Prix de thèse Okamatsu Yoshihisa 2021

Discours de remerciement

Alia Demnati, *L’industrie de l’animation japonaise aux prises avec l’image numérique. La réponse d’Oshii Mamoru (1995-2004)*, thèse soutenue le 16 décembre 2020.

Monsieur le Président, chères consœurs, chers confrères,

Je suis très honorée de recevoir devant vous le prix de thèse Okamatsu Yoshihisa pour mon travail sur l’histoire technique et esthétique de l’animation japonaise.

J’adresse mes plus vifs remerciements à la Société Française des Études Japonaises pour la tenue de ce prix et bien sûr aux membres du jury, Madame Anne Gonon, Monsieur Joseph Kyburz et Monsieur Eric Seizelet, qui m’ont accordé cette prestigieuse distinction.

Le prix et la thèse étant deux objets distincts, je ne vais pas reprendre ici les deux pages de remerciements qui ouvrent ma thèse. Néanmoins, je souhaite prendre le temps de renouveler mes remerciements à ma directrice, Madame Claire-Akiko Brisset, qui a témoigné de la curiosité et de l’intérêt pour un sujet pourtant éloigné de ses propres recherches et qui a su me guider et me soutenir tout au long du doctorat. Je remercie également, à nouveau, Monsieur Oshii Mamoru, le réalisateur dont l’oeuvre cinématographique est l’objet ma thèse, et qui a accepté de discuter avec moi et de me laisser fouiller dans les archives de ses productions, sous la très bienveillante supervision de Madame Yamakawa Michiko, directrice du service des archives du studio d’animation Production I.G, que je remercie également.

Je ne dirai que quelques mots de la thèse qui est récompensée aujourd’hui et dont vous trouverez une version numérique en ligne, disponible librement sur le site theses.fr et sur HAL. Sous le titre *L’industrie de l’animation japonaise aux prises avec l’image numérique. La réponse d’Oshii Mamoru (1995-2004)*, ma thèse tente très modestement d’écrire un bref segment de l’histoire technique et esthétique de l’introduction du numérique dans la production audiovisuelle japonaise. Elle se concentre sur une période très courte mais multiplie les angles d’étude en associant l’analyse des enjeux économiques pour les sociétés de production, des enjeux techniques pour les équipes de réalisation et des enjeux esthétiques et sémantiques pour les œuvres. En mobilisant des outils méthodologiques variés, elle apporte ainsi une réponse pluridisciplinaire à la

question de la forme et des fonctions données à l’image numérique dans trois œuvres (dont une inachevée) du réalisateur Oshii Mamoru réalisées à un moment charnière de l’histoire globale du développement du numérique au sein de l’industrie de l’animation japonaise. Elle parvient entre autres à démontrer, du moins je l’espère, que loin de n’être qu’un outil amélioré visant une meilleure productivité dans la réalisation des films, l’image numérique fait l’objet d’un travail de conceptualisation, elle est associée à des valeurs symboliques, et elle est consciemment et consciencieusement intégrée aux différents niveaux sémantiques des œuvres.

Je n’en dis pas plus, je vous laisse découvrir la thèse si cet aperçu a su piquer votre curiosité, car j’aimerais profiter de l’opportunité qui m’est offerte de m’adresser directement à cette assemblée d’éminent.e.s spécialistes des études japonaises francophones – enseignants, chercheurs et étudiants – pour dire un mot des études sur l’animation japonaise.

Au Japon, l’animation domestique, qu’elle soit ou non produite dans un cadre commercial, est entrée dans le champ de la recherche : par des composantes spécialisées au sein d’écoles doctorales, comme celles des universités Meiji et Gakushûin ; et des chercheurs issus de différentes disciplines se sont rassemblés au sein d’une société savante fondée en 1999, la Nihon animêshon gakkai. En France, l’établissement de l’animation japonaise dans le champ académique est une question qui se pose, mais j’aimerais en ajouter une seconde, celle du rôle ou de la place des études japonaises par rapport à ce sujet. À l’instar de l’animation de façon générale, l’animation japonaise est encore un objet de recherche plutôt marginal, mais néanmoins de plus en plus présent. Toutefois, à quelques exceptions près, la majeure partie des thèses soutenues sur le sujet appartiennent aux études audiovisuelles. Sans viser l’exhaustivité, je peux mentionner la thèse de Monsieur Stéphane Le Roux sur les réalisateurs Miyazaki Hayao et Takahata Isao, celle de Madame Marie Pruvost-Delaspre consacrée à l’histoire technique et esthétique du grand studio d’animation Tôei Dôga ou encore les thèses en préparation de Mesdames Oriane Sidre et Yaël Ben Nun, la première sur les adaptations animées des œuvres de Miyazawa Kenji et la seconde sur le réalisateur Kon Satoshi. En abordant l’animation japonaise dans le cadre des études audiovisuelles un écueil se présente, celui d’une mésinterprétation causée des lacunes dans la connaissance du Japon et du japonais, sans compter l’impossibilité d’accéder à des sources en langue originale. Mais certaines de ces chercheuses, pleinement conscientes de cet écueil, font la démarche admirable d’apprendre la langue pour enrichir leurs travaux et gagner en pertinence, voire en légitimité.

