'animation japonaise. On n'en parle seulement entre amis. Certaines œuvres ont pris une telle dimension qu'elles traversent les générations. Les parents les font découvrir à leurs enfants et inversement. Les animés japonais continuent de nous faire grandir, nous portent, nous motivent et nous font réfléchir.

Les grands réalisateurs de films d'animation sont devenus l'égal des plus grands réalisateurs des films live comme Tarantino ou Scorsese. Leurs films sont attendus avec la même impatience dans le monde entier. Vous serez peut être surpris d'apprendre qu'en 2020, « Saint Seiya » est un des animés les plus populaires en Amérique du sud.

En 2020, on peut considérer que l'animation japonaise a achevé son mouvement d'ouverture. Elle n'est plus un secteur de niche. Mieux, elle a tracé des chemins. D'un point de vue économique, son succès s'est étendu à de nombreux domaines. D'un point de vue artistique, elle est devenue un modèle de savoir faire qui s'exporte à l'international.

Il est loin le temps du retard sur le géant Disney. Elle a créé une identité propre dont la valeur est connue et reconnue dans le monde entier. Il ne faut pas opposer l'animation japonaise et l'animation américaine. Les deux ont une place chère dans mon histoire avec l'animation. Pourquoi s'en priver. Comme on peut aimer Federer et Nadal, Nintendo et Sony, la raclette et la pizza, l'OM et le PSG (ha non, faut pas abuser). L'ouverture d'un parc d'attraction entièrement consacré à l'univers du studio Ghibli, au plus tôt en 2022, c'est un rêve qui deviendra réalité.

Malgré ces acquis, l'animation japonaise ne doit pas échapper à certaines questions pour assurer son avenir. Pour cela, elle doit s'affranchir d'une course contre la montre, d'un duel entre créativité et rentabilité.

Le premier enjeu, c'est de résoudre sa crise interne, ses problèmes de main d'œuvre, pour offrir à ceux qui nous font rêver des conditions de travail dignes et une stabilité qui leur permet de vivre de leur passion et de le faire dans de meilleures conditions.

L'autre problème, c'est que de plus en plus d'animés sont adaptés par des plateformes comme Netflix pour élargir l'audience. Ces adaptations ou remake ne font même plus l'effort de créer. Elles se contentent du minimum, en n'hésitant pas à réinterpréter et censurer les œuvres originales. En les vidant de leur âme. Les animés et les films en 3D CGI symbolisent cette quête d'universalité en forme de perte d'identité.

Le dernier exemple en date est le remake de Saint Seiya sur Netflix. Une rigolade. Pour le remake de Ghost in The Shell, je ne m'attends pas à mieux. L'authenticité ne s'achète pas. Mieux vaudrait connaître l'histoire de l'animation japonaise, défendre sa richesse et son authenticité. C'est la raison d'être de mon livre et de mon témoignage.

Comme toute forme d'art et d'expression qui dure sur une longue période, l'animation japonaise est confrontée à une question sur son identité. Elle est devenue un modèle pour le monde occidental. Et comme tout modèle, elle fait l'objet de convoitises. Dans sa quête d'universalité, le modèle américain vise à assimiler cette animation qu'elle ne contrôle pas. Là où l'animation « made in US » privilégie les suites (Toy story 4, Dragon 2, le remake du roi lion), le cinéma d'animation japonais est toujours aujourd'hui un trésor de créativité. Comme c'est le cas de l'animation française dont je n'ai pas parlé car ce n'est pas l'objet de ce livre mais dont voici une référence.

LE SAVIEZ VOUS ?

L'animation Japonaise et l'animation française possède comme point commun cette créativité débordante. Une filiation en forme d'exception culturelle qui en dit long sur les liens intenses entre ces deux pays. Voici une illustration.

