

LES HISTOIRES DE L'ANIMATION TÉLÉVISÉE JAPONAISE DES ANNÉES 1960 : UNE PERSPECTIVE HISTORIOGRAPHIQUE

Marie PRUVOST-DELASPRE
Université Sorbonne Nouvelle (Paris)

La production récente de séries animées a montré l'émergence au Japon d'une tendance à l'autoréférence, des renvois à l'histoire du médium aussi réflexifs que parodiques, qu'il s'agisse de jeux sur les codes des genres dans *Shingeki no Kyojin* [L'attaque des titans] (2013) et *Kill La Kill* (2013-2014) qui se plaisent à subvertir les attentes des spectateurs, ou du détournement de l'écriture et du style même de l'animation dans *Space Dandy* (2014). Une même réflexivité pourrait de fait être appliquée à l'écriture de l'histoire de ces productions, qui gagnerait grandement à être revisitée dans une perspective critique, aussi bien selon une approche esthétique s'attachant à la diversité des formes, que selon une vision historiographique, pour souligner les écarts dans les différents récits historiques existants, parfois divergents, contradictoires, se plaçant à des niveaux très divers – de l'évolution de l'industrie dans sa globalité aux témoignages oraux ou écrits d'acteurs spécifiques.

Comme le rappelle Paul Ricœur dans *La Mémoire, l'Histoire, l'Oubli* (2000), la difficulté pour l'historien à jongler entre les échelles « macro » et « micro » rend malaisée l'écriture d'une histoire fiable, difficulté renforcée par la nécessité de faire appel à des récits de témoins¹⁷¹. Ricœur désigne ainsi le double écueil de l'écriture de l'histoire, qui doit d'une part démêler dans les témoignages la mémoire de l'imagination, mais aussi repérer les usages parfois exagérés ou abusifs de ceux-ci. Sans atteindre le statut problématique des exemples traités par l'historien, dont certains relèvent du négationnisme, ces usages de la mémoire restent un élément à prendre en compte face aux histoires de l'animation télévisée japonaise. En effet, certains de ces récits tendent à reprendre directement des sources industrielles, ou s'appuient uniquement sur une histoire orale dont la fiabilité, plus de soixante

¹⁷¹ Notons que cet ouvrage se situe dans le prolongement d'interrogations menées précédemment par l'historien, notamment dans *Histoire et vérité* (1955) qui questionnait déjà la possibilité d'une objectivité dans les sciences sociales, ou plus globalement sa réflexion sur l'écriture de l'histoire.

ans après les faits, pose question¹⁷². La dimension téléologique de tels textes semble également à prendre en compte, dans la mesure où ceux-ci proviennent pour partie du moins de membres de l'industrie elle-même, ou d'observateurs proches. Cette position, si elle leur donne accès à des éléments d'informations inédits (anecdotes, précisions, chiffres non-officiels), peut dans le même temps amener ces commentateurs à centrer leur récit sur certains aspects de la production télévisée animée. Ainsi leurs récits tendent par exemple à laisser de côté des expérimentations sans suite avérée dans l'industrie, en raison de leur manque même de postérité, là où l'histoire du cinéma ne doit pas seulement s'écrire sur des succès *a posteriori*, mais faire état des diverses voies explorées par les studios et les équipes artistiques.

