



**HAL**  
open science

# Le modèle “ base de données ” d’Hiroki Azuma et sa mise à l’épreuve dans la série d’animation japonaise Lucky Star (2007)

Simon Auger

## ► To cite this version:

Simon Auger. Le modèle “ base de données ” d’Hiroki Azuma et sa mise à l’épreuve dans la série d’animation japonaise Lucky Star (2007). Sciences de l’Homme et Société. 2020. dumas-02506404

**HAL Id: dumas-02506404**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02506404v1>**

Submitted on 12 Mar 2020

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

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



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

Simon Auger

Le modèle « base de données » d’Hiroki  
Azuma et sa mise à l’épreuve dans la série  
d’animation japonaise *Lucky Star* (2007).



Mémoire de Master Recherche en études cinématographiques  
sous la direction de M. Jean-Baptiste Massuet

Soutenu en Février 2020

## Remerciements

Je remercie tout d'abord le département cinéma de l'université Rennes 2 et ses professeurs pour m'avoir accueilli et permis de développer cette recherche. Un remerciement tout particulier est adressé à Jean-Baptiste Massuet, directeur de mon mémoire qui a su aiguiller mon écriture et apporter les corrections nécessaires à ma bonne avancée.

Je remercie également ceux qui ont voulu donner de leur temps pour discuter de mon sujet, accompagner mes réécritures et qui m'ont permis d'achever ce travail en m'épaulant du mieux qu'ils le pouvaient : Alexandre Caoudal, Pierre Gacel, Denis Grizet, Corentin Louis, Marie Marquelet, Simon Pageau, Agathe Presselin, Renaud Rochas, Mahaut Thébault, ainsi que toutes les personnes ayant composé mon entourage proche toutes ces années et que j'ai sans doute oubliées.

Je remercie aussi mes parents, Francine et Patrice Auger, pour avoir cru dès le départ en mon projet et s'être attelés à une lecture attentive et soignée, et ce malgré leur méconnaissance totale de mon sujet d'étude, ainsi que pour leur soutien régulier. Je remercie aussi ma sœur Juliette Auger, avec qui je partage un même intérêt pour le cinéma d'animation et qui n'a pas hésité à m'encourager à continuer sur cette voie.

Je remercie également Marie Pruvost-Delaspre et Joe Yang, dont les échanges m'ont été précieux et dont la capacité à synthétiser diverses sources documentaires a grandement facilité mon travail de recherche. Un grand merci également aux amateurs ayant permis de rendre aisément accessibles de larges informations sur la production d'*anime* et ayant grandement influencé ma façon de comprendre l'animation : Marc Aguesse, Benjamin Ettinger, Callum May, Thomas Romain et les multiples rédacteurs des blogs et sites *Furansujin Connection*, *Sakugabooru* et *Wave Mation Cannon*.

Je tiens, enfin, à remercier le studio Kyoto Animation, victime d'un incendie criminel le 18 juillet 2019 ayant causé plus d'une trentaine de morts et presque autant de blessés. Puisque nombre de leurs séries d'animation occupent les pages de ce mémoire, et ont occupé ma vie de spectateur, la moindre des choses est de rendre hommage aux artistes et aux employés ayant œuvré à leur réalisation

## Notes

- La majorité des titres et noms propres étrangers sont nommés selon leur version française ou internationale.
- En japonais, le nom de famille se situe avant le nom commun lorsque l'on désigne une personne. Par souci d'intelligibilité, j'emploierai l'usage français dans mon mémoire (je n'écrirai pas Takahata Isao, mais bien Isao Takahata).
- Lorsque les titres comportent des passages en *katakana* (un alphabet japonais, notamment utilisé pour traduire phonétiquement des termes étrangers) et qu'ils possèdent des traductions internationales, ces dernières ont été privilégiées. Le dessin animé *Cream Lemon Kuronekoko* n'est ainsi pas orthographié selon sa lecture phonétique, qui est *Kuriimu Remon Kuronekoko*.
- Lorsqu'il n'existe aucun équivalent, les mots japonais ont été traduits selon le système Hepburn, où toutes les voyelles et consonnes sont prononcées.
- Les voyelles longues sont identifiées par des accents circonflexes, hormis lorsque leur traduction communément admise n'en contient pas. Par exemple, Tokyo ne sera pas orthographié Tôkyô.
- Sauf exceptions (signalées), j'ai assuré la traduction des textes anglophones.

# Sommaire

**Introduction.....6**

**Première Partie : *Lucky Star*, un univers stéréotypé et référencé par le modèle base de données.....23**

**Chapitre 1 : Les types de « grands non-récits » engendrés par la culture *otaku*, repris par *Lucky Star*.....24**

I.1.1. : *Yonkoma* et *nichijô-kei*, d'infimes variations autour d'un quotidien inchangé.....24

I.1.2. : L'*iyashi-kei* ou l'impossibilité d'un conflit.....31

I.1.3. : La mise en retrait de l'empathie véhiculée par le *mono no aware* et la mise en avant d'un sentiment *amae* rassurant.....36

**Chapitre 2 : Une mise à nu du modèle base de données, la place de la référence dans *Lucky Star*.....40**

I.2.1. : L'influence sociétale dans les métatextes fictionnels et la représentation de l'*otaku* : *Lucky Star* et *Otaku no Video* (1991).....40

I.2.2. : Un imaginaire graphique référencé et attractionnel.....49

**Deuxième Partie : L'organisation visuelle, stéréotypée de *Lucky Star*. 56**

**Chapitre 3 : *Character design* et consommation des personnages : la création d'archétypes attractionnels.....58**

II.3.1. : Le *media mix*, un commerce plurimédiatique du personnage.....58

II.3.2. : L'*acute* et le *moe*, l'attractionnalité de personnages qui mêlent codifications masculines et féminines.....63

II.3.3. : La consommation masculine du personnage *moe*.....68

**Chapitre 4 : Un espace organisé autour de la bidimensionnalité graphique.....74**

II.4.1. : Une profondeur de l'image construite par couches, la théorie de l'*animetism*.....74

II.4.2. : Une absence de hiérarchisation des différents niveaux de perspective de l'image, la théorie du *superflat*.....83

**Chapitre 5 : La place de l'animation dans un modèle base de données aux gestes conventionnels.....88**

II.5.1. : Les stéréotypes graphiques qui régissent le mouvement *anime-esque*.....88

II.5.2. : L'expression de l'animateur via la représentation conventionnelle des

gestes : la plasticité à l'œuvre dans les <i>anime</i> .....	95
<b>Troisième Partie : La mise à l'épreuve du modèle base de données entre <i>Lucky Star</i> et <i>K-ON!</i>.....</b>	<b>103</b>
<b>Chapitre 6 : Une remise en question de la platitude dans l'imaginaire visuel du modèle base de données.....</b>	<b>105</b>
III.6.1. : La place d'un corps dans l'espace, une question de plasticité.....	105
III.6.2. : La réunion de l'animation traditionnelle et de l'imagerie numérique....	112
<b>Chapitre 7 : Sur la narration dans le <i>nichijô-kei</i>.....</b>	<b>118</b>
III.7.1. : La structure épisodique comme moyen de découvrir les personnages..	118
III.7.2. : Des liens avec les problématiques de la fiction adolescente.....	125
<b>Conclusion.....</b>	<b>133</b>
<b>Glossaire.....</b>	<b>138</b>
<b>Ressources.....</b>	<b>142</b>
<b>Films cités.....</b>	<b>142</b>
<b>Séries citées.....</b>	<b>143</b>
<b>Bandes dessinées citées.....</b>	<b>146</b>
<b>Bibliographie.....</b>	<b>148</b>
<b>1. Ressources écrites sur la culture japonaise.....</b>	<b>148</b>
Animation japonaise.....	148
La production <i>otaku</i> ou affiliée.....	150
Autres.....	153
<b>2. Ressources écrites autour de l'animation.....</b>	<b>153</b>
<b>3. Ressources écrites autour du cinéma et de la télévision.....</b>	<b>154</b>
<b>4. Autres ressources.....</b>	<b>155</b>

## Introduction

Dans le livre *À quoi pensent les films ?* (1996) de Jacques Aumont, le texte « L'industrie du plastique » détonne avec le reste de l'ouvrage. Tandis que les autres chapitres abordent des cinéastes tels que Pier Paolo Pasolini, Dziga Vertov ou Philippe Garrel, celui-ci s'attarde sur la série animée japonaise *Goldorak* (1975-1977). Compte tenu du corpus général, constitué autour de réalisateurs maintes fois commentés par des revues spécialisées, se concentrer sur une production industrielle et télévisuelle paraît étonnant. Aumont se justifie dans la définition qu'il donne du cinéma, « l'image animée en tant qu'elle se pense comme image, en tant qu'elle produit de la pensée<sup>1</sup> ». S'il étudie *Goldorak*, c'est parce qu'il voit dans la forme de la série, qu'il identifie à sa valeur industrielle, une matière d'élaborer une pensée sur l'image. Il suit sa note d'intention à la lettre dans son analyse des cadres, du montage et de la graphie de la série, qui démontre que, malgré un aspect « bon marché », *Goldorak* propose une représentation perceptible des effets de temps. Il prend l'exemple des lignes blanches, vives et circulaires, qui figurent, à l'image, l'idée du mouvement (des effets de vitesse courants dans la bande dessinée) au lieu de le représenter avec fluidité. Ces méthodes font, selon lui, la force de la série, puisqu'elles lui apportent une spécificité figurative<sup>2</sup>.

Le regard d'Aumont, compte tenu de la période où il écrit son texte, adopte un ton différent de celui qui domine la recherche théorique contemporaine autour de l'animation japonaise. La découverte de réalisateurs comme Mamoru Oshii, Katsuhiro Otomo, Satoshi Kon et Hayao Miyazaki a accentué un traitement « auteuriste » plus bienveillant, tandis que « L'industrie du plastique » rappelle la « laideur et la bêtise<sup>3</sup> » d'un objet de consommation comme *Goldorak*. Cependant, cette approche révèle l'existence de formes particulières, dont le caractère industriel ou « plastique » se raccorde plus largement à l'animation japonaise sérielle. De ce rejet, Aumont réussit à tirer une matière à la réflexion.

De la même manière, ce mémoire ambitionne d'étudier l'animation japonaise dans le domaine sériel et télévisuel plutôt que d'étudier les récurrences d'un auteur. Par ce processus, je souhaite comprendre à la fois les spécificités de ces objets et les mettre en perspective avec une étude préalable autour de l'animation, de la sérialité et, plus

---

<sup>1</sup> AUMONT, Jacques, *À quoi pensent les films*, Séguier, Paris, 1996, p. 8.

<sup>2</sup> *Ibid.*, pp. 186-187.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 194.

généralement, de la fiction. Je ne veux pas limiter mon approche à un regard analytique subjectif, mais le lier à de nombreuses théories préexistantes pour témoigner d'une diversité de regards.

À l'inverse d'Aumont, je ne souhaite pas fournir des observations qui ne se basent que sur une analyse personnelle, mais aussi me pencher sur le contexte et le vocabulaire entourant ces productions. De fait, je m'appuierai sur une bibliographie composée de chercheurs anglophones et francophones ainsi que sur des traductions d'écrits japonais. Mon objectif est d'organiser différents textes de manière cohérente, autour d'un support théorique central. Ma réflexion s'appuie sur l'ouvrage *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité* d'Hiroki Azuma, publié en 2001 au Japon et en 2008 en France, qui réfléchit la fiction nipponne à travers ses produits dérivés et ses fictions amateurs. Le rapport aux œuvres s'appuie sur une relation socio-historique entre l'époque de leur production et la façon dont elles sont façonnées et consommées. L'auteur montre un processus de dé-hiérarchisation entre des productions originales et leurs réadaptations, qu'il lie à l'essor des technologies informatiques. Il réunit ces observations autour d'un modèle théorique basé autour de la « base de données », un modèle fictionnel ressemblant à de nombreux égards au fonctionnement de base de données informatiques réelles. L'ambition de ce mémoire sera de comprendre, d'observer et de nuancer ses effets à travers une série d'animation japonaise. Pour comprendre les tenants et les aboutissants de cette théorie, il convient tout d'abord de revenir sur le contexte qui a mené l'auteur à élaborer cette théorie, du fait de sa résonance avec une histoire culturelle japonaise.