Isao Takahata a voyagé plusieurs fois en France où il a donné des conférences. En 2015, il a été élevé au rang d'officier de l'ordre des Arts et des Lettres par l'ambassadeur de France au Japon. Il déclarait en forme d'hommage à l'animation française « Sans doute Paul Grimault est-il parvenu, plus que tout autre, à marier littérature et animation ». Son plus grande inspiration est le film d'animation « Roi et l'Oiseau » et adapté des textes de Jacques Prévert.

Takahata n'a jamais cessé de s'intéresser à l'animation française. Il a permis la distribution de plusieurs films d'animation français au Japon comme « Kirikou et la Sorcière » (1998) de Michel Ocelot mais aussi « Les Triplettes de Belleville » (2003) de Sylvain Chomet. Il a aussi supervisé la coproduction internationale du film « la tortue rouge » du néerlandais Michael Dudok de Wit en 2016.



Elle ne doit pas cesser de se remettre en question, pour se réinventer, encore et toujours. Les grands studios ne doivent pas se contenter de remake (comme le prouve les erreurs de la Toei ces dernières années), et rester vigilante face au plaisir facile des partenariats commerciaux. C'est à ce prix qu'elle peut rassurer son public et créer un avenir.

L'animation japonaise ne doit pas oublier ce qui fait son identité, à travers ces deux éléments.

Le premier, c'est l'histoire du Japon, sa diversité culturelle, l'identité de ce pays et de ses habitants. Ce sont des éléments qui ont forgé l'animation japonaise. Un des fils rouges de tout au long de son histoire, c'est sa capacité à s'emparer de thèmes de société, d'assimiler les progrès technologiques et de les faire évoluer pour s'améliorer, analyser, progresser.

Le plus important, c'est que derrière les apparences, la majorité des animés continuent de diffuser dans le monde entier des valeurs extrêmement positives. Mais elle doit accélérer sa réflexion sur la diversité et faire évoluer le rôle des femmes dans l'industrie de l'animation.

Le deuxième élément, qui fait l'identité de l'animation japonaise, c'est sa technique. Elle est une des dernières dans le monde à perpétuer la tradition du dessin à la main. De ce art, certains animateurs sont capables de déployer des trésors d'animations comme autant de scènes qui nous font carrément décrocher de l'histoire. On appelle ces séquences « Sakuga ». Les combats flamboyants dans Naruto (Sasuke, Orochimaru, Pain), REDLINE c'est Sakuga. Parmi les maîtres du genre, je dois vous citer Yoshimichi Kameda « MAD Sakuga » « Full metal alchemist » et Naotoshi Shida (le combat entre Gogeta et Broly dans Dragon ball super Broly, c'est lui).

Ce sens du mouvement et de la mise en scène est propre à l'animation japonaise. Les traits peuvent paraître simplistes mais soient toujours placés à la perfection. C'est ça le style Japonais. Il est unique et bien plus subtil qu'il n'y paraît !

Enfin, n'oublions pas que ce qui anime l'histoire de l'animation depuis sa création, c'est l'imaginaire, rendre l'impossible possible, pour nous émerveiller, nous divertir et nous amuser. Foncez voir des animés comme « Saiki Kusuo no Ψ Nan » et « Sakamoto des ga », vous comprendrez rapidement le sens comique des animés.

Aujourd'hui, l'animation japonaise a pris une nouvelle dimension. Elle dépasse parfois le cinéma réel pour faire naître et nous faire ressentir des émotions, la joie et le courage, la tristesse comme la peine. Elle est devenue le vecteur et le repère de valeurs essentielles comme la puissance de l'amitié, la défense des plus faibles et de l'environnement. Des combats qui animent nos vies et leur donnent du sens.

Derrière chaque rêve d'enfant, veille un animé qui porte ses valeurs, son imaginaire, son futur. Pour lui donner confiance en lui, apprendre le respect, la solidarité et s'ouvrir au monde. C'est ce à quoi l'animation a contribué pour moi. C'est ce qui m'a donné envie de créer ce livre, qui a motivé mon écriture et renforce ma passion pour l'animation japonaise.