Il paraît donc intéressant, à présent que les travaux académiques ont permis de commencer à approfondir les connaissances sur les premières séries animées produites au Japon¹⁷³, de se pencher sur les différentes forces en présence au moment de cet avènement de l'animation pour la télévision, et ce dans une perspective historiographique. En effet, si les grands studios ont pu être traités de façon extensive, à l'image de Mushi Production (STEINBERG 2012), les propositions en marge n'ont pas nécessairement connu le même traitement – alors même que des concurrents au studio de Tezuka apparaissent rapidement, tout comme les propositions alternatives de structures majeures. Jonathan Clements a ainsi démontré l'existence, avant même l'exportation des séries de Mushi Pro aux États-Unis, d'une logique de diffusion internationale illustrée par les projets de Mochinaga pour Rankin & Bass (CLEMENTS 2014 : 106-108). Il s'agirait donc de se pencher, en particulier à travers le cas des séries télévisées de la Tōei Dōga, studio jusque-là réputé pour sa politique en faveur du long métrage de qualité, sur les modèles alternatifs au bien connu *Tetsuwan Atomu* [Astro le petit robot] qui, dès les années 1960, dessinent au sein de l'animation japonaise une diversité de systèmes de production et de référents esthétiques qui irriguent encore de façon

¹⁷² Marc Bloch suggérait à ce sujet d'appliquer une rigoureuse critique aux différents témoignages dont dispose l'historien sur un fait précis (BLOCH 1950 : 2-3).

¹⁷³ Les travaux anglophones se sont en effet multipliés ces dernières années autour des débuts de l'animation télévisée japonaise, et en particulier *Tetsuwan Atomu*. On pense par exemple aux écrits de Frederik Schodt (*The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga Anime Revolution*, Stone Bridge Press, 2007), à l'ouvrage d'Anne Allison, *Millennial Monsters* (University of California Press, 2006), ou encore les différents articles de Jonathan Clements, Thomas Lamarre et Marc Steinberg.

évidente l’industrie, et permettent de nuancer l’idée d’une naissance unique de l’*anime*.

Une histoire construite et mythifiée par ses acteurs

Les histoires de l’animation japonaise pour la télévision se sont longtemps attachées presque exclusivement à la place centrale de *Tetsuwan Atomu* (1963-1964) dans l’émergence et la structuration de l’*anime*, en particulier dans sa version sérielle et télévisée. Les travaux de Marc Steinberg ont déconstruit le mythe d’*Atomu* comme « première » série télévisée animée japonaise puisqu’elle a été précédée par plusieurs autres essais, au succès moins évident. Mais *Anime’s Media Mix* montre aussi comment la série de Mushi Pro a eu un impact durable sur cette industrie et son fonctionnement, non seulement dans sa forme en elle-même, mais aussi la stratégie mise en place par Tezuka Osamu pour la produire et la diffuser : « L’émergence au Japon de l’animation pour la télévision dans les années 1960, ou *anime*, en tant que système interconnectant médias et produits de consommation, a été le point nodal du développement de ce que l’on a depuis appelé le *media mix* » (STEINBERG 2012 : 12).

Pour le dire rapidement, Tezuka apparaît alors, dans cette lignée historique spécifique, comme le (ré) inventeur de l’animation pour la télévision, selon un modèle qu’il dit emprunter à des formes purement japonaises comme le *kamishibai* – il parle ainsi dans certains textes de « *kamishibai* électrique » (STEINBERG 2012 : 26) à propos de l’animation télévisée, ou encore de *terebi manga*. Pourtant, force est de constater que *Tetsuwan Atomu* doit aussi beaucoup, au-delà des discours de son créateur, à l’influence de la série américaine, et en particulier des productions Hanna et Barbera du nom des deux réalisateurs de *Tom & Jerry*. Ceux-ci quittent la MGM en 1957 et fondent leur propre studio, précisément dans le but de produire pour la télévision, une approche encore peu investie par les grands studios américains qui redoutent grandement l’influence du petit écran. Le duo va ainsi connaître ses premiers succès, d’abord *The Huckleberry Hound Show* en 1958 mais surtout *The Flintstones* [Les Pierrafeu] à partir de 1960, une série inspirée du format de la *sitcom* qui aura un effet durable sur les formats et l’écriture des séries animées. Tezuka lui-même parle cependant très peu de Hanna et Barbera¹⁷⁴ – contrairement par exemple aux équipes

¹⁷⁴ Certaines sources font néanmoins état, dans une période postérieure à la création de la série *Tetsuwan Atomu*, d’une visite des studios U.P.A. et Hanna-Barbera par Tezuka lors d’un voyage aux États-Unis, en septembre 1965. Voir Fred Ladd et Harvey Deneroff,

de la première série animée de la Tōei, *Ōkami shōnen Ken* [Ken l'enfant loup] (1963) qui l'évoquent comme source principale d'inspiration dans des entretiens accordés plusieurs décennies plus tard¹⁷⁵.