Le philosophe commence tout d'abord par délimiter l'époque qu'il nomme « l'époque postmoderne », qui « représente de façon large l'univers culturel [japonais] d'après les années 1970<sup>4</sup> ». C'est dans cette période qu'ont émergé des dessins animés comme *Mazinger Z* (1972-1974) – *Goldorak* étant une série dérivée de cette franchise –, *Yamato* (1974-1975) – série mère d'*Albator*, (1978-1979) – ou *Mobile Suit Gundam* (1979-1980) qui, encore aujourd'hui, possède de nombreuses suites. Après le succès de ces séries (plus ou moins immédiat, notamment pour le cas de *Gundam*), des communautés de fanatiques d'animation, mais aussi de *manga*, de jeux vidéo, de nouvelles technologies, ou même de trains ou d'armes à feu, se sont générées. Ce groupe de passionnés sera qualifié, à partir des années 1980, d'*otaku*, un terme qui signifie « vous » ou « votre maison » en japonais<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> AZUMA, Hiroki, *Génération Otaku, les enfants de la postmodernité* [édition originale : 2001], Paris, Hachette Littérature, 2008, p. 32.

<sup>5</sup> REYNS-CHIKUMA, Cris, « *Otaku no video* : portraits animés de Japans méconnus » in *CinémAction*,

Ce public est exposé à des séries-fleuves et à de longues franchises, portées par des univers narratifs denses. Ce sont ces séries qui ont influencé ces communautés et construit leur imaginaire. Cette importance accordée aux vastes récits épisodiques a entraîné le développement de techniques d'animation limitée peu coûteuses, dont la fluidité dans le mouvement, d'environ huit images par secondes, pâtit en comparaison avec les standards des productions cinématographiques, d'environ douze images par seconde. Elles ont été mises en place dès la première série narrative animée nipponne *Astro Boy* (1963)<sup>6</sup>, qui tranchait radicalement avec l'apparence des longs métrages d'animation d'après-guerre de la Tôei Dôga<sup>7</sup>, aux mouvements ancrés dans des plans fixes, inspirés des rouleaux peints<sup>8</sup>. De même, ces séries se retrouvent transposées sur différents supports, un fonctionnement similaire à la production japonaise nommée le *media mix*, qui définit généralement « la sérialisation cross-médiatique et la circulation de franchises de divertissements<sup>9</sup> ». Je définirai les œuvres se rattachant à un imaginaire de l'animation limitée, télévisuelle et sérielle par le terme *anime*, opposé à l'animation détaillée des films du studio Ghibli<sup>10</sup> ou des premières réalisations de la Tôei Dôga comme *Le Serpent Blanc* (Taiji Yabishita, 1958). Si le terme *anime* est communément employé pour désigner l'animation au Japon<sup>11</sup>, je tiens cependant à séparer ces deux objets pour souligner la singularité des formes télévisuelles, bien qu'elles se manifestent à différents niveaux dans la production cinématographique. Cette décision s'explique aussi face au rejet de certains artistes du terme *anime*, notamment Hayao Miyazaki<sup>12</sup>. Bien que le réalisateur soit l'un des visages connus de l'animation japonaise à l'international<sup>13</sup>, il souhaite différencier son travail d'un imaginaire auquel il ne souscrit pas. La différence entre animation japonaise et *anime* relève d'une prise de position

---

n° 123, 2007, p. 112.

<sup>6</sup> STEINBERG, Marc, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012, p. 15.

<sup>7</sup> Studio fondé en 1948 et spécialisé de prime abord dans la production cinématographique jusque dans les années 1960, dans une volonté d'être un « Disney oriental ». Désormais nommé Tôei Animation, le studio est principalement connu pour des *anime* aux succès mondiaux comme *Dragon Ball* (1986-1989) ou *Sailor Moon* (1992-1997).

<sup>8</sup> PRUVOST-DELASPRES, Marie, *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée : le cas de la Tôei Dôga (1956 - 1972)*, Paris, Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, thèse soutenue en 2014, p. 392.

<sup>9</sup> STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. viii (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>10</sup> Fondé en 1985 par Isao Takahata et Hayao Miyazaki, deux anciens animateurs de la Tôei Dôga.

<sup>11</sup> G. HU, Tze-Yue, *Frames of Anime, Culture and Image-Building*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2010, p. 101.

<sup>12</sup> LAMARRE, Thomas, « The Multiplanar Image », *Mechademia*, vol. 1, 2006, p. 130.

<sup>13</sup> Son film le plus célèbre, *Le Voyage de Chihiro* (2001), a remporté l'Ours d'or du meilleur film à Berlin et l'Oscar du meilleur film d'animation en 2002. À sa sortie en France, le film a fait 1,5 million d'entrées sur le sol français (source : ALLAMAND, Clémence, MORAND, Eva, « Distribution et promotion des films du studio Ghibli en France : stratégie marketing et logique sérielle, éléments d'analyse » in PRUVOST-DELASPRES, Marie, *L'Animation japonaise en France. Réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016, p. 127).

idéologique.

Cette sérialité mentionnée plus haut est primordiale pour comprendre ce public *otaku* friand d'*anime*. Il n'est pas simplement caractérisé par sa consommation de récits, mais par sa capacité à les prolonger via la production d'un contenu amateur. Des communautés et des conventions dédiées à cette culture *dôjin*, qui désigne en japonais la création amatrice, réunissent quantité de réalisations basées sur des fictions préexistantes. Elles peuvent permettre aux fans de mieux saisir les subtilités de certaines séries ; par exemple les spécificités de *Mobile Suit Gundam*, comme les particules Minovski qui permettent le fonctionnement des robots, ont amené la rédaction de fanzines qui expliquent l'univers en détail<sup>14</sup>. Elles sont aussi un moyen pour se réapproprier un univers préexistant, prolongé par la création de récits amateurs, un processus communément nommé fanfiction<sup>15</sup>. De même, les *otaku* s'attachent autant à un récit qu'aux différents personnages qui le composent<sup>16</sup>, comme le montre la commercialisation de produits dérivés comme les posters ou les figurines ainsi que la pratique active du déguisement, ou *cosplay*. Quelle que soit leur nature, c'est la large quantité de créations dérivées de leurs séries fétiches qui caractérise cette communauté.

Au fur et à mesure du temps qui passe, les *otaku* sont passés de consommateurs réinvestissant des récits, à créateurs les inventant. Ces nouvelles œuvres affichent clairement un réseau d'influences *otaku*, composé de *manga*, d'*anime*, de jeux vidéo et de divers produits dérivés. En matière d'animation, le studio Gainax est emblématique de l'apparition de ces créateurs. Avant sa fondation, ses membres avaient travaillé sur deux clips, ayant fait l'ouverture du festival de science-fiction Daicon, qui voient une héroïne propulsée dans des univers faits d'un réseau d'influences renvoyant aussi bien à *Star Wars*, qu'aux comics ou aux séries de robots géants comme *Gundam*. Ces expériences en tant qu'amateurs les ont amenés à la création d'un studio professionnel, où ils continuent d'afficher fièrement les œuvres qui les ont inspirés<sup>17</sup>. Par exemple, la série d'OVA<sup>18</sup> *Top wo Nerae, Gunbuster* (1988-1989) fait écho à l'*anime* *Jeu, Set et Match* (1973), intitulé *Ace wo Nerae* en version originale. En parallèle d'une production animée, le studio réalisera la série de jeux vidéo *Princess Maker*, où le joueur contrôle l'emploi du temps d'une petite fille. Leurs créations ne touchent néanmoins pas qu'une

---

<sup>14</sup> CONDRY, Ian, *Soul of Anime*, Durham, Duke University Press, 2013, p. 125.

<sup>15</sup> Jenkins prend pour exemple les communautés de fans de la télé-réalité *Survivor*, qui créent des récits où les candidats sont confrontés à des épreuves qu'ils n'ont pas connues dans l'émission (JENKINS, Henry, *La Culture de la convergence : des médias au transmédia* [édition originale : 2006], trad. : JAQUET, Christophe, Paris, Armand Colin, 2013, p. 76).

<sup>16</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 80.

<sup>17</sup> CONDRY, Ian, *op. cit.*, p. 131.

<sup>18</sup> Abréviation d'*Original Video Animation*, des productions d'animation destinées au marché de la vidéo.

niche *otaku*, par exemple leur *anime Neon Genesis Evangelion* (1995-1996)<sup>19</sup> est un immense succès dans l'archipel comme à l'étranger, qui continue d'être alimenté par diverses productions dérivées<sup>20</sup>.

Ces nouvelles œuvres, destinées aux *otaku*, scindent les publics en différentes générations, selon Azuma. La première est née dans les années 1960 et a grandi avec les épopées comme *Mazinger Z* ou *Yamato*. La deuxième est née dans les années 1970, à l'ère où les productions audiovisuelles étaient à leur apogée. La troisième est née dans les années 1980 et a grandi avec la série à succès *Evangelion* et sa mise en avant d'un réseau de références *otaku*. C'est cette troisième génération et ce réseau d'influences qui intéressent Azuma, car ils lui permettent d'explorer plus en détail une autre définition qu'il donne au terme « postmoderne ». La postmodernité désignerait, selon Jean-François Lyotard, la fin des grands récits, compréhensibles par une majorité, et l'apparition de multiples petits récits, compréhensibles par des initiés<sup>21</sup>. Azuma reprend ces terminologies des grands et des petits récits et les applique à l'étude des œuvres destinées aux *otaku*. Il distingue ainsi deux modèles de consommation de récit.

Le premier se base sur l'ouvrage *Monogatari Shôhiron* (1989) d'Eiji Ôtsuka, dont le titre est traduisible par « De la consommation des récits ». Ce texte explique que la sérialité japonaise et le *media mix* ne fonctionnent que grâce à un univers unificateur, que l'on retrouve aussi dans les œuvres dérivées.

Qu'il s'agisse de [*manga*] ou de jouets, ce n'est pas le produit lui-même qui est consommé. Le produit ne prend une valeur que par ce qui, en lui, correspond à un "grand récit" ou par l'existence d'un ordre qui se trouve en arrière-fond et c'est cette valeur-là qui le rend consommable. La vente d'un ensemble de produits similaires est donc favorisée par le fait de faire croire aux consommateurs que, par la répétition de leurs comportements de consommation, ils pourront eux-mêmes approcher de ces "grands récits"<sup>22</sup>.

Ainsi l'existence d'histoires particulières, les petits récits, permet de mieux comprendre un univers, le grand récit. L'accumulation de petits récits est propre à une narration sérielle dont le morcellement en épisodes demande à être rassemblé pour être entièrement compris. De plus, le texte d'Ôtsuka éclaire la façon dont fonctionnent les

---

<sup>19</sup> La série narre l'histoire de Shinji Ikari, un adolescent embrigadé comme pilote de robot géant en lutte contre des envahisseurs extra-terrestres. L'univers créé par le réalisateur Hideaki Anno marque par l'iconicité de ses personnages, par la noirceur de son atmosphère apocalyptique et par ses nombreuses séquences introspectives.

<sup>20</sup> Par exemple, un *shinkansen* (train à grande vitesse) aux couleurs de la série *Evangelion* avait été mis en marche le 5 novembre 2015 pour célébrer les 20 ans de la série.

<sup>21</sup> LYOTARD, Jean-François, *La condition post-moderne*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979, p. 7.

<sup>22</sup> ÔTSUKA, Eiji, *Monogatari Shohirôn*, cité dans AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 55.

produits issus du *media mix*, notamment ceux n'ayant aucune narration ni aucun univers préexistant. La marque de chocolat Bikkuriman, pour fidéliser une clientèle enfantine, avait doté ses produits d'une série en autocollants présentant des personnages en cadeau, chacun avec un texte qui contextualisait l'univers dans lequel ils évoluaient. Pour que l'acheteur ait une vision plus large de cet univers, il devait posséder tous les autocollants<sup>23</sup>. Ici, le chocolat est moins un simple produit que le médium qui permet l'existence des autocollants, c'est-à-dire des récits liés aux personnages. Un autocollant et son texte représentent, dans ce contexte, le petit récit, tandis que l'univers plus large, accessible par la collection d'autocollants, représente un grand récit. Cet exemple permet de comprendre que, avec l'avènement du *media mix*, l'intérêt pour une fiction peut se jouer dans la création de l'univers qui l'englobe et la prolonge. La narration, construite par la collection d'autocollants, est semblable aux *anime*, qui étendent leur narration sur différentes productions dérivées.

Ce que sous-tend l'existence d'un grand récit c'est que les petits récits sont régis par un univers global qui délivre une même vision du monde. La « vision du monde » évoquée ici ne se rattache pas nécessairement à un récit à message, mais plutôt à la définition du « monde » dans le *kabuki* et le théâtre de marionnette citée par Ôtsuka :

Bien que ce “monde” se fonde principalement sur l'histoire populaire japonaise communément connue, les traditions orales, et ainsi de suite, il contient aussi un contenu générique développé à travers les diverses adaptations dramaturgiques et les performances du Kabuki et théâtre de marionnettes japonaises tout comme les performances artistiques médiévales, et, de fait, ne se réfère pas nécessairement à une quelconque source établie ou texte original. De fait, chaque monde n'est pas une chose impermanente et inchangée, de nouveaux “mondes” émergent et d'autres tombent dans l'abandon et restent seulement connus de nom, aussi bien parce qu'ils ont formé des genres ou parce qu'ils sont liés aux modes de leur temps. L'auteur crée donc ses travaux en créant de nouvelles “variations” dramatiques qui se basent sur des mondes particuliers, qui sont communément connus de l'audience et du public, ou en multipliant les “mondes”<sup>24</sup>.