Arigatô, Merci pour votre lecture et votre soutien à mon site.

Benjamin

Annexe 1 : Les studios d'animation japonais



Ce classement est celui des 20 studios préférés des japonais (selon une étude en 2012) . Il existe plus de 400 studios au Japon donc cette liste n'est pas du tout exhaustive. Elle permet simplement de nous donner une idée des grands studios qui sont les plus populaires au Japon.

Si je dois faire mon classement j'ajouterai les studios « **David Production** » (JoJo's Bizarre Adventure), « **CloverWorks** » (The Promised Neverland, Fugoh keiji balance unlimited), « **Trigger** » (Kill la Kill) et « **MAPPA** » (Yuri on Ice, Terror in Resonance). Et le studio « **Chizu** » que Mamoru Hosoda a fondé en 2011 après son départ de Madhouse.

Il faut savoir que la majorité de ces studios n'ont pas toujours produit leurs propres animés. Ils ont commencé comme sous-traitants de studios plus grands et plus puissants. Par exemple, Kyoto animation a travaillé en tant que sous-traitant du studio Ghibli pour les films Kiki la petite sorcière, Porco Rosso. La surprise est de constater que deux des studios les plus connus en France, le studio Ghibli et Toei animation ne figurent pas dans le top 5.

Ce qui est intéressant aussi, c'est que la majorité des studios ont leur siège social à Tokyo. En particulier dans le quartier de Suginami situé au nord ouest de Tokyo. Un quartier calme en apparence, entre les rivières Kandagawa et Zenpukuji. C'est dans ce quartier que travaillent les plus grands réalisateurs et animateurs japonais. C'est aussi dans ce quartier que vous pourrez visiter le **Suginami Animation Museum**. Il vous permettra de revivre toute l'histoire de l'animation.

Classement	Nom studio	Lieu au Japon	Animés les plus connus	Date de création
1	Kyoto Animation	Uji	K-On!, Hyou-ka, Violet Evergarden, A Silent Voice	1981
2	Sunrise	Suginami, Tokyo	Gundam, Nicky Larson, Vision d'Escaflowne, Cowboy Bebop	1972
3	P.A. Works	Nanto, Préfecture de Toyama	Another, Angel Beats!, Seirei no Moribito, Hanasaku Iroha	2000
4	Shaft	Suginami, Tokyo,	Madoka Magica, Bakemonogatari, Sayonara Zetsubou Sensei, Arakawa	1975
5	Production I.G	Kokubunji, Tokyo	The End of Evangelion, Blood, the last Vampire, Eden of the East, Ghost in the Shell	1987
6	A-1 Pictures	Suginami, Tokyo	Tsuritama, La Mélodie du Ciel, Sword Art Online: Ordinal Scale, Jun, la voix du coeur	2005
7	J.C. Staff	Musashino, Tokyo	Shakugan no Shana, Ano Natsu de Matteru, Utena, Slayers	1986
8	Bones	Suginami, Tokyo	Tokyo Magnitude 8.0, Fullmetal Alchemist, Héritière de cent visages, My Hero Academia	1998
9	Studio Ghibli	Par delà les nuages	Mon voisin Totoro, Le Tombeau des Lucioles, Le Voyage de Chihiro, Princesse Mononoke	1985
10	Studio Deen	Musashino, Tokyo	Hinamizawa le Village Maudit, Stay Night, Sekaiichi Hatsukoi	1975
11	Ufotable	Suginami, Tokyo	Demon Slayer, Gakuen Utopia Manabi Straight, Kara no Kyoukai, Minori Scramble	2000
12	Gainax	Musashino, Tokyo	Gurren Lagann, Evangelion, FLCL, Hanamaru Youchien	1984
13	Madhouse	Nakano, Tokyo	Perfect Blue, Paprika, La Traversée du Temps, Summer wars, CardCaptor Sakura	1972
14	Hal Film Maker (racheté par Graphanica)	Suginami, Tokyo	Aria, Tamayura, Oban Star Racers, Princess Tutu	1993
15	Studio Pierrot	Mitaka, Tokyo	Naruto, Lamu, les mystérieuses cités d'or, Kimagure Orange road, Bleach, Tokyo Goul	1979
16	Diomedea	Nerima, Tokyo	Shinryaku! Ika Musume, Lotte no Omocha, Nogizaka Haruka no Himitsu Purezza	2005
17	TOEI ANIMATION	Nerima, Tokyo	Goldorak, Saint Seiya, Docteur Slump, Dragon Ball, Sailor Moon, One Piece, Digimon	1948
18	White Fox	Suginami, Tokyo	Jormungand, Katanagatari, Steins, Gate, Tears to Tiara, Goblin Slayer	2007
19	AIC (Anime International Company)	Nerima, Tokyo	Acchi Kocchi, Hourou Musuko, Ah! My Goddess, Yamato 2199, Mayoï Neko Overrun!	1982
20	TMS Entertainment	Nakano, Tokyo	Lupin III, Ulysse 31, Sherlock Holmes, Akira, Cat's eyes, Detective Conan, Fruit Basket	1946