Il est à l'inverse bien plus prompt à convoquer l'influence de Disney, en particulier des premiers longs métrages comme *Pinocchio* [1940] ou *Bambi* [1942], qu'il cite à de nombreuses reprises dans *Boku no manga jinsei* [Ma vie manga] (1997), sans parler de cette autre construction mythologique qu'est le récit de ses premiers souvenirs de projection de cartoons Disney sur le Pathé Baby de son père. Il est en ce sens intéressant de constater que cette écriture de l'histoire découle en grande partie de la posture adoptée en propre par Tezuka et de la façon dont ses collaborateurs ont évoqué ces premières expériences dans l'animation, plaçant l'emphase sur l'innovation, voire la révolution impulsée par Mushi Pro, mais laissant de côté des éléments historiques ne contribuant pas directement à cette mythification de la figure de Tezuka. Ainsi tout se passe comme s'il fallait atténuer l'impact de son passage à la Tōei¹⁷⁶, ou l'intense activité de débauchage des animateurs et techniciens des studios existants, qui va lui permettre de monter une équipe déjà formée et compétente aux dépens de studios comme Tōei ou Tatsunoko qui avaient investi dans la formation de jeunes animateurs.

Mais il ne s'agit pas ici de désigner Mushi comme le lieu central de la falsification de l'histoire : une même mythification a lieu, dans des temps presque similaires, à la Tōei, qui a à cœur de défendre son rôle décisif et antérieur dans la mise en place de l'animation télévisée. Puisque la date ne peut être arguée et que *Tetsuwan Atomu* a bien été diffusé avant les séries de la Tōei, qui ne débute leur diffusion sur la chaîne partenaire NET qu'à la fin de l'année 1963, l'argument va consister à affirmer que la Tōei a été le lieu d'incubation du genre et de ses modes de production, position que défend par exemple Sugiyama Taku, dans l'ouvrage *Tōei dōga*

Astro Boy and Anime Come to the Americas: An Insider's View of the Birth of a Pop Culture Phenomenon (McFarland, 2008).

¹⁷⁵ Ces entretiens avec Ōtsuka Yasuo et Takahata Isao sont disponibles dans le premier tome du coffret DVD en trois volumes édité par Tōei Animation en 2005, *Tōei Anime Monochrome Kessakusen* [Chefs-d'œuvre de l'animation en noir et blanc des studios Tōei].

¹⁷⁶ Tezuka travaille pendant quelques mois sur le storyboard de *Saiyūki* (1960), un long métrage de la Tōei adapté de son manga *Boku no Songoku* [La légende de Songoku]. Si cette expérience lui permet de rencontrer plusieurs de ses principaux collaborateurs à Mushi Pro, comme Rintarō/Hayashi Shigeyuki ou Tsukioka Sadao, elle n'est que rapidement survolée dans certains de ses mémoires.