Ôtsuka désigne simplement les conventions implicites qui permettent la création d'univers fictionnels. Dans le cadre de *Gundam*, il s'agira de ce qui se raccorde, dans son visuel et son écriture, à une réalité correspondant aux mondes « des *manga* et des

---

<sup>23</sup> STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 178.

<sup>24</sup> IKEGAMI, Fumio, « Sekai » [texte original : 1983], cité dans ÔTSUKA, Eiji, « World and Variation: The Reproduction and Consumption Of Narrative », trad. STEINBERG, Marc, *Mechademia*, vol. 5, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, p. 120 (traduction personnelle de l'anglais).

dessins animés<sup>25</sup> » : le récit de robots géants. S’y trouvent les éléments qui composent généralement ces mondes : des personnages au caractère exacerbé, des robots à la taille démesurée ou la représentation graphique d’effets de lumière. Ce récit intègre, toutefois, des spécificités qui en font son intérêt propre, comme la création d’intrigues complexes, l’emphase sur les sentiments humains troubles et la description supposément réaliste des particularités physiques des robots. Les conventions, qui fixent les bases des mondes, donnent lieu à de nouvelles « visions du monde » qui varient en fonction des créateurs.

Cet agencement singulier du monde est recherché par les spectateurs de ces grandes sagas. Si *Gundam* continue de recevoir des suites, ce n’est pas nécessairement parce que le récit développé dans sa première série ne se suffit pas à lui-même, les autres œuvres viennent simplement étendre la vision qu’un spectateur se fait d’un univers. C’est cette volonté d’accéder au grand récit par la consommation d’objets multiples qui caractérise les *otaku* de la première et deuxième génération. Azuma nomme ce modèle le « modèle arbre » composé en deux couches : la couche superficielle (les multiples petits récits partageant une vision du monde commune) et la couche profonde (le grand récit qui régit la manière dont s’agencent et peuvent être compris les petits récits).

Les *otaku* de la troisième génération ne sont cependant pas exposés aux mêmes œuvres que celles des deux premières. Elle a vu l’apparition massive de productions créées par et pour des *otaku*, associées à de nouveaux médiums d’expression comme les jeux vidéo. À l’inverse, *Mazinger Z*, *Yamato* et *Gundam* étaient simplement destinées à un public de jeunes spectateurs. Leur valeur *otaku* s’est forgée *a posteriori*, grâce à l’activité des fans qui les entouraient. Ces différentes histoires intègrent en leur sein un regard spécialisé, développé au fil des années dans les communautés *otaku*. Cette prise en compte de ce regard de spectateur est ce qui intéresse Hiroki Azuma, car elle lui permet d’élaborer un autre modèle de réception des œuvres.

Le studio Gainax est, encore une fois, l’exemple phare dans la transformation de la sérialité et de la consommation des récits avec la série *Evangelion*. Contrairement aux grandes sagas évoquées précédemment, la série n’a jamais connu de véritables suites. Chaque œuvre dérivée d’*Evangelion* (*manga*, jeux vidéo, films) réécrit et réinterprète l’univers initialement développé au lieu d’en étendre sa vision. Le *media mix* dissipe l’impression qu’une œuvre originale est adaptée à d’autres médiums et représente, à la place, différentes réalités alternatives de valeur équivalente. La volonté de recréer perpétuellement un univers apparaît dès le dernier épisode de la série originale, qui

---

<sup>25</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 92.

comporte un passage montrant les personnages évoluer dans un scénario de comédie romantique stéréotypée. Azuma remarque que cette manière de modifier et réadapter un récit est caractéristique des fictions d'amateurs, qui réarrangent un monde préexistant pour convenir à des désirs personnels. La production d'un univers alternatif dans la série officialise ce regard dans la diégèse, et le poursuit sur d'autres supports. Le *manga Plan de complémentarité Shinji Ikari* (Osamu Takahashi, 2005-2016) développe plus concrètement la comédie romantique introduite dans le dernier épisode de la série, sans robots géants ni menaces apocalyptiques à l'horizon. Cet univers parallèle à *Evangelion* est pensé de la même manière qu'une fanfiction, qui ne garderait de l'œuvre qu'un aspect très spécifique (à savoir la potentielle romance entre différents personnages).

Une autre caractéristique remarquée par Azuma, chez les consommateurs d'*Evangelion*, est l'attachement aux personnages féminins. Ce sentiment de forte affection envers un personnage est communément nommé *moe* dans la communauté *otaku* japonaise. *Moe* est un terme qui combine deux verbes homonymes, *moeru*, pouvant signifier « bourgeonner » et « brûler ». Patrick W. Galbraith définit le *moe* comme une réponse émotionnelle à une image fantasmée, issue d'un imaginaire bidimensionnel<sup>26</sup>. La production d'histoires dérivées, dans des univers alternatifs, montre que le consommateur s'attache parfois moins à retrouver un récit qu'à retrouver des personnages. *Plan de complémentarité Shinji Ikari* en est l'exemple flagrant, puisque cette version ne conserve d'*Evangelion* que son aspect romantique. Pourtant Azuma ne pense pas que les personnages possèdent des caractéristiques qui leur sont propres, s'ils génèrent de l'affection c'est parce qu'ils sont la combinaison d'éléments *moe*, attractifs pour l'*otaku*.

Ces éléments d'attraction sont à la fois exacerbés tout en semblant, pour le consommateur *otaku*, aller de soi. Pour appuyer son propos, Azuma se base sur la mascotte Di Gi Charat (aussi nommée D.J. Ko ou Dejiko), créée en 1998 pour l'enseigne d'électronique Broccoli. L'accumulation de signes est aisée à relever comme l'apparence enfantine du personnage, son costume de bonne ou ses oreilles de chat (Figure 1). Pour le consommateur, ces éléments s'ancrent dans un imaginaire commun, réemployé dans de nombreuses créations amatrices. S'il est possible de rattacher ces caractéristiques à une histoire antérieure – le costume de bonne serait originaire du dessin animé pornographique *Cream Lemon Kuronekoko* (Tatsuo Ahisa, 1986) – elles

---

<sup>26</sup> GALBRAITH, Patrick W., « *Moe*, Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan », *Electronic journal of contemporary japanese studies*, octobre 2009. En ligne : <http://japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html>, consulté le 10 janvier 2019 (traduction personnelle de l'anglais).

sont tellement récurrentes qu'il est désormais impossible de désigner précisément une œuvre fondatrice.



Figure 1: le personnage Di Gi Charat (En ligne : <http://www.broccoli.co.jp/dejiko/chara.php>, consulté le 9 septembre 2019).

Le fonctionnement des éléments d'attraction est similaire à celui des mondes développés plus tôt, à la différence qu'il ne s'agit plus d'organiser un récit, mais de décomposer un personnage. D.J. Ko est une sorte d'accumulation de signes, une organisation remarquée par les *otaku*. Azuma prend pour exemple le site de partage d'image *TINAMI* (Figure 2a) où chaque personnage est référencé selon ses caractéristiques physiques précises, permettant à l'utilisateur de paramétrer ses recherches en les adaptant à ses désirs (Figure 2b). Par exemple « pour une recherche à partir des éléments d'attraction tels que “oreilles de chat” ou “costume de bonne”, le paramètre “taux de présence dans le personnage” est proposé<sup>27</sup> ». L'utilisateur peut, selon ses désirs, paramétrer la présence des éléments d'attraction lorsqu'il recherche un personnage particulier. De fait si l'intégration de ces différents éléments n'est pas nécessairement préméditée, sa présence est néanmoins relevée par l'*otaku a posteriori*.

Malgré son aspect composite, D.J. Ko a été suffisamment populaire pour engendrer la création d'une série bâtie autour d'elle. Les personnages Usada Hikaru et Petit Charat ont été créés l'année suivante, la première ayant été nommée grâce un vote public. De même, la diffusion de l'*anime* en 2000 a doté les personnages de traits de caractère dont ils étaient dépourvus lors de leur conception<sup>28</sup>. C'est l'émulation autour

<sup>27</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 77.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 72.

de cette image anonyme de D.J. Ko qui a amené la création d'une licence et d'un univers.



Figure 2: reproduction de la page d'accueil et l'outil de recherche de TINAMI (AZUMA, Hiroki, Génération Otaku, *op. cit.*, p. 77).

Le nouveau modèle établi par Hiroki Azuma ne se base pas sur l'accession à un univers, mais sur la consommation des personnages. Leur conception inclut des propriétés « attractionnelles » dans leur apparence physique, mais aussi dans leur caractérisation. Azuma revient ainsi sur le populaire personnage de Rei Ayanami (Figure 3a) dans *Evangelion* et remarque que de nombreux personnages similaires, issus de productions *otaku*, sont de jeunes filles taciturnes à la peau blanche, aux cheveux bleus et aux yeux las. Il cite notamment Ruri Hoshino (Figure 3b) de l'*anime Martian Successor Nadesico* (1996-1997) ou Tsubame Otori (Figure 3c) de l'*anime Cyber Team in Akihabara* (1996). Si ces différents personnages prouvent que Rei a effectivement influencé des œuvres qui suivirent, Azuma affirme qu'ils ne vont pas rendre d'hommage à *Evangelion*. Leur apparence dépend simplement de nouveaux éléments d'attraction, intégrés dans un imaginaire *otaku* commun<sup>29</sup>.

Azuma fait de ces récits régis par les éléments d'attraction, le propre d'un nouveau type de consommation *otaku* qu'il nomme le « modèle base de données ». Contrairement au modèle arbre, le modèle base de données ne délivre aucune vision du monde. Tout ce que propose le récit, c'est un assemblage de différents signes (les

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 85.

éléments d'attraction) provenant d'un imaginaire commun. Azuma nomme ces histoires les « grands non-récits » et reprend l'exemple d'*Evangelion* :

La plupart des consommateurs d'*Evangelion* ne regardent pas un dessin animé comme une œuvre terminée (forme de consommation conventionnelle), ils ne cherchent pas non plus une image du monde cachée derrière l'histoire, comme dans *Gundam* par exemple : ils n'ont besoin que de données, d'éléments, de fragments, sans que ceux-ci forment une histoire particulière<sup>30</sup>.

Ce qui fait attraction n'est pas seulement limité aux caractéristiques fétichistes des personnages. Les éléments d'attraction désignent plutôt une organisation stéréotypée d'un récit, composée d'éléments disparates de la culture *otaku*. Azuma illustre cette conception du récit stéréotypé avec les romans de l'écrivain Ryûsei Seiryôin. Ce dernier mêle le contexte d'un récit d'enquêtes avec des personnages aux super pouvoirs. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un récit réaliste, il est perçu comme réel dans le monde « des *manga* et des dessins animés », où les récits réglés par de super pouvoirs sont nombreux. La résolution méthodique d'un mystère importe moins que les situations typiques qui l'ancrent dans le genre des récits d'enquête (les diverses astuces, la séquence de déduction...)<sup>31</sup>. Un imaginaire commun rend le récit crédible et les nombreux stéréotypes des romans d'enquêtes fondent son attractionnalité. De même, c'est l'imaginaire *otaku*, ancré dans le *manga* et l'*anime*, qui fait que ces enquêtes renvoient au modèle base de données.



Figure 3: similitude entre, de gauche à droite, les personnages de Rei (*Neon Genesis Evangelion, générique d'ouverture*), Ruri (*Martian Successor Nadesico : Prince of Darkness, Tatsuo Satô, 1998*) et Tsubame (*Cyber Team in Akihabara: Summer Vacation of 2011, Hiroaki Sakurai, 1999*).

La reconnaissance des différents stéréotypes scénaristiques comme

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 69.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 93.

potentiellement sujets d'attraction s'illustre parfaitement sur le site anglophone *AniDB*. Il s'agit d'une base de données, spécialisée dans l'animation japonaise, qui se démarque par la participation accrue de ses membres. Chaque utilisateur peut, après l'approbation d'un modérateur, indiquer par des *tags* (ou mots-clés) dans quel genre s'ancre un récit, quelles sont les récurrences qu'il partage avec d'autres œuvres et quel est le taux de présence de chacune de ces récurrences. Chaque *anime* est décomposé en différentes caractéristiques typiques, à la manière des personnages du site *TINAMI* cité par Azuma<sup>32</sup>. Par exemple, on observe que le site considère que les « modifications génétiques » sont fréquemment utilisées dans les scénarios d'*anime*, il est donc possible de rechercher lesquels utilisent cette récurrence scénaristique et de savoir à quel niveau ledit élément a de l'importance. De cette manière, la découverte d'un *anime* peut s'effectuer selon les situations recherchées par le spectateur.