Annexe 2 : Comment faire un « film d'animation » en 10 étapes ?

Avant d'arriver sur notre écran, un animé (comme un film d'animation) est le résultat d'un long processus. La singularité de l'animation japonaise (et sa différence avec l'animation US), c'est qu'elle est majoritairement dessinée à la main. Elle est plus précise et plus intense. Pleine de créativité mais aussi pleine de contraintes, l'animation japonaise est un travail d'orfèvre.

Je souhaitais vous donner un aperçu en **10 étapes** (en réalité, il en existe bien plus). Un processus qui s'étale souvent sur plus d'une année et qui implique un investissement total de tous les acteurs et un gros travail de coordination, avant la production, la réalisation, la distribution et la communication.

1) Le lancement du projet :

C'est la première étape et sûrement la plus importante. Y sont prises les décisions importantes qui vont influencer tout le projet.

D'abord le choix de créer une oeuvre originale ou d'adapter un manga existant. Ensuite, constituer l'équipe qui sera en charge de ce projet et lui répartir les tâches. Dans un studio, les différents rôles sont attribués à différents départements. C'est là aussi que se décide ce qui va être externalisé. Enfin, la recherche de financement et la rédaction d'un projet financier global avec des projections de dépenses, de recettes et pleins d'autres choses compliquées avec des chiffres.

2) L'écriture du scénario :

Cette étape a lieu en préproduction. Elle consiste à rédiger l'histoire du film d'animation. Pas encore tous les détails mais un document synthétique qui sert de base au travail de mise en image. Selon les projets, le réalisateur est aussi le scénariste. C'est le cas par exemple de Isao Takahata et Hayao Miyazaki pour la majorité de leurs films.

Dans un animé, cette étape est encore plus importante car elle doit s'intégrer et être en cohérence avec les autres épisodes de la saison.

3) Le story board :

C'est l'étape centrale de la préproduction. C'est une première version (plus ou moins détaillée) qui présente tous les plans du film, sous la forme de vignettes (un peu comme dans une bande dessinée). Elles sont parfois accompagnées d'explications écrites et d'animations. Dans les films d'animation, il faut retenir que le story board est toujours l'oeuvre du réalisateur. Makoto Shinkai est le maître en la matière. Dans les animés (surtout les longs), avec une équipe plus étoffée, le réalisateur intervient pour superviser et valider le travail de son équipe.