chōhen anime daizenshū [Encyclopédie des longs métrages de la Tōei Dōga]. Ancien animateur du studio transformé en historien, il cherche à y prouver le rôle précurseur du studio dans la mise en place de ce nouveau format, à la fois en termes de système de production, Tezuka ayant selon lui utilisé son passage à la Tōei sur la fabrication de *Saiyūki* (1960) pour pratiquer une forme d’espionnage industriel, et en termes de modèle économique, la télévision ayant toujours été selon Sugiyama au cœur de la stratégie de la Tōei. Ces deux points ne sont pas complètement hors de propos, dans la mesure où la Tōei appartient à un conglomérat qui comporte une chaîne de télévision et produit assez tôt des séries télévisées en prise de vues réelles, sans parler de l’intense activité de fabrication de séries *live* à effets spéciaux (*tokusatsu*) qui vont suivre dans les années 1960, comme *National Kid* (1960), *Golden Bat* (1966) ou encore *Giant Robo* (1967). Force est néanmoins de constater que le discours de Sugiyama comporte une part de posture, ou du moins une ligne directrice cherchant à replacer le studio dont il est issu au cœur du récit historique sur le médium animé.

Mais les témoins privilégiés ne sont pas les seuls à se baser sur leur mémoire des événements pour écrire l’histoire : les chercheurs se penchent également sur ces récits alternatifs, probablement dans l’espoir de rééquilibrer une mémoire qui semble aimantée par les expérimentations de Mushi Pro. Tsugata Nobuyuki convoque ainsi pour sa part les souvenirs du réalisateur Shirakawa Daisaku au sujet d’un projet de série télévisée en développement au moment de la production de *Saiyūki*¹⁷⁷, hypothèse qu’accrédite Clements :

En un sens, la série *Astroboy* trouve son origine non pas à Mushi, mais à la Tōei, et cette naissance est la conséquence d’une convergence d’opportunités, de liens et de discussion ayant eu lieu à la fin des années 1950. La Tōei a ainsi certainement fourni l’inspiration et le point de départ pour le projet de Tezuka, puisqu’il semble que la création d’*Astroboy* ait été discutée pour la première fois à l’époque où Tezuka travaille pour la Tōei au storyboard de *Saiyūki*. (CLEMENTS 2014 : 117)

Si le passage de Tezuka à la Tōei doit bien être considéré comme un moment central dans la concrétisation de son projet de studio d’animation, tout se passe comme si l’objectif était en réalité ici de restaurer la position de la Tōei dans l’histoire de l’animation au Japon, en lui rendant sa place dans l’invention de l’*anime*. Pourtant,

¹⁷⁷ Tsugata Nobuyuki, *Anime sakka toshite no Tezuka Osamu: Sono kiseki to honshitsu* [Osamu Tezuka comme auteur d’animation : l’essence et le lieu]. Tōkyō, NTT Shuppan, 2007 : 110.

la question ne devrait pas être de déterminer quelle est la réalité de la primauté d'un studio sur un autre mais bien, comme cela a été fait pour les débats sur les débuts du cinéma et les oppositions entre une invention française des frères Lumière et le dispositif mis en place dans le même temps par Edison, de reconnaître une période de grande effervescence et d'innovations durant laquelle les modèles existants sont remis en cause, aussi bien par ceux qui les pratiquent déjà – l'année 1962 est charnière à la Tōei, avec l'invention du poste de directeur de l'animation par Mori Yasuji par exemple¹⁷⁸ – que par de nouveaux entrants. Ceci demande également de renoncer à une histoire linéaire dans laquelle on trouverait une invention, un premier objet novateur puis ses suites-modèle sur lequel se sont fondées les premières histoires du cinéma mais qui se trouve depuis progressivement remis en cause¹⁷⁹ –, mais de reconnaître que l'émergence de l'animation télévisée est un phénomène multiple, complexe, en grande partie hétérogène, et produisant de nombreuses voies que vont suivre les studios de façon parfois divergente.