La structure d'*AniDB* est similaire au fonctionnement du modèle base de données. Le site ne possède aucune vision du monde centralisée, il n'est qu'une accumulation de données que les membres complètent et modifient. Plus généralement, internet permet aux utilisateurs de se servir de différentes combinaisons de codes informatiques pour créer de nouveaux sites, de la même manière que les créateurs peuvent se servir des différents éléments d'attraction pour créer un nouveau récit. De même, la structure d'une page web peut être aisément reproduite et modifiée par des utilisateurs qui maîtrisent le langage informatique, tout comme la structure d'une œuvre issue du modèle base de données peut être aisément reproduite et recrée par les spectateurs qui maîtrisent la culture *otaku*. Le modèle base de données est constitué de différents éléments (personnage, contexte, péripétie ou graphisme) disparates et caractéristiques de la culture *otaku*, dans laquelle un créateur peut piocher pour organiser un récit attractionnel. Il ne possède pas de couche profonde qui cache une vision du monde. Sa couche profonde c'est la « base de données », c'est-à-dire l'ensemble de ce qui compose la culture *otaku*. En ce sens, le modèle base de données correspond à une conception lyotardienne de la postmodernité puisque l'*otaku*, caractérisé par de grands récits aux univers vastes, consomme désormais de petits récits aux jeux de langage spécialisés.

Le terme « simulacre », qu'utilise régulièrement Azuma, est aussi révélateur de la façon dont il envisage ce changement de paradigme. D'après le *Trésor de la Langue Française*, le simulacre définit aussi bien une « image ou représentation figurée d'une

---

<sup>32</sup> *AniDB* possède d'ailleurs une catégorie « personnage » qui décompose en caractéristiques physiques et psychologiques chaque protagoniste d'une œuvre.

chose concrète<sup>33</sup> » qu'une « apparence qui se donne pour réalité<sup>34</sup> ». Jean Baudrillard, dans son ouvrage *Simulacre et simulation*, se sert du concept de simulacre pour porter un regard sur les sociétés postmodernes. Selon lui, la représentation du monde réel devient le réel et non plus simplement son image. Il prend pour exemple une carte géographique, la représentation schématique d'un territoire réel : le simulacre, c'est la carte qui précède le territoire, cette représentation devenant la vision « réaliste » que l'on se fait d'un espace concret<sup>35</sup>. Hiroki Azuma prête cependant à Baudrillard une autre définition du simulacre :

Baudrillard avait en effet pronostiqué que, dans les sociétés postmodernes, la différenciation entre l'original d'une œuvre ou d'un produit et sa copie s'estomperait, et qu'une autre forme de produit ou d'œuvre dominerait, qui ne serait ni l'original ni sa copie. C'est ce qu'on appelle un "simulacre".<sup>36</sup>

Ce qu'Azuma nomme « simulacre » est la dé-hiérarchisation entre le réel et la copie. Un récit issu du modèle base de données est reçu de la même manière qu'une production issue du modèle arbre. Cette réinterprétation des écrits de Baudrillard permet de comprendre sa façon d'appréhender le modèle base de données. Lorsqu'il écrit que « Chaque histoire n'est qu'un simulacre construit par l'association d'un nombre limité d'éléments extraits de bases de données<sup>37</sup> », il dit que les productions *otaku* utilisent un même réseau de références, mais sont reçues par ce public comme de nouveaux objets, parfois remarquables pour leur profondeur. Sa description d'un « grand non-récit », qui ne serait constitué que de personnages et de situations, fonctionne dans une double structure entre simulacre et base de données. Lorsque l'*otaku* est attiré par un personnage, ce n'est pas par des qualités qui lui sont propres, mais grâce aux différents éléments d'attraction qui le composent. Le personnage est ici un simulacre, dont les qualités ne s'expriment qu'à travers des caractéristiques issues de la base de données.

L'intérêt du modèle base de données est de répondre à l'apparition de nombreux produits, créés pour communiquer avec les jeux de langage partagés par les *otaku*. Ce texte ne critique pas simplement un mode de consommation, il permet de comprendre le fonctionnement des productions *otaku*. Aujourd'hui, les *anime* continuent à prendre en

---

<sup>33</sup> Centre National de la Recherche Scientifique, Entrée « Simulacre », *Trésor de la langue française*, Tome Quinzième, Paris, Gallimard, 1992, p. 518. En ligne : <http://www.cnrtl.fr/definition/simulacre/>, consulté le 2 septembre 2019.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

<sup>35</sup> BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 10.

<sup>36</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 48.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 136.

compte ce public et à constituer leurs histoires en un agencement disparate de motifs visuels et scénaristiques. Si l'on suit le raisonnement d'Azuma jusqu'au bout, cela serait la preuve unilatérale du consumérisme de la culture *otaku*. La prolifération des simulacres, consommés pour leurs éléments d'attraction, est vue par Azuma comme le syndrome d'une animalisation sociale.

Par le terme d'animalisation sociale, Azuma reprend les pensées du philosophe Alexandre Kojève. Dans un recueil que ce dernier a consacré à la philosophie d'Hegel, il se sert de la théorie de la fin de l'histoire du penseur allemand, que ce dernier voit comme la disparition d'une relation conflictuelle entre l'homme et le monde ainsi que des qualités proprement humaines. Kojève pense que l'humanité, après la Seconde Guerre mondiale, est revenue à un état animal où l'art, l'amour ou le jeu n'existent que pour satisfaire des besoins naturels. En termes artistiques, les œuvres post-historiques ne rendraient plus leur audience heureuse, mais les contenteraient simplement<sup>38</sup>. Ce sont les liens qu'effectue Azuma entre la culture *otaku* et l'animalisation qui marquent les limites de son raisonnement. De son point de vue, le modèle base de données, en proposant des récits qui ne font que recycler les mêmes éléments d'attraction ne font que contenter le spectateur sans que ce dernier puisse trouver à ces récits des qualités qui les distingueraient. Il pousse son propos jusqu'à comparer les éléments d'attraction à la fonction tranquillisante du Prozac<sup>39</sup>. Poser l'imaginaire *otaku* comme « animalisé » interdit les interprétations qui ne vont pas dans le sens de la postmodernité, quand bien même cette dernière favorise la multiplicité des regards sur un objet commun.

Le problème du raisonnement d'Azuma est qu'il l'amène à réduire des récits à leurs effets. Certes, il aborde par exemple plus frontalement le rapport entre le modèle base de données et l'organisation formelle d'un *visual novel*<sup>40</sup> comme *YU-NO* (1996), mais il n'effectue pas ce travail ailleurs. Si ce choix s'explique par une volonté de construire un discours général, en relation avec le développement des nouvelles

---

<sup>38</sup> KOJEVE, Alexandre, *Introduction à la lecture d'Hegel* [édition originale : 1945], Paris, TEL Gallimard, 1980, pp. 509-511. À noter que l'existence post-historique est associée à la démocratisation d'une vie américanisée après la Seconde Guerre mondiale. Kojève oppose l'art comme simple moyen de satisfaire des besoins à la façon dont s'organise la culture japonaise. Il voit, notamment, dans l'art théâtral du Nô ou la mort par *seppuku* un snobisme, c'est-à-dire un acte formalisé, opposé au naturel. Ce sont ces actes de snobisme qui s'opposent à une animalisation mondialisée.

<sup>39</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 152.

<sup>40</sup> Littéralement des « romans visuels », il s'agit du terme le plus communément utilisé pour qualifier des productions informatiques, concentrées autour de la narration d'une histoire accompagnée d'illustrations et d'une bande sonore. La majorité des *visual novel* comportent une dimension ludique, où les choix du joueur orientent son parcours. Sa dimension audiovisuelle l'éloigne de la catégorie des jeux textuels comme *Colossal Cave Adventure* (1974). Désigné sous la traduction de « jeu de lecture » dans l'ouvrage d'Azuma, je lui préfère son appellation anglophone, plus répandue dans les communautés internationales, comme sur la base de données *The Visual Novel Database*, et par les éditeurs spécialisés comme Sekai Project ou MangaGamer.

technologies, il n'exprime pas pleinement le lien qui existe entre les représentations du modèle base de données et les *anime* eux-mêmes. L'ouvrage montre pourtant que la culture *otaku* s'est majoritairement forgée avec des codifications issues du monde « des *manga* et des dessins animés », comme le souligne la citation d'Ôtsuka. De même, si les théories formulées par le texte s'appliquent à la production animée télévisuelle contemporaine, les exemples abordés par Azuma sont ancrés dans leur époque, c'est-à-dire le Japon en 2001.

En ce sens, le modèle base de données permet de comprendre la conception des *anime* dans une socio-histoire des images. Marc Ferro a longuement évoqué les relations existantes entre la production culturelle et ses liens avec la société. Dans son introduction à *Cinéma et Histoire*, il explique que l'image télévisée est aussi bien « document historique et agent de l'Histoire dans une société qui la reçoit, mais aussi, ne l'oublions pas, la produit<sup>41</sup> ». La théorie d'Azuma m'intéresse parce qu'elle me permet de comprendre comment un contexte influence l'organisation formelle de l'animation japonaise, comme elle est en relation avec son époque. L'analyse de cette structure obéit, par ailleurs, à une approche narratologique, qui me permet de comprendre la « science du récit<sup>42</sup> » du modèle base de données. Il s'agira de comprendre les manières de raconter une histoire en relation avec le médium qui l'accueille. Mon travail consiste donc à « mettre à l'épreuve » le modèle base de données avec les *anime*. De cette manière, je souhaite constater les composantes structurelles et visuelles qui caractérisent les *anime* ainsi que la manière dont les théories d'Azuma peuvent, plus concrètement, s'appliquer et être nuancées.

Pour guider ce travail théorique et analytique, je m'appuierai sur la série *Lucky Star* (2007) du studio Kyoto Animation, un choix notamment motivé par l'importance de leurs productions dans la culture *otaku* malgré leur relative jeunesse<sup>43</sup>. Par exemple, *La Mélancolie d'Haruhi Suzumiya* (2006-2009) a été la base d'un travail effectué par le chercheur Ryotarô Mihara, qui s'est attardé sur la relation entre la série – dont le succès international est notamment dû aux réseaux d'internautes étrangers – et le spectateur<sup>44</sup>. Cet échange entre fiction et spectateur n'est pas lié qu'à ce cas particulier, puisqu'il s'est manifesté pour nombre de leurs séries, un élément à mettre en parallèle avec le regard spectatorial spécialisé du modèle base de données. De même, les équipes

---

<sup>41</sup> FERRO, Marc, *Cinéma et Histoire* [édition originale : 1977], Paris, Gallimard, 1993, p. 17.

<sup>42</sup> TODOROV, Tzvetan, *Grammaire du Décaméron*, La Haye-Paris, Mouton, 1969, p. 10.

<sup>43</sup> Fondé en 1981, le studio a assisté la production de nombreux *anime*. Ils n'ont commencé à superviser la réalisation de projets qu'en 2003 avec l'*OVA Munto*.

<sup>44</sup> MIHARA, Ryotarô, *Haruhi in USA: A Japanese Case Study of a Japanese Anime in the United States*, Ithaca, Université Cornell, thèse soutenue en 2009, 167 p.

s'avèrent être composées des mêmes réalisateurs, animateurs et *character designers*. Ce souci de cohérence est rare dans une structure productrice d'*anime*, qui encourage la délégation des tâches à de nombreux studios sous-traitants<sup>45</sup>.

Si j'ai choisi d'aborder plus précisément *Lucky Star*, c'est parce que la série est citée dans une interview entre Azuma et Patrick W. Galbraith, où l'auteur de *Génération Otaku* y explique combien elle est un exemple parlant de « grand non-récit » contemporain. Dans *Lucky Star*, les personnages importent plus pour le spectateur que l'histoire dans laquelle ils s'intègrent, parce que cette dernière ne développe aucun univers singulier<sup>46</sup>. Toutefois, tous les principes du modèle base de données ne s'illustrent pas qu'avec *Lucky Star*, et la série sera parfois mise en retrait au profit d'autres œuvres qui me permettront d'aborder plus précisément le modèle base de données, véritablement au cœur de ma réflexion.

La première partie me permettra de comprendre, grâce à *Lucky Star*, quel peut être un monde construit selon les stéréotypes du modèle base de données. Montrer comment la théorie d'Azuma s'applique dans ce cas pratique me permettra de voir comment l'attrait des « grands non-récits » du modèle base de données ne passe pas par une structure scénaristique, mais par une suite d'éléments d'attraction attendus par les spectateurs. À cette construction s'ajoute une absence de conflits développés, qui permettent au spectateur de jouir pleinement d'un univers apaisé et apaisant.