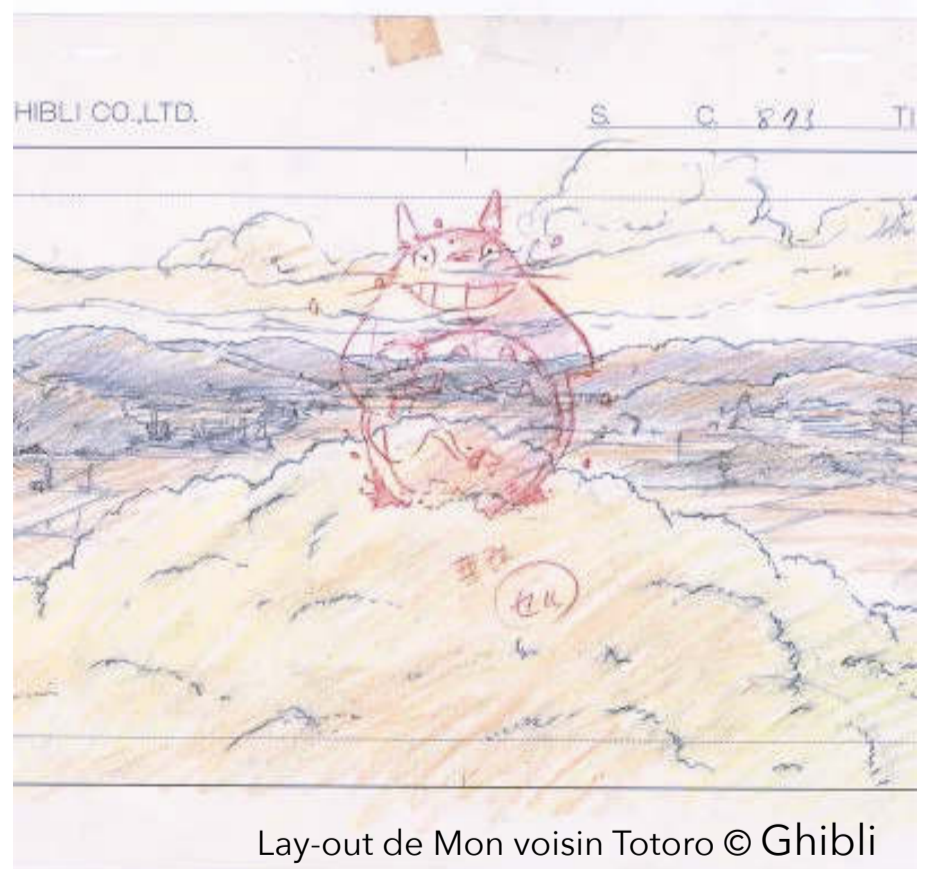
4) Le layout :

C'est la première étape de production. Le layout peut se traduire par plan du cadre ou mise en scène. Il consiste à définir tout ce qui va composer chaque animation et sous quelle forme. Plusieurs éléments entrent donc en compte : les décors, la position de personnages, les mouvements, les poses clés et le cadrage.

Pour résumer, le layout découle du storyboard et en reprend les mêmes éléments. Mais il est beaucoup plus précis, notamment en intégrant la profondeur de champ.

Il fait intervenir deux acteurs centraux : l'animateur-clé et le metteur en scène.

L'animateur-clé est en charge d'animer une ou plusieurs scènes. Il doit concilier entre en mettre plein la vue et assurer la cohérence visuelle. Je vous parle un peu plus haut des Sakugas pour désigner ces séquences d'animation de grande qualité produites. Elles sont l'oeuvre d'animateurs clés de génie. Mais aussi d'une collaboration avec tous les acteurs de la chaîne, c'est important. De nombreux réalisateurs ont commencé leur carrière comme animateur clé. C'est le cas de Hayao Miyazaki et Mamoru Hosoda par exemple.



Le metteur en scène va effectuer un travail de vérification (par rapport aux intentions et aux instructions du réalisateur), de mise à l'échelle. C'est un travail laborieux et collaboratif avec beaucoup d'allers-retours. Plusieurs indications sont données sur les poses-clés en vue des étapes suivantes (parties à colorier, lumières ...). Naoko Yamada (A silent Voice, Liz et l'oiseau bleu) par exemple a des compétences de metteur en scène.