De la micro-histoire à l'histoire officielle

Les récits produits par les acteurs d'une histoire, surtout lorsque celle-ci ne bénéficie pas d'une légitimité suffisante pour être questionnée en profondeur et intégrée à une narration plus large, ne peuvent que faire débat. Le statut de ces discours correspond à ce que Clements appelle les « *staff narratives* » ou récits des équipes (CLEMENTS 2014 : 12), quand il s'interroge sur l'influence des propos tenus par les équipes elles-mêmes sur notre perception des événements. Ces récits ont bien souvent servi à écrire l'histoire du médium, et infléchissent parfois celle-ci dans un sens favorable au propos ou à la mémoire de ceux qui les portent :

Dans le cas du débat sur la « révolution Tezuka », il faut noter que chaque contradicteur suit son propre programme : Sugiyama

¹⁷⁸ Voir à ce sujet : Marie Pruvost-Delasppe, « Rêves d'Amérique : modèles de production dans le cinéma d'animation japonais des années 1950-60. » *Réseaux*, vol. 6, n° 188, 2014 : 229-254.

¹⁷⁹ Les histoires du cinéma de l'immédiat après-guerre, que ce soit l'*Histoire du cinéma* (1953) de Maurice Bardèche et Robert Brasillach en deux tomes (cinéma muet et cinéma parlant), ou dans une optique différente l'*Histoire du cinéma mondial* (1949) de Georges Sadoul, adoptent une approche systématiquement chronologique linéaire et en un sens très téléologique, de l'invention à la décadence du film. Cette perspective a cependant été progressivement remise en cause, aussi bien par l'école américaine (voir Robert Allen et Douglas Gomery, *Faire l'histoire du cinéma: les modèles américains*. Nathan, 1993) que par l'approche historiographique française (voir Jacques Aumont, « L'histoire du cinéma n'existe pas. » *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 21, n° 2-3, 2011).

écrit un chapitre de livre dont l’objectif est de montrer l’influence de la Tōei par rapport au studio de Tezuka, Yūgo Serikawa suggère en sous-texte que l’*anime* est un style qui est né sous sa férule à la Tōei et n’a été que copié par Tezuka, ou encore Miyazaki qui écrit un article de magazine pour se désolidariser de Tezuka après sa mort en refusant de lui être associé. (CLEMENTS 2014 : 4)

On ne peut qu’abonder dans le sens de cette remarque, puisqu’il apparaît clairement que des acteurs directement impliqués dans les studios concernés, comme Miyazaki qui a été formé à la Tōei et la quitte lors de son tournant vers la production télévisée, cherchent aussi par ces discours à se positionner dans un champ compétitif, voire combatif. Dans le même temps, on ne peut se contenter de la caution d’une vérification des sources concordantes, bien que ce processus soit nécessaire et inhérent à la démarche historique, il semble également nécessaire de se questionner, dans le cadre d’un champ d’études ayant fait l’objet de très peu d’études historiques, sur la dimension épistémologique d’une telle posture¹⁸⁰.

Peut-être pour aller plus loin faut-il signaler qu’il ne s’agit pas simplement pour des réalisateurs comme Takahata ou Miyazaki de se désolidariser d’une production pour la télévision de plus en plus associée à partir des années 1980 à la figure encombrante de l’*otaku*, mais aussi pour des cinéastes qui pensent leur médium d’en questionner l’histoire. Un exemple de cette démarche peut être trouvé dans les activités menées de façon transversale à plusieurs studios d’animation japonais par l’association Anidō, une structure créée en 1967. Celle-ci, à mi-chemin entre un ciné-club et un syndicat, se donne pour mission à la fois d’améliorer les conditions de travail et les salaires des animateurs et techniciens en les regroupant dans une structure inter-studios et interprofessions, et par ailleurs de promouvoir et construire une histoire du médium au Japon, par le biais de travaux historiques et de projections. L’Anidō construit alors, à la fin des années 1960 où existent encore très peu d’ouvrages sur l’animation japonaise, ce qui se veut un véritable discours historique, s’appuyant sur des archives, la mémoire des « anciens », et le travail de préservation de collectionneurs comme Sugimoto Gorō.