Ma deuxième partie portera sur le traitement particulier de l'image de ces séries, qui travaille la platitude et la bidimensionnalité de manière prononcée et qui participe à un imaginaire de la surface. Cette influence s'observe via les qualités propres à l'animation et à l'image en mouvement, qui me permettront de penser, dans un même temps, ce qui caractérise visuellement les *anime*. Cette focalisation sur les qualités visuelles de la série s'accompagnera d'une étude de la conception bidimensionnelle des personnages, dont le pouvoir attractionnel porte un récit dépouillé d'une réelle progression narrative. Les textes abordés dans ces deux premières parties seront plus spécifiquement liés au Japon et à l'*otaku*, mais ils évoqueront aussi la logique formelle propre à l'animation japonaise télévisuelle et limitée. De plus, si *Lucky Star* s'avère être un moyen de montrer l'organisation du modèle base de données, il me semble important de mettre en relation la série avec d'autres œuvres du même type. Sans ce travail de mise en perspective, il risque d'être difficile de percevoir comment elle s'ancre dans

---

<sup>45</sup> Par exemple, les décors sont rarement assurés par le studio en charge de l'*anime* et sont confiés à des structures spécialisées (source : Anonyme, « Décors », *Furansujin Connection*, 2016. En ligne : <http://www.furansujinconnection.com/decors/>, consulté le 16 avril 2019).

<sup>46</sup> GALBRAITH, Patrick W., *The Moé Manifesto*, North Clarendon, Tuttle Publishing, 2014, p. 175.

l'histoire de la fiction *otaku*, ou de comprendre comment le modèle base de données peut être confirmé ou remis en question si *Lucky Star* n'est pas remis en perspective avec d'autres séries du même type.

La troisième partie confrontera le modèle base de données à d'autres pensées sur la fiction et l'animation. Tout en continuant d'aborder les liens entre les *anime* et la théorie d'Azuma, je montrerai toutefois ses limites. Cette partie nuancera la supposée uniformisation des œuvres selon le modèle base de données et montrera qu'il ne s'agit pas d'une théorie excluante, mais d'un point de départ pour comprendre plus en détail une organisation structurelle. Pour ce faire, je souhaite confronter *Lucky Star* à la série d'animation *K-ON!* qui, tout en touchant un même public, en adaptant des œuvres tirées d'un même médium et en ayant été réalisées par une équipe très similaire, possèdent d'importantes divergences formelles. Elles sont aussi bien de l'ordre de la mise en scène, puisqu'elles remettent en question la bidimensionnalité associée à la culture *otaku*, mais aussi de l'ordre du scénario, puisqu'elles vont nuancer l'idée d'un « grand non-récit » et réintroduire la notion de récit dans ces fictions. Cette partie continuera à traiter à la question de l'*otaku*, mais elle sera secondaire pour permettre de confronter la série à un autre regard sur l'animation et la fiction.

C'est en étudiant une pensée autour de l'animation et de la fiction que je souhaite « mettre à l'épreuve » les théories d'Azuma. Avec cette méthode, je souhaite saisir quelles sont les relations entre le modèle base de données et l'organisation formelle à l'œuvre dans l'animation japonaise. De cette façon, je souhaite répondre à la demande formulée par Azuma à la fin de son livre, qui laissait au lecteur « le soin de poursuivre le travail<sup>47</sup> ».

---

<sup>47</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 186.

**Première Partie : *Lucky Star*, un univers  
stéréotypé et référencé par le modèle  
base de données.**

*Lucky Star* est une série de 24 épisodes, diffusée à la télévision japonaise d'avril à septembre 2007, qui se base sur le *manga* du même nom de Kagami Yoshimizu, publié dès 2003 dans le magazine *Comptiq* édité par Kadokawa. Elle se concentre majoritairement sur la vie quotidienne et banale des lycéennes Konata, les jumelles Tsukasa et Kagami, et Miyuki. En exergue de ce parcours scolaire, un segment intitulé « Lucky Channel » arrive avant le générique de clôture. Il s'agit d'une parodie d'émission télévisée japonaise, présentée par la chanteuse Akira et son assistant Minoru. Semblant être au départ un lieu d'échanges avec le spectateur, où différents personnages de la série sont introduits et où est lu le courrier des fans, l'intérêt du segment se jouera plutôt dans les relations chaotiques entre Akira, au caractère bien trempé, et Minoru, au tempérament plus calme.

Puisqu'Azuma considère qu'il s'agit de l'exemple même d'un « grand non-récit », il serait judicieux de comprendre la manière dont *Lucky Star* s'attache au modèle base de données. En répondant à cette question, j'aimerais plus profondément comprendre les spécificités du jeu de langage et de l'imaginaire *otaku*. En premier lieu, je m'attarderai sur la valeur de « grand non-récit » de *Lucky Star* en m'intéressant aux genres qui lui correspondent. Ces derniers proposent une organisation basée sur les rapports affectifs et sur la construction d'une ambiance rassurante. En second lieu, je mettrai en avant la place de la référence au sein des œuvres, qui renvoie explicitement au modèle base de données.

## **Chapitre 1 : Les types de « grands non-récits » engendrés par la culture *otaku*, repris par *Lucky Star*.**

### **I.1.1. : *Yonkoma* et *nichijō-kei*, d'infimes variations autour d'un quotidien inchangé.**

Un épisode de *Lucky Star* est suffisant pour comprendre que la série ne correspond pas aux récits épisodiques décrits par Azuma, puisqu'elle est agencée en une suite de petits sketches sans conséquence. Cette forme est en partie induite par le matériel original, un type de bande dessinée majoritairement humoristique, dont les planches sont construites en une suite verticale de quatre cases, intitulé *yonkoma*. Si chaque planche vaut habituellement pour elle-même, il est possible d'en faire suivre plusieurs pour créer des gags autour d'une même thématique. Ce type de bandes dessinées est

comparable aux *comics strips* américains comme *Peanuts* de Charles M. Schutz (1950-2000) ou *Calvin & Hobbes* de Bill Watterson (1985-1995). Le *strip*, c'est la bande dans laquelle se suivent les différentes cases. Les caractéristiques visuelles et structurelles du *strip* s'appliquent aussi bien aux *yonkoma*, exception faite du sens de lecture<sup>48</sup>.

Il faut noter que les *yonkoma* ne sont pas nécessairement associés à une production *otaku*. Le *manga Sazae-san* (Machiko Hasegawa, 1946-1974), dont l'*anime* débuté en 1969 continue d'être diffusé, est dépourvu de l'aspect attractionnel et spécialisé des récits *otaku*. Il décrit simplement le quotidien d'une mère au foyer, avec un graphisme simple qui ne répond pas à la stylisation des personnages *moe*, généralement arrondis à l'extrême. D'autres *yonkoma* sous forme de chroniques familiales possèdent un style similaire, notamment *Atashinchi* (Eiko Kara, 1994-2014) ou *Nos Voisins les Yamada* (Isaichi Ishii, 1991-1993). Cette accointance avec l'*otaku* viendra avec le succès du *yonkoma Azumanga Daioh* (Kiyohiko Azuma, 1999-2002), qui dépeint la vie d'un groupe de lycéennes et de leurs professeures. À la différence des *manga* précédents, les personnages sont en majorité féminins et le graphisme met plus l'accent sur l'aspect *moe* de personnages. L'attractionnalité passe notamment par la figure de la *bishôjo*, qui signifie littéralement la « belle jeune fille ». Selon Galbraith, cette figure est un hybride entre les corps ronds à l'œuvre dans les *manga* de Tezuka comme *Astro Boy* et le visage expressif associé au *shôjo manga*, les *manga* destinés aux jeunes filles<sup>49</sup>. Il suffit de comparer le *character design* de *Sazae-san* (Figure 4a) et de *Lucky Star* pour comprendre le rôle joué par la rondeur des traits dans cette nouvelle conception du personnage (Figure 4b). C'est la présence importante des *bishôjo* qui crée un sentiment *moe* qui n'était pas présent dans les *yonkoma* aux contextes familiaux précédemment mentionnés.



Figure 4: à gauche, la famille de Sazae (*Sazae-san*, épisode 5802), à droite, Tsukasa, Konata, Kagami et Miyuki (*Lucky Star*, générique d'ouverture).

<sup>48</sup> En occident les *strips* sont majoritairement disposés à la verticale.

<sup>49</sup> GALBRAITH, Patrick, *The Moé Manifesto*, op. cit., p. 11.

La prépondérance des personnages féminins s'est, par la suite, retrouvée dans de multiples *yonkoma*, qui jouent sur l'aspect *moe*, ou « attractionnel », de ses personnages, eux aussi adaptés en *anime*. Le magazine *Manga Time Kirara*, et ses nombreuses publications dérivées se consacrent exclusivement aux *yonkoma moe*, avec une majorité de personnages féminins. Il a accueilli de nombreuses séries à succès comme *Hidamari Sketch* (dessiné par Ume Aoki et publié à partir de 2004 et adapté en une série de quatre saisons diffusées de 2006 à 2012), *K-ON!* (dessiné par Kakifly et publié de 2007 à 2012 et adapté en un *anime* de deux saisons, diffusé de 2009 à 2010, et en un film en 2011) ou *New Game!* (dessiné par Shôtarô Tokunô et publié à partir de 2013 et adapté en un *anime* de deux saisons, diffusé de 2016 à 2017).

Les adaptations successives de *yonkoma* en *anime* provoquent cependant des problèmes de forme. Nombre d'entre elles durent en effet une vingtaine de minutes, le format standardisé par *Astro Boy*. La longueur était adaptée aux récits d'aventures d'Osamu Tezuka, celle sur laquelle se sont développés les grands récits *otaku* décrits par Azuma. Or, les *yonkoma* n'appartiennent pas à ce registre, puisqu'ils ont majoritairement une portée humoristique, car chaque planche se finit par une chute. Ce souci permet de comprendre le fonctionnement du « grand non-récit » selon Azuma, puisque les adaptations de *yonkoma* arborent la forme d'un grand récit sans tout à fait s'intégrer à une structure narrative ou à un feuilleton épisodique. On peut le constater dans *Lucky Star*, où chaque épisode consiste en une succession de plusieurs gags, généralement sans aucune transition. La transposition brutale des différentes planches dans la séquentialité d'un épisode d'*anime* souligne l'intégration difficile des *yonkoma* à une structure télévisuelle préétablie.

C'est pourtant la lisibilité de la mise en page qui fait originellement la force des *strips*. Lorsque Thierry Groensteen, chercheur spécialiste de la bande dessinée, loue leurs qualités, il observe combien la « mise en place, le développement et la résolution d'un gag<sup>50</sup> » se jouent à même une bande que le lecteur parcourt linéairement. Il oppose cette organisation en une bande unifiée à celle d'une bande dessinée classiquement découpée, par exemple en gaufrier, où les pages sont agencées en une suite de bandes horizontales. Cette lecture oblige le lecteur à constamment « aller à la ligne<sup>51</sup> », puisqu'après avoir fini la lecture d'une bande de gauche à droite, il doit poser ses yeux sur la case suivante, située plus bas à gauche. Il compare cette organisation visuelle à la bande d'un film que l'on aurait coupée et morcelée pour convenir aux exigences d'une

---

<sup>50</sup> GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée* [édition originale : 1999], Paris, Presse Universitaire de France, 2011, p. 73.

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 70.

mise en page. Cette impression d'une adaptation difficile avec un médium est comparable à l'organisation séquentielle des planches dans les adaptations télévisées de *yonkoma*. Les bandes qui composent un *yonkoma* n'y sont pas découpées, au contraire, elles sont collées et montées ensemble pour construire un épisode, alors même qu'elles étaient des unités. À l'inverse, les recueils séparent généralement chaque planche pour souligner leur valeur unitaire.

Ces soucis formels majeurs s'illustrent dans le passage en animation d'*Azumanga Daioh* en 2002. Le spectateur est placé face à une suite de petits sketches, parfois déconnectés les uns des autres, et ce pendant une vingtaine de minutes. Cette adéquation forcée avec le format commun des *anime* change l'organisation succincte et épurée du *manga*. Dans un texte sur l'esthétique des *comics strips*, Robert C. Harvey souligne l'importance du *timing* dans la construction des gags et décrit une planche en trois cases de la série *Beetle Bailey* (Mort Walker, 1950-1972) où une deuxième case sans paroles temporalise une pause dans une discussion pour renforcer la chute d'un gag<sup>52</sup>. Des effets similaires de *timing* sont visibles dans le *manga Azumanga Daioh*, mais différent de nature lorsqu'ils sont transposés dans la durée d'un épisode. Les blagues y sont répétées, dilatées et leurs chutes retardées par de nombreux temps morts, tandis que les *strips* suivent une logique d'efficacité graphique, due à leur courte durée. Par exemple, une planche de quatre cases, où l'une des héroïnes voit sa camarade voler avec ses couettes lorsqu'elle rêve, a été transposée pour durer une minute dans l'épisode 8. De la même manière que la bande dessinée oblige fréquemment son lecteur à « aller à la ligne », les *anime* obligent les *yonkoma* à s'adapter à un format conventionnel, dont le temps long se répercute sur le *timing* des blagues.