5) Composition et intervalles :

C'est l'étape de mise en musique des travaux précédents entre le dessin et l'animation. Elle regroupe plusieurs sous-étapes.

Il faut lier les différentes images pour réaliser l'animation complète. Ces différentes étapes sont confiées soit à des intervallistes (qui sont des animateurs qui n'ont pas encore le niveau ou l'expérience d'animateurs-clé) soit elles sont sous-traitées à l'étranger (essentiellement en Corée du sud et Philippines).

D'abord retracer au propre les poses-clés fournies par l'animateur clé. Plusieurs couleurs sont utilisées pour distinguer les contours, les ombres, les reflets...

Ensuite, il faut scanner les dessins puis ajouter les vrais couleurs numériquement dans chaque dessin composant le plan d'animation. Le numérique joue un rôle important également pour la conception des décors. L'équipe en charge de cette partie corrige et précise le layout pour aboutir à des décors finis.

Numérique, cela veut dire également effets 3D. Comme je l'ai dit, l'animation japonaise se fait majoritairement à la main. Mais aujourd'hui quasiment tous les films et les animés intègrent de la 3D pour le mouvement des véhicules, autour des bâtiments pour les scènes en mouvement dans le ciel ou lorsqu'il y a des éléments à reproduire en nombre comme la foule ou le public. Concrètement, c'est le CGI (computer generated imagery) designer qui s'occupe de tout ça. Enfin, il faut lier ces différentes images (2D, 3D, décors...) pour réaliser l'animation complète.

6) Le montage :

C'est une étape importante pendant laquelle le réalisateur est pleinement investi. Une étape où les plans sont finalisés, assemblés entre eux et où le temps de chaque scène est décidé. C'est aussi l'heure des choix où certaines scènes sont coupées ou supprimées

pour coller à la durée du film ou du rythme décidé par le réalisateur. Dans de très rares cas, il arrive que des plans voire des séquences superflues soient supprimés à cette étape. En réalité, le montage est souvent affiné par la suite avant la distribution..

7) La musique, le doublage et le mixage :

Pour la musique, il existe différentes options. En général, le directeur du son (et son équipe) travaille à partir d'une banque de sons numérisés. Ils expérimentent plusieurs associations entre le son et l'image, en fonction des directives du réalisateur. Les sons peuvent être uniquement électroniques.

Dans d'autres cas, et c'est ce que je préfère, ils intègrent des instruments de la musique classique. Par exemple tout au long du film « Liz et l'oiseau bleu », le compositeur Kensuke Ushio fait une alliance subtile entre les sons du réel et les notes des instruments de musique. Et ça fonctionne à merveille ! Par exemple, les bruits des pas épousent celui des percussions, une porte qui s'ouvre sur celui d'une trompette, l'ambiance de la classe accompagnée par un concert de cuivre. La musique devient un interprète à part entière du film, à l'unisson avec l'animation.

LE RÔLE CENTRAL DES SEIYŪ

« Seiyū » est le terme pour désigner les acteurs et actrices spécialisés dans le doublage au Japon.

Les seiyū sont reconnus comme de vrais artistes (avec plus de 100 écoles spécialisées dans tout le Japon). Certains Seiyū (hommes comme femmes) sont devenus de véritables stars et les fans s'empressent de voir leur animé uniquement pour entendre leur voix.

Parmi les plus populaires et les plus grandes carrières : Jun Fukuyama (Ayasegawa Yumichika et Kojima Mizuiro dans Bleach), Mamoru Miyano (Light dans Death Note), Eri Kitamura (Mina Ashido dans My Hero Academia), Masako Nozawa qui double Goku, Gohan, Goten (Dragon Ball) qui est aussi la narratrice dans l'animé Digimon.