¹⁸⁰ On peut ainsi noter que, malgré une introduction en grande partie consacrée aux problèmes historiographiques posés par le sujet et une mention des travaux portant sur l’étude des discours, Clements s’appuie presque exclusivement sur des citations et mémoires d’acteurs de l’industrie.

Quand on observe les documents disponibles aujourd'hui¹⁸¹ relatifs aux activités de l'association, on perçoit clairement la ligne éditoriale suivie par celle-ci, qui s'attache aussi bien à réhabiliter de grandes figures de l'animation japonaise d'avant-guerre comme Masaoka Kenzō, réalisateur et producteur des années 1930 et membre fondateur du premier studio d'après-guerre, la Nihon Dōgasha, qu'à insister sur les liens avec l'animation mondiale – le cinéma expérimental, l'animation soviétique, sans oublier bien sûr la reprise du film de Prévert et Grimault *La Bergère et le ramoneur* (1953), dont la réception japonaise est en grande partie façonnée à cette période¹⁸². D'une certaine façon, elle emprunte les outils et les méthodes de l'écriture de l'histoire officielle, comme pour remédier à l'absence d'intérêt académique ou institutionnel, et construit une vision du cinéma d'animation japonais passée par la médiation des textes classiques sur le cinéma – le lien aux avant-gardes, la recherche d'une figure paternelle de précurseur dans la personne de Masaoka, l'insistance sur la création individuelle et la figure auctoriale, autant d'éléments évoquant un besoin de légitimité, mais aussi les grands modèles classiques de l'histoire du cinéma.

Ce faisant, l'association (re)fabrique de façon assez évidente un récit, parfois de l'ordre du mythe, mais aussi de l'homogénéité au sein d'un corpus bien plus complexe qu'il ne le laisse paraître. Ainsi l'Anidō forge-t-elle, probablement en raison des convictions artistiques et politiques de ses membres qui sont pour beaucoup syndiqués et engagés dans la reconnaissance et la protection des libertés créatives des artistes et techniciens au sein des studios, une vision plutôt auteuriste de l'animation, à travers par exemple le renvoi aux noms de Norman McLaren, Youri Norstein, ou encore Raoul Servais, noms qui semblent dans leur résonance historique en adéquation avec cette action de résistance face à l'industrialisation de la production animée japonaise. Sur les nombreuses séances que l'on peut recenser à partir des archives de

¹⁸¹ L'Anidō a partiellement mis en ligne les archives de son fonctionnement. Voir en ligne à l'adresse : <http://www.anido.com/archives/category/history/>. Depuis 1984, l'association s'est doté d'une maison d'édition dirigée par Namiki Takashi, Anidō Filmu, et publie des ouvrages sur l'animation japonaise.

¹⁸² La première version du film de Grimault, qui n'est pas la même que celle de 1980 intitulée *Le Roi et l'oiseau*, sort au Japon dans les mois qui suivent sa première française, sous le titre *Yabunirami no bōkun* [Le Tyran bigleux]. Sur sa réception par les équipes de la Tōei et les fondateurs de Ghibli, voir : Takahata Isao, Kanō Seiji et Otsuka Yasuo, *Ō to tori – Sutajio Jiburi no genten* [Le Roi et l'oiseau : le départ du studio Ghibli], Tōkyō, Otsuki shoten, 2006.

l’association¹⁸³, plusieurs sont certes consacrées à des formes mineures en termes de volume de fabrication comme la stop-motion, ou en termes de considération comme l’animation télévisée, mais une seule évoque les films publicitaires (celle du 14 septembre 1970) et une autre les productions de sous-traitance pour Rankin & Bass (le 16 février 1972), publicité et sous-traitance qui constituent pourtant à la même période les commandes principales d’un studio de grande ampleur comme la Tōei.