Au fil des années, les liens entre le morcellement des gags et la structure d'un épisode de série se sont affinés. *K-ON!* a bénéficié d'un large travail de réécriture lors de son passage au petit écran, de sorte à intégrer les planches originales à une structure épisodique. *Azumanga Daioh* comportait aussi des thématiques pour les épisodes, mais ces derniers consistaient majoritairement en une suite de gags clairement délimités. *K-ON!* pense le gag pour enrichir l'épisode tandis qu'*Azumanga Daioh* pense l'épisode comme un moyen de déployer ses gags. Une autre série, *Hidamari Sketch*, se situe dans un entre-deux : bien que la séparation entre les gags soit visible, ils s'ancrent néanmoins dans une mécanique sérielle. Chaque épisode correspond à une journée, parfois deux, de la vie de son héroïne, de la sortie du lit jusqu'au bain du soir. Par ce rapport entre l'œuvre et son adaptation, il est possible d'identifier plusieurs structures. L'une tend

<sup>52</sup> HARVEY, Robert C., « The Aesthetic of Comic Strip » in *Journal of Popular Culture*, vol. XII, n° 4, Popular Culture Association, 1979, p. 650.

vers la forme d'un récit épisodique ou sériel. L'autre tend vers la compilation de *comic strips* humoristiques mis en mouvement.

*Lucky Star* obéit de prime abord à ce second modèle. Il s'agit majoritairement d'une suite de blagues aux ruptures sèches, comme si une planche de *yonkoma* était grossièrement collée avec une autre. Pour autant, certaines séquences semblent ne pas valoir pour leur caractère humoristique. Par exemple, les six à sept premières minutes du premier épisode consistent, après un gag introductif, en une discussion entre amies sur les différentes façons de manger un cornet au chocolat. La scène ne prête pas à rire, il ne s'agit finalement que d'observations sur la vie courante, qui mettent en exergue l'aspect discursif du papotage convivial. Elle n'a aucun autre intérêt scénaristique que celui de poser une atmosphère. Elle se rattache ainsi aux fictions *nichijô-kei* ou *kûki-kei*, définies par la chercheuse Mokoto Tanaka comme « la description d'un feuilleton adolescent ancré dans un quotidien scolaire grâce à l'utilisation des techniques narratives de la tranche de vie<sup>53</sup> », ce qui explique les termes *nichijô* et *kûki*, qui signifient respectivement « quotidien » et « atmosphère ».

Si le *nichijô-kei* ne désigne pas spécifiquement les *yonkoma*, c'est un type de fiction dans lequel il prolifère. Tanaka précise qu'*Azumanga Daioh* est à l'origine du *nichijô-kei* et qu'il s'est poursuivi avec les séries du *Manga Time Kirara* et *Lucky Star*<sup>54</sup>. De fait, les *yonkoma moe* reconstruisent la tranche de vie telle que destinée aux *otaku*. Dans le *nichijô-kei*, « le cadre est limité à la vie quotidienne dans un Japon contemporain, comme l'école ou le voisinage des personnages principaux<sup>55</sup> » où « les personnages principaux sont tous de belles filles répondant à des dynamiques *moe*<sup>56</sup> ». À noter que, si la majorité des *nichijô-kei* mettent en scène des lycéennes, certaines œuvres (comme *New Game!*) possèdent des personnages principaux adultes. Cependant, leur personnalité et leur apparence les rattachent au genre, puisqu'elles obéissent aux mêmes codifications *moe* que si elles étaient moins âgées. De plus, « le *nichijô-kei* est généralement une hybridation entre la réalité et la fiction<sup>57</sup> ». Cela s'exprime notamment par la représentation du temps qui passe, puisque *Azumanga Daioh*, *Lucky Star* et *K-ON!* montrent une vie rythmée par les saisons qui se suivent chronologiquement. La structure du calendrier va ancrer des événements, comme la fête de l'école, les changements de classes ou les vacances scolaires, dans une linéarité temporelle. En ce

<sup>53</sup> TANAKA, Motoko, « Trends of Fiction in 2000s Japanese Pop Culture », *Electronic journal of contemporary japanese studies*, juillet 2014. En ligne : <http://japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/tanaka.html/>, consulté le 16 janvier 2019.

<sup>54</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>55</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>56</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>57</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

sens, le *nichijō-kei* s'éloigne d'*anime* de vie quotidienne, comme *Sazae-san* où les personnages restent coincés au même stade de leur existence pendant des années. Le genre se construit de sorte que le lecteur ou le spectateur ait l'impression de voir des personnages évoluer dans le temps.

En termes sériels, cela signifie que les protagonistes vieillissent jusqu'à la sortie du lycée, signe d'une future séparation. Lorsqu'arrivent les séquences de cérémonies des diplômés, elles touchent parce qu'elles signent la fin d'une époque, à la fois pour les personnages et pour le spectateur. La deuxième saison de *K-ON!* est particulièrement émouvante puisqu'elle augure le départ d'une grande partie d'un club de musique, laissée aux mains de sa cadette qui poursuit sa scolarité. La série étant construite sur la formation progressive d'une amitié, elle va d'autant plus appuyer la tristesse et le caractère inéluctable de l'évènement, comme la clôture de leur adolescence (voir III.7.1.). *Lucky Star* ne procède pas de la même manière, mais possède une légère nostalgie dans son dernier épisode, où les héroïnes reproduisent la chorégraphie de « pom-pom girls » qui rythmait le générique d'ouverture. Cette répétition agit comme la réminiscence des bons moments passés auprès de ce groupe d'amies.

Cette gestion progressive du temps du *nichijō-kei* donne aux séries un aspect feuilletonesque. Elle vient nuancer les deux catégories posées par Jean-Pierre Esquenazi<sup>58</sup>, qui définit le temps des séries télévisées comme étant, soit « immobile », avec une histoire par épisode qui n'a que peu d'incidence sur le reste de la série soit « évolutif », où l'intrigue et les personnages évoluent d'épisode en épisode<sup>59</sup>. Puisque *Lucky Star* adopte le registre de la tranche de vie, aux situations et personnages récurrents, il semblerait s'agir d'une série immobile. Cependant, le *nichijō-kei* place les personnages dans une temporalité scolaire, qui ne change pas leur caractère, mais les rend dépendants des changements de son environnement. Cette temporalité permet l'introduction de nouveaux personnages à la moitié de la saison, puisque débute une nouvelle année scolaire. Le *nichijō-kei* lie les rituels caractéristiques d'une adolescence lycéenne (la sortie à la plage, la fête scolaire, ou la visite du temple) à une mécanique évolutive.

Malgré cette progression narrative temporelle, la forme des *yonkoma*, qui se basent sur une suite de gags à l'univers superficiel, persiste. Le *nichijō-kei* déroule toujours les mêmes types de situations, qui forment un quotidien uniformisé malgré une supposée progression narrative. Le monde de *Lucky Star* n'est pas si différent de celui

---

<sup>58</sup> Sociologue spécialisé dans l'étude des formes télévisuelles.

<sup>59</sup> ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?* [édition originale : 2010], Paris, Armand Colin, 2014, p. 107.

d'*Azumanga Daioh* ou de *K-ON!*, et ils racontent finalement le même parcours adolescent. Toutefois, certains *nichijō-kei* confrontent plus frontalement leurs héroïnes au temps qui passe. *K-ON!* construit une attache avec un groupe d'héroïnes avant de les mettre face à l'inévitable sortie du lycée. Au contraire, *Lucky Star* condense son action pour éviter d'imposer un réel changement au spectateur : la série se conclut avant la cérémonie de remise de prix et ne laisse ainsi pas envisager ce que les héroïnes deviendront dans le futur. *Azumanga Daioh* et *K-ON!* montrent, quant à eux, des personnages dont l'existence se poursuit au-delà des couloirs de leur école et de la diégèse de la série. Dans *Lucky Star*, le temps a beau se manifester, être linéaire, il n'a aucun impact sur les lycéennes et donne l'impression que les personnages évoluent dans un univers impermanent. De même, les effets du temps sont atténués par une persistance d'un héritage du *yonkoma* et de la succession de gags morcelés. *Lucky Star* possède des passages qui s'ancrent purement dans une mécanique de discussions sans portée humoristique, mais son modèle structurel reste celui d'*Azumanga Daioh*.

Si *Lucky Star* reste dans la lignée de ces *nichijō-kei*, elle affirme plus franchement les caractéristiques du « grand non-récit ». La description du « grand non-récit » formulée par Azuma l'assimile à un assemblage de données, d'éléments et de fragments qui ne forment aucune histoire particulière<sup>60</sup>. Le *yonkoma*, par sa forme en *strips* potentiellement déconnectés les uns aux autres, correspond tout à fait à cette description. Dans *Lucky Star*, le morcellement des différents gags ne sert aucune histoire, ils sont compréhensibles immédiatement. Les mondes du *nichijō-kei* répètent simplement des contextes et des situations identiques.

En fonction de leur publication et de la durée de leur adaptation animée, les *nichijō-kei* peuvent enfermer les personnages dans une infinie quotidienneté. La prolifération des *nichijō-kei* révèle une envie de réexpérimenter continuellement des œuvres qui décrivent la même jeunesse tranquille et sans heurts. Cette adolescence fantasmée n'est pas forcément destinée à un public ayant l'âge des personnages, notamment pour le *Manga Time Kirara* qui s'adresse à une cible éditoriale de jeunes adultes (*seinen* ou *dansei* en japonais) selon la Japan Magazine Publishers Association<sup>61</sup>. L'absence d'un réel récit dans le *nichijō-kei* est à nuancer, puisque *K-ON!* et ses personnages, développés épisode après épisode, ouvrent la voie à un parcours narratif. En revanche, *Lucky Star*, qui ne se concentre que sur des instants de

---

<sup>60</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 70.

<sup>61</sup> Anonyme, « JMPA Magajin Datta : Dansei Comikku », *Japanese Magazine Publishers Association*, octobre 2017. En ligne : <https://www.j-magazine.or.jp/user/data/magdata/1/6/12>, consulté le 14 juillet 2019.

vie d'un quotidien impermanent, fait figure d'exemple de « grand non-récit ».

### **I.1.2. : L'*iyashi-kei* ou l'impossibilité d'un conflit.**

En l'absence d'un grand récit qui apporte une valeur narrative à la succession de scènes, les *nichijô-kei* créent avant tout des ambiances. Dans *Lucky Star*, un évènement aussi insignifiant qu'une discussion autour des cornets au chocolat dure plusieurs minutes, car il s'accorde au temps de la conversation. Cet échange n'annonce pas une trajectoire narrative, il vaut pour lui-même de la même manière qu'un gag vaut pour la réaction qu'il créera à l'instant où il se manifeste. Les discussions légères ne provoquent cependant pas le rire, bien qu'elles existent aussi pour annoncer la chute d'un futur gag, mais accommodent le spectateur à un groupe de personnages et diffusent un sentiment de tranquillité. La direction artistique renforce aussi l'aspect rassurant de l'univers, les personnages aux éléments d'attraction *moe* sont colorisés avec des teintes chatoyantes et évoluent dans des environnements éthérés qui semblent dessinés à la peinture à l'eau. Cette mise en valeur visuelle et scénaristique de la simplicité quotidienne est commune à de nombreux *nichijô-kei*. *K-ON!*, qui décrit la mise en place d'un club de musique, possède plus de scènes où les héroïnes parlent autour d'une tasse de thé que de passages où elles répètent et interprètent des morceaux. Cette concentration sur les petits évènements de la vie est assimilable aux fictions de la détente, autrement nommées *iyashi-kei*.

Loin de ne concerner que la fiction, le terme se réfère à l'apparition du commerce du soin et du bien-être, *iyashi* signifiant « apaisant » ou « guérison ». De prime abord, l'appellation désignait les produits de relaxation à tendance *new age*, comme l'ouverture d'espaces de relaxation ou la vente de musique aux vertus thérapeutiques<sup>62</sup>. Par la suite, l'*iyashi-kei* s'est transformé en une mode caractérisant toute production considérée comme « guérissante ». *Energy Flow*, composition de Ryuji Sakamoto qui sert de bande sonore à une publicité pour des vitamines, s'est vendue à des millions d'exemplaires. Bien qu'elle n'ait pas été pensée pour être vendue au préalable, le discours médiatique autour de ses qualités apaisantes a fait de cette musique un succès<sup>63</sup>. Le terme *iyashi-kei* n'est pas simplement cantonné aux produits qui s'en revendiquent, il qualifie surtout un sentiment particulier qui n'a pas nécessairement été pensé par le concepteur.

