Le Japon

Complément de la fiche 9. Le Japon est presque toujours mis « à part » dans les histoires de l'animation : on signale qu'il est le seul pays à avoir résisté à l'infantilisation du médium, et on passe. C'est dommage, parce que c'est le cas qui éclaire le mieux la relation entre une industrie, une technique et une forme.

1. Une précaution de méthode, à donner d'emblée

L'histoire de l'animation japonaise est **bien documentée mais pas unifiée**. Elle a d'abord été écrite par des amateurs éclairés et par des professionnels du secteur, avant d'être reprise par l'université.

Conséquence pratique : le découpage en périodes de forte croissance, les fameux « booms », **varie d'un auteur à l'autre**. Le premier boom de l'anime chez l'un ne correspond pas à celui d'un autre. Toute périodisation citée doit donc être attribuée à quelqu'un. L'historien de référence sur l'aspect économique est **Masuda Hiromichi**.

2. Le point de bascule : Astro le petit robot

« Astro le petit robot » (Tetsuwan Atomu, 1963-1966, Tezuka Osamu) est le point de départ de tous les récits. À partir de sa diffusion, le nombre de titres produits pour la télévision comme pour le cinéma augmente constamment, les studios se multiplient et les genres se diversifient : à la science-fiction s'ajoutent des séries comiques, tragiques, sportives, des histoires du quotidien.

Fait structurel à noter : **les studios se créent autour d'un auteur de manga**. Tatsunoko Production, fondé à Tokyo en 1962, se crée autour de Yoshida Tatsuo, sur le modèle des sociétés de Tezuka. L'animation japonaise naît donc adossée à la page imprimée, et non au mouvement.

3. Un public qui fabrique le succès, à retardement

Le cas de **« Uchû senkan Yamato » (1974)** est la meilleure démonstration disponible du rôle du public.

- La série est **interrompue faute d'audience**.
- Mais elle a séduit une tranche d'âge plus élevée, par un contenu plus mature et un univers plus riche que ses contemporaines.
- Ce sont **les fans qui obtiennent ses rediffusions**, à plusieurs reprises.
- En 1977, sa notoriété est telle qu'un film sort en salle : c'est un simple **remontage des plans de la série**, et c'est un franc succès.
- L'année suivante, un film original devient **le dessin animé le plus rentable de son temps**.

Le succès est donc venu du public, contre le verdict initial de la diffusion, et avec des années de décalage.

C'est aussi le moment où ce public s'organise : **la revue Animage paraît en 1978**. Elle donne la parole aux amateurs par son courrier des lecteurs, montre les coulisses de production et fait connaître les créateurs, tout en servant d'organe publicitaire pour les sorties à venir.

4. L'ekonte, un outil de travail à connaître

L'**ekonte** est le découpage plan par plan produit par le réalisateur ou le metteur en scène. Il porte :

- la durée de chaque plan, **en secondes ou en nombre d'images** ;
- le timing des événements ;
- les mouvements de cadre ;
- les dialogues ;
- les effets visuels et sonores.

C'est le document de référence communiqué à l'ensemble des intervenants, et son usage est généralisé dans les studios japonais.

Comparé au storyboard occidental, il est beaucoup plus **prescriptif sur le temps**. Cela explique en partie la précision rythmique de séries produites dans des conditions très serrées : le temps est écrit avant d'être animé.

5. Le prix humain, documenté

- **Les conditions de travail sont extrêmes**, par manque de temps mais aussi, selon Oshii Mamoru qui débute chez Tatsunoko en 1977, par défaillance de l'organisation de la production.
- À la fin des années 1970, plusieurs salariés quittent le studio pour cette raison, soit pour rejoindre d'autres structures, soit pour créer les leurs. **Le Studio Pierrot naît ainsi en 1979.** L'industrie japonaise grandit par essaimage autant que par croissance, et l'essaimage vient souvent de l'épuisement.
- **La sous-traitance est en cascade.** Oshii, embauché lui-même comme sous-traitant, se décrit comme « sous-traitant d'un sous-traitant ». Il évoque des dessins perdus, volés, ou non livrés.
- La **Corée du Sud** est le sous-traitant historique des studios japonais, en plus d'avoir son propre marché.

Ces faits ne sont pas anecdotiques : ils expliquent une partie des choix formels, notamment l'économie de mouvement.

6. Le renversement technique, qui démolit un cliché

L'idée reçue veut que les Américains inventent et que les Japonais suivent. La chronologie dit le contraire.

date	Japon	États-Unis
1974		Computer Graphics Lab du New York Institute of Technology
1975	le laboratoire Agui-Nakajima, à l'Université technologique de Tokyo, travaille sur l'encrage, la colorisation et **l'automatisation des intervalles**	
1977	Tôei Dôga crée un comité de développement technique	Hanna-Barbera commande les mêmes recherches à l'université Cornell. Les deux structures se contactent
1981	le Japan Computer Graphics Lab devient le premier centre d'images de synthèse du pays	
1983-1985	« Kojika monogatari / The Yearling », présentée comme la première série télévisée au monde à recourir aux images de synthèse	
1985	Tôei Dôga étudie avec IBM un système de production numérique et **renonce : le devis s'élève à 3,8 milliards de yens**	Disney utilise la 3D comme guide pour ses animateurs
1986-1991	seconde tentative avec Fujitsu, le système **CATAS**, opérationnel en 1991 et **abandonné parce que trop onéreux**	1988 : association avec Pixar, système **CAPS**

1989-1992		CAPS est utilisé dans **l'avant-dernier plan de La Petite Sirène**, puis *Bernard et Bianca au pays des kangourous* (1990) est **entièrement colorisé par ordinateur**, des décors de *La Belle et la Bête* (1991) sont modélisés, et des plans d'*Aladdin* (1992) sont en images de synthèse
1993	la numérisation devient réellement opérationnelle avec **RETAS!Pro**, logiciel de Celsys	

Ce que cette chronologie prouve. La recherche japonaise est en avance de deux ans sur la commande américaine, et c'est pourtant l'industrie américaine, déjà capitalisée, qui transforme la recherche en outil de production. Le Japon n'a manqué ni de compétence ni de volonté : **il a manqué de trésorerie.** Deux fois de suite, un studio dominant a conçu son système et l'a abandonné faute de pouvoir le payer.

C'est la même démonstration que celle du cours à propos de la France, avec une variante qui la renforce : là où la France n'avait pas d'industrie du tout, le Japon en avait une, mais sous-capitalisée et dépendante de la commande télévisuelle.

7. Ce qu'il reste à ouvrir

Ce complément traite l'industrie, pas l'esthétique. Pour la Tôei Dôga comme laboratoire de l'animation limitée, c'est-à-dire pour la question de la forme, il faut aller chercher ailleurs : voir le complément 10.

Sources

Alia Demnati, *L'industrie de l'animation japonaise aux prises avec l'image numérique : la réponse d'Oshii Mamoru (1995-2004)*, thèse, 2020, en accès libre sur HAL. Sur la réception en France : Rosanne Moulin, *La diffusion de l'animation japonaise en France au tournant du XXIe siècle*, mémoire, 2023, en accès libre. Sur Takahata : le numéro 13 de la revue **Blink Blank**, qui contient des textes de Takahata lui-même.