Les oubliés de l’histoire

Il apparaît ainsi clairement que, mis à part les voix discordantes de quelques auteurs spécialisés ou des publications qui abordent l’animation japonaise par le biais d’un autre médium (art, design, bande dessinée), les discours existants sur l’animation télévisée japonaise l’ont construit comme un objet homogène, au style et au mode de production unique de studio en studio, et auquel vient s’opposer les productions de structures revendiquant une posture inverse – au premier rang desquelles Ghibli, que ses fondateurs Takahata et Miyazaki ont conçu comme une réponse à l’hégémonie de l’*anime*, véritable gros mot recouvrant mauvaise qualité et format sériel (GAN 2009 : 36-37). Pourtant l’analyse formelle de certaines des premières séries produites dans les années 1960 permettent de percevoir la diversité des recherches plastiques et esthétiques mises en œuvre par les équipes. Ainsi la série *Hustle Punch* (1964), réalisée par Mori Yasuji pour la Tōei, donne à voir un modèle bien loin de ce que l’on nomme aujourd’hui l’*anime*, aussi bien dans son ton, son type de mise en scène, que dans sa forme. En effet le design des personnages, très ronds et simplifiés, renvoie autant au style de dessin habituel de Mori qu’au cartoon américain, tout comme le style de la mise en scène, qui privilégie un montage rapide et peu de mouvements de caméra pour mettre en valeur une animation efficace et loin d’être limitée. Il s’agit donc en ce sens d’une proposition inverse à celle composée pour *Ōkami shōnen Ken*, qui compense une animation simple par la complexification de la mise en scène et un travail sur le rythme. Le premier épisode de la série donne ainsi à voir sa proposition formelle : on y trouve bien sûr des décors défilants, des boucles d’animation et des lignes de vitesse,

¹⁸³ Ce recensement a été réalisé dans le cadre d’un travail sur l’histoire du studio Tōei. Voir en annexe de : Marie Pruvost-Delaspre, *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée: le cas de la Tōei Dōga (1956-1972)*, thèse en études cinématographiques, sous la direction de Laurent Creton, université Sorbonne Nouvelle Paris 3, 2014, 620 p.

autant d'outils graphiques déjà mis au service de la dynamisation d'une animation restreinte, mais la série ajoute à cet arsenal des ruptures de ton et de rythme récurrentes, passant incessamment du drame au gag, ainsi qu'une attention au découpage, en particulier des scènes de dialogues. Celles-ci, qui posent souvent problème lorsqu'il faut sacrifier à la cohérence du « lip-sync » (synchronisation des mouvements des lèvres et des paroles prononcées), font usage du champ-contre-champ et de fréquents changements de valeur de cadre pour éviter la disjonction involontairement comique – plus tard moquée dans la scène des sous-titres en ouverture d'*Astérix et Cléopâtre* (1968). Loin du burlesque classique de *Hustle Punch*, nourri de nombreuses séquences de course poursuite, *Ōkami shōnen Ken* semble ouvrir une autre voie de contournement de la limitation appliquée à la qualité de l'animation, et donc en un sens offre une autre voix à la forme elle-même. Au sein même de la Tōei, il existait donc déjà deux voies divergentes pour ce qui est de l'animation télévisée, bifurcation oubliée par l'hégémonie du second modèle dans la décennie suivante.

Cette approche historiographique, sans se donner pour but de choisir une bonne voie qui serait contraire à sa nature critique, a tout du moins permis de mettre en lumière l'abandon dans cette histoire de pans entiers de la production animée japonaise, qu'il s'agisse des films publicitaires, souvent issus de structures plus petites ou moins pérennes, et que l'absence de véritables archives de la télévision japonaise rend difficile à étudier, ou de techniques adjacentes, comme la stop-motion – bien que Clements donne dans son ouvrage une place à part au studio MOM de Mochinaga, auquel il attribue plusieurs inventions. L'animation éducative non-commerciale, elle aussi, semble encore représenter un champ d'investigation en friche, sans même parler des séries issues de processus de sous-traitance et de coproductions qui, alors qu'elles représentent une part importante de la production japonaise dans les années 1980, sont complètement laissés de côté et comme marquées d'infamie dans le discours des acteurs de l'époque.