En quoi un récit *nichijô-kei* comme *Lucky Star* est à même de provoquer un tel

<sup>62</sup> MATSUI, Takeshi, « The Social Construction of Consumer Needs: A Case Analysis of the "Healing Boom" in Japan », octobre 2008, p. 17. En ligne : [https://www.researchgate.net/publication/228452659\\_The\\_social\\_construction\\_of\\_consumer\\_needs\\_A\\_case\\_analysis\\_of\\_the\\_'healing\\_boom'\\_in\\_Japan](https://www.researchgate.net/publication/228452659_The_social_construction_of_consumer_needs_A_case_analysis_of_the_'healing_boom'_in_Japan), consulté le 15 janvier 2019.

<sup>63</sup> *Ibid*, p. 19.

sentiment ? Paul Roquet, dans un texte étudiant la littérature japonaise *iyashi*, la compare avec le discours du compositeur Brian Eno autour de la musique d'ambiance (*Ambient Music*). Il écrit en note à son disque *Ambient 1/Music for Airports* que « la musique d'ambiance doit s'accommoder à de nombreux niveaux d'attention dans son écoute sans en privilégier un en particulier ; elle doit être aussi négligeable qu'intéressante<sup>64</sup> ». Paul Roquet se base sur cette description de la musique d'ambiance et montre qu'elle valorise à la fois une « contemplation esthétique<sup>65</sup> » et « une relaxation affective<sup>66</sup> ». Si le texte parle avant tout de littérature, les remarques sur la construction d'une fiction à ambiance concordent avec de nombreux *anime*. La télévision, écran qui permet leur diffusion, peut accueillir des œuvres telles que décrites par Eno, car le spectateur « ne peut consacrer toute son attention à l'écran sans cesser de vivre<sup>67</sup> ». Sa réaction face à un programme télévisé n'est pas équivalente à celle d'un public au cinéma face à un film, car son regard n'est pas concentré sur l'écran et que sa compréhension peut être principalement acoustique. Cette compréhension de la position du spectateur s'exprime dans les *anime* par la présence de narrateurs en voix off et de flash-back qui ne requièrent pas nécessairement de voir ce qu'il se passe à l'image pour comprendre ce qu'il se passe. Si être inattentif devant *Lucky Star* rend peu clairs certains gags visuels, la large présence de blagues qui passent par le dialogue permet néanmoins de suivre la majorité de la série sans être tout à fait concentré. Une scène de l'épisode 7, où Konata réajuste le ruban de Tsukasa en parlant avec un langage châtié, fait référence à l'*anime yuri*<sup>68</sup> *Maria-sama ga Miteru* (2004-2009). La référence s'exprime visuellement, puisque les fleurs qui agrémentent le cadre et l'apparence plus distinguée de Konata parodient la forme de la série, mais elle est aussi appuyée par un pastiche à la fois dans la bande originale et par la performance vocale de Konata. Les gags visuels s'accompagnent toujours d'une redondance par les bruitages et la musique, le son et les images sont à égalité. Si ces techniques ne sont pas caractéristiques des

---

<sup>64</sup> ENO, Brian, « Music for Airports/Ambient 1 » cité dans ROQUET, Paul, « Ambient Literature and the Aesthetics of Calm: Mood Regulation in Contemporary Japanese Fiction » in *Journal of Japanese Studies*, vol. 35, n° 1, 2009, p. 92 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>65</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>66</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>67</sup> JOST, François, *Introduction à l'analyse de la télévision* [édition originale : 1999], Paris, Ellipses Marketing, 2007, p. 9.

<sup>68</sup> Le *yuri*, plus communément nommé *girls love*, désigne des *anime*, *manga* ou romans mettant en scène des relations entre jeunes filles ou femmes. Si des récits de ce type existaient auparavant dans la littérature (*Hana Monogatari*, 1916) et dans le *shôjo manga* (*Shiroi Heya no Futari*, Ryoko Yamagishi, 1971), le terme s'est démocratisé avec l'apparition des magazines de prépublications de *manga Yurishimai* (2003) et *Yurihime* (2005) (source : NAGAIKA, Kazumi, « The Sexual and Textual Politics of Japanese Lesbian Manga: Reading Romantic and Erotic Yuri Narratives », *Electronic journal of contemporary japanese studies*, septembre 2010. En ligne : <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Nagaike.html>, consulté le 25 février 2019).

œuvres télévisuelles, elles s'accordent toutefois à un médium qui autorise l'inattention.

Le compositeur s'inspire des effets apaisants de la pluie et du trafic des voitures lors d'un séjour à l'hôpital : « Eno réalisa que cet arrangement de sons délicatement mélangés répandait une ambiance délicate dans la pièce, le mettant dans un mode de réflexion calme et attentif<sup>69</sup> ». Ce rapport entre l'espace et l'ambiance rappelle à la fois la façon dont la diffusion de l'*iyashi-kei* agit chez le spectateur, mais aussi à la façon dont l'ambiance et le rythme lent se lient aux espaces récurrents des *nichijô-kei* (école, chez soi, voisinage), en somme comment se créer des espaces fictionnels rassurants. L'étude de Paul Roquet autour des romans *iyashi-kei*<sup>70</sup> montre comment le sentiment de quiétude s'orchestre autour d'un espace et s'attarde particulièrement sur *Hotel Mole* de Yuki Kurita (2005)<sup>71</sup>. Cela passe tout d'abord par une description détaillée des lieux et des objets qui entourent les différents personnages. Lorsque Kiri, l'héroïne, se présente à un entretien d'embauche à l'hôtel, l'auteure décrira longuement la sensation de douceur qu'elle ressent lorsqu'elle s'assoit sur une chaise du bureau<sup>72</sup>. *Lucky Star* opère de la même manière dans une scène de l'épisode 6 où Tsukasa colle son oreille à un coquillage. L'écho de la mer la plonge dans un instant de méditation, où elle s'imagine immergée dans l'océan. De cette manière, l'*anime* reproduit un effet équivalent aux récits d'ambiance, remplaçant la description littéraire par une représentation audiovisuelle. De même, l'ancrage dans le *nichijô-kei* se répercute dans la création d'espace affectif. Il ne s'agit pas de découvrir un lieu inconnu et réparateur, comme l'hôtel du roman de Kurita, mais de sublimer le quotidien et la vie de tous les jours en faisant des espaces récurrents des lieux de calme. Que les personnages de *nichijô-kei* soient entre elles ou en famille, dans la rue ou chez elles, à l'école ou en vacances, le ton de la série et leur humeur ne changeront jamais, comme si tous ces événements étaient vécus de manière équivalente. C'est en ça qu'il s'agit de « grand non-récit », car rien ne vient contrarier le plaisir de retrouver des personnages semblables, puisqu'aucune trajectoire ne vient s'opposer à leur consommation. Par exemple, l'espace du lycée ne dépeint aucune réelle contrariété, tout au plus les seuls soucis des héroïnes sont les notes qu'elles peuvent éventuellement avoir lors du rendu des copies. Dans le *nichijô-kei*, tous les espaces de la fiction irriguent un sentiment *iyashi*. *Lucky*

<sup>69</sup> *Ibid.*, p. 95 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>70</sup> Les romans de guérison, ou *iyashi-kei shôsetsu*, sont des romans faciles à lire et au style « court, léger et succinct ». Le genre a notamment été popularisé par l'ouvrage *Écoute chanter le vent* (1979) de l'écrivain Haruki Murakami. Ils sont regroupés par Paul Roquet sous l'appellation « littérature d'ambiance », dans un lien plus direct avec les écrits de Brian Eno (source : ROQUET, Paul, *op. cit.*, p. 90).

<sup>71</sup> Ce roman narre l'histoire d'une femme engagée dans un hôtel dont le but est de fournir aux clients le meilleur sommeil possible.

<sup>72</sup> ROQUET, Paul, *op. cit.*, p. 97.

*Star* possède d'ailleurs une équivalence rythmique avec la musique d'ambiance : *Ambient 1* se sert d'un temps long pour dilater ses sons tandis que *Lucky Star* prolonge des discussions, qu'elles concernent un cornet au chocolat dans l'épisode 1 ou la nouvelle année dans l'épisode 13. Contrairement à *Azumanga Daioh* qui dilatait régulièrement son rythme pour étirer et répéter un même gag, *Lucky Star* s'adapte au rythme de vie des personnages.

La musique d'ambiance et l'*iyashi-kei* s'avèrent aussi être associés par des effets similaires à ceux des compositions légères de l'entreprise Muzak. Elles sont célèbres pour accompagner des lieux routiniers, associés aux sociétés urbaines et à la consommation (supermarché, restaurant ou ascenseur). Muzak ne cherche pas à créer de l'art, la société ne fournit qu'un service à ses prestataires. Umberto V. Muscio, le président de Muzak, compare ses productions avec son ancien travail dans une entreprise fabricante de machines à air conditionné, puisque ces deux produits sont conçus pour faire « partie du décor<sup>73</sup> ». Eno ne nie pas cette inspiration et assimile même ses compositions à un fond sonore, comme l'annonce le titre de l'album *Ambient 1/Music for Airport*. De même, la façon dont *Lucky Star* associe l'ambiance reposante de sa série télévisée à la description répétée d'endroits familiers rappelle la diffusion des productions de Muzak dans des lieux de la vie « de tous les jours ».

Des divergences entre les différentes œuvres à ambiance proviennent toutefois de la façon dont elles conservent en elles le processus aliénant des musiques signées Muzak. Pour l'entreprise, ses créations ne sont qu'un fond sonore permanent qui accompagne une vie citadine capitaliste. Une brochure promotionnelle, conçue par une entreprise productrice de Muzak nommée Accent Communication, vante sa proportion à réduire le stress du client, à augmenter la productivité des employés et à favoriser la vente de biens<sup>74</sup>. Eno a conscience de l'aspect aliénant que pourrait avoir la musique d'ambiance, mais y répond toutefois en ajoutant à ses compositions des notions de doutes et d'incertitudes absentes du catalogue Muzak. De cette manière, la musique n'est pas simplement écoutable passivement, elle devient aussi un objet de contemplation esthétique<sup>75</sup>. Dans le cadre des *nichijô-kei* reliés au modèle base de données, comme *Lucky Star*, le « grand non-récit » empêche la présence de la force mélancolique décrite par Eno. Selon Mokoto Tanaka, les *nichijô-kei* sont dénués de tous

<sup>73</sup> MUSCIO, Umberto V., cité dans HADEN-GUEST, Anthony, *The Paradise Program: Travels Through Muzak, Hilton, Coca-Cola, Texaco, Walt Disney and Other World Empires*, New York, Morrow, 1973, p. 15 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>74</sup> Anonyme, « Research On The Positive Impact Of Music In A Business Environment », *Accent Communication*, 2012. En ligne : [www.muzakhudsonvalley.com/wp-content/uploads/2012/01/PDF-The-Positive-Impact-of-Music.pdf](http://www.muzakhudsonvalley.com/wp-content/uploads/2012/01/PDF-The-Positive-Impact-of-Music.pdf), consulté le 16 juillet 2019.

<sup>75</sup> ENO, Brian, « Music for Airports/Ambient 1 » cité dans ROQUET, Paul, *op. cit.*, p. 92.

conflits dus à l'absence de l'Autre, c'est-à-dire d'un personnage antagoniste<sup>76</sup>, qui confine les séries à n'être qu'une suite de situations triviales<sup>77</sup>. En cela, la fiction *nichijō-kei* diverge des œuvres d'ambiance comme celles d'Eno car elles n'acceptent pas de réelles tensions en leur sein.

Elle se lie, néanmoins, aux reproches que le critique Kenzaburō Ōe a formulés vis-à-vis de la culture de l'*iyashi*, qui omet d'après lui toutes questions politiques ou sociales pour s'attarder sur la simple description d'un bien-être personnel<sup>78</sup>. La recherche d'un bonheur passerait par une collection d'expériences, une consommation de petites scènes de vie. Les reproches d'Ōe, notamment sa critique autour de la littérature d'Haruki Murakami, ramènent aux discours autour de l'entreprise Muzak, puisqu'il compare la démarche de l'écrivain à un fond musical<sup>79</sup>, qui n'aurait comme qualité que de poser un climat auquel on ne prête pas vraiment l'oreille. Cette même critique pourrait être adressée à *Lucky Star*, puisque sa forme, en adéquation avec la diffusion télévisée, autorise l'inattention. Les scènes y sont répétitives et uniformisées, sans perturbation et faciles à suivre par leur absence de profondeur. Cette quiétude a des répercussions sur la place occupée par les adolescentes dans la série, qui n'ont aucun parcours initiatique et ne subissent aucun changement significatif. Il ne s'agit plus de prendre plaisir à suivre une histoire, mais de voir une suite de situations se répéter d'épisode en épisode. En ce sens, les discours de Tanaka raccordent avec la pensée d'Azuma sur le « grand non-récit », puisque ce monde sans Autre ne connecte que des éléments rassurants de la vie de tous les jours et n'est qu'une somme des éléments d'attraction issus du modèle base de données.