Dans cette situation, quelle place les études japonaises tiennent-elles ? Quelle place peuvent-elles tenir ? À ma connaissance, *L’industrie de l’animation aux prises avec l’image numérique* est la seule thèse sur l’animation japonaise achevée en France dans le cadre d’un diplôme d’études japonaises. Si je me trompe, je vous demande instamment de me le signaler à la fin de ce discours, car je serais extrêmement intéressée par une conversation avec la ou les auteur.e.s de ces travaux. Pourtant, et je sais que je ne vous apprends rien, une très grande partie des étudiants qui se lancent dans les études japonaises, regardent des dessins animés et, pour certaines et certains, s’y intéressent en tant qu’objet d’étude.

On peut chercher à expliquer ce décalage. Il serait trop simple de l’attribuer au seul mépris qui est parfois nourri, il faut bien le reconnaître, à l’encontre d’œuvres produites dans une optique commerciale. Il me semble que la cause principale de la sous représentation des études sur l’animation japonaise est la prudence dont font preuve les encadrants et les étudiants eux-mêmes face à un objet encore mal défini et surtout porteur de nombreux fantasmes, tant laudatifs que dépréciatifs. Cette prudence est parfaitement justifiée et nécessaire, mais je pense que ces effets sont excessifs. Il est tout à fait possible de traiter d’animation japonaise avec rigueur scientifique. Ce n’est pas simple, aucun travail scientifique ne l’est, mais c’est possible.

Bien heureusement, les études japonaises francophones ont commencé à s’emparer du sujet. Je ne vais pas faire une liste, mais plusieurs départements d’études japonaises dans des universités francophones proposent depuis quelques années des enseignements sur l’animation ou sur la culture visuelle contemporaine, incluant l’animation. En 2016, Madame Cléa Patin et Monsieur Julien Bouvard ont organisé le colloque de la SFEJ sur le thème « Autour de l’image : arts graphiques et culture visuelle au Japon », qui a donné lieu à des contributions très stimulantes et qui a proposé une façon d’articuler toutes les formes de créations visuelles (et audiovisuelles) au sein de la production savante sur le Japon. Comme l’a montré ce colloque, l’étude de l’animation japonaise, et je me permets ici d’y associer des études portant sur d’autres artefacts de la culture visuelle ou audiovisuelle japonaise contemporaine, tels le cinéma, le jeu vidéo ou bien sûr le manga, ces études ne sont pas et ne doivent pas être isolées. À l’instar de la réalité même de ces objets, il existe des passerelles déjà lancées ou à construire vers d’autres domaines et d’autres approches. Je souhaite de tout cœur que les études japonaises continuent dans cette voie formalisée par le colloque de 2016. Les adhérents de la SFEJ trouveront d’ailleurs une bibliographie d’introduction au sujet dans la dernière édition du bulletin de l’association, bibliographie composée par Monsieur Ilan Nguyen, Monsieur Antonin Bechler et moi-même. L’animation japonaise se prête à une grande diversité d’approches, de la sociologie des acteurs à l’histoire des techniques, en passant par l’économie des studios ou par l’esthétique des œuvres. Les possibilités sont innombrables et actuellement ouvertes. Il me semble qu’il est important maintenant d’organiser, de construire le champ d’étude, tout en veillant rigoureusement à ce que celui-ci laisse une place à toutes les approches, à ce qu’il reste le plus transdisciplinaire possible. Et les études japonaises doivent absolument participer à ce processus.

J’espère que l’aboutissement de ma thèse encouragera d’autres chercheurs et chercheuses, en particulier les doctorant.e.s, à participer au développement des études francophones sur l’animation japonaise. La reconnaissance par une société savante aussi représentative que la SFEJ, dont témoigne l’attribution du prix Okamatsu Yoshihisa à ma modeste et très incomplète contribution, est un pas de géant vers la réalisation de cet objectif.

Je vous remercie de votre attention.