De façon intéressante, les histoires les plus récentes continuent aujourd'hui à reprendre et à tracer ce genre de grandes lignes menant de Mushi Pro à la totalité de l'*anime* télévisé, quand bien même Mushi a produit des œuvres aussi expérimentales et hors normes que *Aru machikado no monogatari* [Histoire du coin de la rue] (1962) ou par extension la série des *Animerama*. Cette perspective se trouve reconduite entre les longs métrages de la Tōei et les productions du studio Ghibli, alors même que Miyazaki et

Takahata ont quitté le premier en visant à fonder le second pour échapper à sa politique de recentrement sur la production télévisée, et se sont ensuite attelés à décrire leur expérience à la Tōei comme celle d’une pression hiérarchique et d’une absence de libertés créatives. Il faut ainsi reconnaître que témoins comme historiens eux-mêmes se situent dans des courants, des lignes de force, et défendent consciemment ou non une certaine vision de leur objet, dans une discipline jeune mais qui a pourtant déjà ses querelles internes.

L’historiographie apparaît de ce point de vue comme centrale pour comprendre la naissance d’un champ d’études et les distorsions qui l’accompagnent, mais peut-être ne suffit-elle pas à comprendre et appréhender la pluralité de l’objet « animation japonaise ». Faut-il faire une micro-histoire des formes ? Ne faut-il pas plutôt les réintégrer dans leur contexte, avec la production télévisée globale comme les séries *tokusatsu* par exemple ? La position très suivie de Tsugata, qui consiste à désigner deux grands styles d’animation au Japon selon qu’on suive le modèle de l’animation limitée télévisée ou celui de la production pour le cinéma, ne vient-elle pas faire écran à une immense diversité de styles et de pratiques dans l’animation télévisée qui semblent, bien au-delà de l’image d’une industrie standardisée et rationalisée, constituer une multitude de laboratoires où se sont élaborés les styles de l’animation japonaise ?

Bibliographie

BLOCH, Marc. « Critique historique et critique du témoignage. » *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, vol. 5, n° 1, 1950 : 1-8.

CLEMENTS, Jonathan. *Anime: A History*. Londres, Palgrave Macmillan, 2013.

GAN, Sheuo Hui. « To Be or Not to Be: The Controversy in Japan over the “Anime” Label. » *Animation Studies*, 2009, vol. 4.

ŌTSUKA, Yasuo. *Sakuga ase mamire* [Des dessins couverts de sueur]. Tōkyō, Tokuma shoten, 2001.

PRUVOST-DELASPRE, Marie. « Rêves d’Amérique : modèles de production dans le cinéma d’animation japonais des années 1950-1960. » *Réseaux*, vol. 6, n° 188, 2014 : 229-254.

RICŒUR, Paul. *La Mémoire, l’histoire, l’oubli*. Paris, Seuil, 2000.

STEINBERG, Marc. *Anime’s Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

TAKAHATA, Isao ; KANO, Seiji ; ŌTSUKA Yasuo. *Ō to tori – sutajiojiburi no genten* [Le Roi et l’oiseau : le départ du studio Ghibli]. Tōkyō, Otsuki shoten.

TEZUKA, Osamu. *Ma vie manga*. Trad. Patrick Honnoré, Paris, Kana, 2011.

TSUGATA, Nobuyuki. *Nihon animeshon no chikara : Hachijūgo nen no rekishi o tsuranuku futatsu no jiku* [La force de l'animation japonaise : Deux axes qui traversent 85 ans d'histoire]. NTT Shuppan, Tōkyō, 2004.

WATANABE, Yasushi et YAMAGUCHI, Katsunori. *Nihon animeshon eiga shi* [Histoire du cinéma d'animation japonais]. Ōsaka, Yubunsha, 1977.