Le métier seiyū est même devenu le thème de mangas et animés tels que « Love Get Chu », « Rec » et « Seiyuka! ».

Enfin, certains films d'animation font carrément appel à des orchestres symphoniques pour interpréter des musiques magnifiques, qui restent dans l'histoire de l'animation autant que l'animation. C'est le cas des musiques de Joe Hisaishi pour les films du studio Ghibli.

Le doublage est une étape très importante. Elle confère l'âme des personnages et révèle leur personnalité. C'est un travail impressionnant dans lequel les japonais sont des maîtres, pour exprimer toutes les nuances d'intensité et d'émotion dans les voix. Concrètement, les prises de son se font en temps réel, avec les Seiyū présents ensemble sur le plateau.

Enfin le mixage consiste à associer tous ces éléments avec l'animation pour obtenir un résultat harmonieux. Le volume et le timing sont ajustés à ce moment-là.

8)La mise au point :

C'est la dernière étape de la production. Elle consiste à faire les derniers ajustements. Notamment sur le montage, le calage des génériques d'ouverture et de fin et les dernières retouches des couleurs.

9)La distribution :

C'est lors de cette étape que les studios japonais vont négocier avec des sociétés d'autres pays, dans le monde entier. Le but est de vendre les droits de diffuser le film.

Concrètement, il s'agit d'une mise en concurrence où c'est souvent le plus gros et le plus offrant qui remporte la mise. En France, les droits pour les films d'animation japonais sont en hausse ces dernières années, en raison de la demande croissante.

Une fois les droits acquis, commence un double travail. D'abord un travail sur l'image et les sous-titres pour les adapter aux standards du pays.

Techniquement, un Digital Cinema Package (DCP) est l'équivalent en cinéma numérique, de la copie de projection argentique (qui se présente sous forme de bobines de film argentique 35 mm). Le DCP est composé d'un ensemble de fichiers informatiques (images, sons, sous-titres...) qui sont destinés à être stockés et lus dans la cabine de projection par un serveur, couplé à un projecteur numérique. Ce DCP circule entre distributeurs et exploitants soit sur disque dur, soit de manière dématérialisée. C'est le distributeur qui a la main avec un « labo » pour faire les derniers ajustements dans le but d'obtenir un résultat optimal pour diffuser le film aux spectateurs.

En parallèle, a lieu un autre travail, de titan celui-là. C'est la négociation avec les exploitants pour qu'ils acceptent de diffuser le film en salle. Et autant vous dire que pour l'animation japonaise ce n'est pas gagné. En France, il existe encore certains préjugés qui poussent les exploitants à refuser de diffuser les films d'animation japonais dans leurs salles . C'est dommage car cela prive de nombreux spectateurs dans toute la France, qui doivent parfois faire plusieurs heures de voitures pour découvrir le film qu'ils veulent voir.

10) La communication, la clé du succès ?

Après le travail du savoir-faire, c'est l'étape du faire-savoir. Elle consiste à utiliser les différents moyens pour faire connaître son film. Pour les films d'animation, la promo télé n'est pas encore développée. Donc ce travail consiste essentiellement à diffuser l'information sur les réseaux sociaux, faire de la publicité et permettre à un maximum de gens d'admirer les magnifiques affiches des films d'animation pour leur donner envie d'aller voir le film.

Pour l'animation japonaise, il est vrai que les « connaisseurs » vont savoir à quel moment un film va sortir. Le bouche à oreille entre passionnés d'animation joue aussi un rôle important. Mais nous ne représentons qu'une minorité du public. Les critiques sont souvent unanimes pour l'animation japonaise mais cela ne suffit pas toujours à assurer le succès d'un film. En effet, aujourd'hui celui-ci sera toujours jugé par les exploitants au regard de son nombre d'entrées. Et même si le film est top, s'il ne fait pas suffisamment d'entrées, il devra laisser sa place, sans ménagement, en semaine 3, 4 ou 5.