Cet ensemble homogène contient, certes, quelques dissonances. Un passage de l'épisode 22 tranche avec la tonalité habituelle, puisqu'il montre le fantôme de la mère de Konata observer ce qu'est devenue sa famille. Cependant cette scène ne s'ancre pas dans un tout, mais apporte, pour quelques instants, une charge émotionnelle. Elle se rapproche de la description qu'Azuma fait des séquences lacrymales du *visual novel Air* (2000)<sup>80</sup> : une combinaison superficielle d'éléments tristes qui donnent du poids à un

---

<sup>76</sup> L'Autre semble s'apparenter ici au concept lacanien qui désigne l'altérité radicale. Chez Tanaka, l'Autre semble désigner toute force antagoniste, tandis que chez Lacan l'Autre désigne le sujet féminin, l'Autre sexe (source : CLERO, Jean-Pierre, « Concepts lacaniens » in *Cités*, vol. 16, n° 4, 2003, p. 146).

<sup>77</sup> TANAKA, Motoko, *op. cit.*

<sup>78</sup> ROQUET, Paul, *op. cit.*, p. 110.

<sup>79</sup> *Ibid.*, p. 106.

<sup>80</sup> Dans ce *visual novel* du studio Key, le lecteur adopte le point de vue d'un voyageur arrivant dans une nouvelle ville. Divers embranchements narratifs sont proposés au joueur, qui ont chacun une portée mélodramatique et romantique. Le *visual novel* a été adapté en un film d'animation et en un *anime*, ce dernier ayant été réalisé au studio Kyoto Animation par Tatsuya Ishihara en 2005, qui réalisera par la suite d'autres adaptations de jeux du studio.

univers dont la construction scénaristique se résume à sa base<sup>81</sup>.

### **I.1.3. : La mise en retrait de l'empathie véhiculée par le *mono no aware* et la mise en avant d'un sentiment *amae* rassurant.**

Malgré les remarques concernant l'absence de conflit réel dans les *nichijō-kei*, il ne faut toutefois pas penser que les œuvres ne créent aucun sentiment qui ne soit pas positif ou réconfortant. L'une des notions qui pourraient troubler leur quiétude serait le concept de *mono no aware*. Traduisible par la « sensibilité des choses<sup>82</sup> », il désigne un sentiment d'impermanence, générateur d'émotion ou de mélancolie<sup>83</sup>. Des œuvres *iyashi-kei*, comme les *manga Yokohama Kaidaishi Kikō* (Hitoshi Ashinano, 1994-2006) et *Girl's Last Tour* (Tsukumizu, 2014-2018), représentent la mélancolie par un lien tissé entre le quotidien calme d'héroïnes aux caractéristiques *moe* et des décors en ruines, détruits par une guerre passée ou présente. Dans sa critique du manga *Yokohama Kaidaishi Kikō*, Marc Hairston note que le *mono no aware* est fréquent dans l'art et la littérature classique, mais l'est moins dans l'animation japonaise<sup>84</sup>. Or, le *nichijō-kei*, qui met en avant la linéarité temporelle de son récit, propose une forme *mono no aware* à la teneur moins dramatique. Il se manifeste dans la temporalité linéaire précédemment décrite, où les héroïnes changent de classe après les vacances d'été et peuvent, à la fin de la série, se séparer. En ce sens, le *mono no aware* rapproche le *nichijō-kei* de l'idée de doute et d'incertitude de la musique d'Eno.

Cependant, l'expression de ce temps linéaire est plus ou moins amoindrie selon les séries, et la visibilité du « grand non-récit » : si *K-ON!* ou *Azumanga Daioh* progressent jusqu'à la cérémonie de clôture, en fermant dans un même temps le rideau sur les séries, *Lucky Star* préfère ne pas la représenter et s'arrête avant le passage à l'âge adulte. La conclusion est ouverte, et la série se termine lorsque ses personnages s'apprêtent à faire un spectacle de pom-pom girls. Tandis que *K-ON!* et *Azumanga Daioh* montrent que les moments d'un bonheur routinier ne sont pas éternels, *Lucky Star* préfère le masquer ou l'atténuer. Même avec la présence d'une temporalité linéaire, annonciatrice de la fin d'une scolarité, *Lucky Star* persiste à narrer un récit qui ne déstabilise pas ses personnages.

Dénués d'un sentiment de *mono no aware* trop prononcé, les récits *nichijō-kei* ne sont voués qu'à être des cocons où le spectateur retrouve une série de signes et de faits

<sup>81</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, pp. 126-127.

<sup>82</sup> HAIRSTON, Marc, « A Healing, Gentle Apocalypse: *Yokohama kaidaishi kikō* » in *Mechademia*, vol. 3, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008, p. 256 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>83</sup> *Ibidem.*

<sup>84</sup> *Ibidem.*

familiers et rassurants. Le *nichijō-kei* et l'*iyashi-kei* peuvent, ainsi, être rapprochés de la culture japonaise de l'*amae*, un terme notamment développé par le philosophe Takeo Doi. D'après lui, et selon la synthèse effectuée de Pauline Moore, le terme décrit la « relation mère-enfant [qui] implique les concepts de bienveillance (à l'enfant par la mère) et de dépendance (de l'enfant à la mère)<sup>85</sup> » ancrée dans la société japonaise. Le mot obéit à une division sociale genrée, où la mère a un regard supposément doux sur son enfant. Il rejoint l'idée d'une société japonaise maternelle, où la mère est dévouée à l'éducation de l'enfant. Décrire un fait, une société ou un objet comme *amae* revient à le lier à une relation bienveillante et dépendante désignée par Takeo Doi. Ce concept a aussi des implications socio-historiques qui le lient, selon la chercheuse Tomiko Yoda, à l'expansion économique du Japon d'après-guerre et à la commercialisation en masse d'objets d'intérieurs, influencée par « l'idéalisation du style de vie moderne de la classe moyenne américaine<sup>86</sup> ». Elle ajoute :

De manière critique, l'image du chez-soi et la séparation du foyer et du travail présumée possédaient un sous-texte de division de classe. La maison fut mise aux mains de "femmes professionnelles" tandis qu'il était attendu des maris travailleurs et salariés de rapporter des chèques. [...] Par conséquent la figure de la mère/femme qui dirige la famille et tient la maison s'est répandue aussi bien en haut et en bas de la hiérarchie sociale<sup>87</sup>.

Il y a donc des similitudes entre l'espace intime et l'*amae*, puisqu'il s'agit du lieu socialement désigné comme matriarcal. De nombreuses productions *otaku*, qui répètent une suite de codifications rassurantes et sont destinées à une consommation d'intérieur, répondent à ces caractéristiques *amae*. *Lucky Star* le représente bien, puisque Konata, l'*otaku* de la bande, passe son temps dans sa chambre à regarder des *anime*, lire des *manga* et à jouer sur son ordinateur à des jeux de rôle en ligne. L'*otaku* est par ailleurs étymologiquement associé au foyer, puisque le mot signifie « votre maison » dans un langage châtié<sup>88</sup>.

Ces produits aux propriétés *amae* ont amené, selon le philosophe Akira Asada, le développement d'un capitalisme infantile. Dans ce modèle, le consommateur est considéré comme un enfant qui recherche les caractéristiques de l'*amae*, dans les objets qu'il achète. Pauline Moore explique :

<sup>85</sup> MOORE, Pauline, « When Velvet Gloves Meet Iron Fists: Cuteness in Japanese Animation » in CHOLODENKO, Alan, *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*, Sydney, Power Publications, 2007, p. 132 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>86</sup> YODA, Tomiko, « The Rise and Fall of Maternal Society » in YODA, Tomiko, HAROOTUNIAN, Harry, *Japan after Japan: Social and Cultural Life From the Recessionary 1990s to the Present*, p. 246.

<sup>87</sup> *Ibid.*, p. 247 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>88</sup> REYNS-CHIKUMA, Cris, *op. cit.*, p. 112.

Pour Asada, la famille japonaise, structurée à son niveau le plus profond par l'espace maternel de la gentillesse *amae*, est à son tour inscrite dans un corps social dont l'allégeance va à la corporation japonaise, qui forme une sorte de famille étendue dans laquelle l'*amae* opère comme une composante intégrale et organisatrice<sup>89</sup>.

L'*amae* comme décrit ci-dessus rappelle à de nombreux égards les discours critiques autour des qualités aliénantes de la Muzak, puisque conçue pour accompagner le consommateur. À de nombreux égards, *Lucky Star* agit de la même manière, notamment lorsque l'*anime* fait référence à Kadokawa, éditeur du magazine *Comptiq* dans lequel est sérialisé le *manga*. Marc Steinberg remarque par exemple que « la version télévisée de *Lucky Star* présente l'un des personnages lisant *Comptiq* dans une scène et, dans une autre scène, le même personnage dévorant le roman de chez Kadokawa [...] *La Traversée du temps*<sup>90</sup> ». De cette manière, le quotidien des personnages de *Lucky Star*, ce sur quoi se repose le « grand non-récit », est directement associé au processus de consommation par une autopromotion de l'entreprise dans sa fiction, effectuée avec la douceur rythmique d'une ambiance *iyashi-kei*.

La vertu apaisante de l'*amae* possède des liens avec le concept d'infinie quotidienneté [*owarinaki nichijō*] développé par le philosophe Shinji Miyadai. Le terme possède deux définitions, l'une d'entre elles est notamment liée à une pensée post-apocalyptique, qui, comme le résume Paul Roquet, diffuse l'idée que le monde a besoin d'être détruit pour mieux être reconstruit<sup>91</sup>. À l'inverse, le *nichijō-kei* sublime une capsule temporelle qu'est l'âge adolescent. Le genre se rapproche de la seconde définition de Miyadai, nommée par le critique japonais Tsuhehiro Uno le « quotidien sans fin<sup>92</sup> », où « il n'y aurait aucune grande marche en avant ni d'épouvantables ruines<sup>93</sup> ». Il s'agit d'une description qui renvoie aux grands récits d'aventures où l'action des différents personnages (leur « grande marche en avant ») a des conséquences parfois irréversibles (les « épouvantables ruines »). Uno précise que « Le sublime, comme avec le monde de *Yamato*, est impossible". De fait, tout ce qu'il reste à

---

<sup>89</sup> MOORE, Pauline, *op. cit.*, p. 135 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>90</sup> STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 173 (traduction personnelle de l'anglais). Il parle, plus spécifiquement, d'une suite au roman *La Traversée du temps* (Yasutaka Tsutsui, 1967), sorti en 2006 conjointement au film de Mamoru Hosoda du même nom.

<sup>91</sup> ROQUET, Paul, *Atmosphere as Culture: Ambient Media and Postindustrial Japan*, Berkeley, Université de Californie, thèse soutenue en 2012, p. 63.

<sup>92</sup> UNO, Tsuhehiro, « Imagination after the Earthquake: Japan's *Otaku* Culture in the 2010s », trad. GUARNERI, Jeffret C., *Verge : Studies in Global Asias*, vol. 1, n° 1, 2015, p. 116 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>93</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

faire c'est de vivre, comme un écolier, un quotidien enjoué<sup>94</sup> ». Les fictions qui mettent en valeur le quotidien sans fin s'opposent ainsi aux épopées spatiales de *Yamato*. Ce type de récit ne date pas des *nichijō-kei*, Uno cite par exemple le *manga Urusei Yatsura*<sup>95</sup>, mais il est lié à l'idée qu'il puisse exister un confort à suivre, une vie de tous les jours se répétant inlassablement. Certes, le *nichijō-kei* n'agit pas nécessairement à conserver l'infinie quotidienneté parce que son récit progresse inlassablement vers la fin du cursus scolaire. Cependant, la multiplicité de récits équivalents et l'absence de réelle conclusion de certains *nichijō-kei*, comme *Lucky Star* qui se débarrasse d'un sentiment *mono no aware*, permettent de conserver l'impression d'un quotidien infini.

L'infinie quotidienneté, comprise comme un présent heureux et sans fin, est ce que Tomiko Yoda identifie comme l'intégration des valeurs postmodernes dans l'économie japonaise, où « le Japon vide fut célébré, en dépit d'une bulle spéculative en arrière-plan dans les années 1980, comme l'espace lumineux et toxique du présent infini rempli de marchandises infinies et variées<sup>96</sup> ». Ce postmodernisme a favorisé le *nihonjinron*, c'est-à-dire le discours autour d'une culture purement japonaise, où les traditions persisteraient malgré l'intégration du pays à une économie mondialisée<sup>97</sup>. Dans l'ère postmoderne et la postmodernité, le sentiment d'impermanence rejoint le plaisir de consommer inlassablement des récits. Les œuvres *iyashi-kei* et *nichijō-kei*, dont les vertus proviennent de leur capacité à apaiser leur consommateur, suivent cet héritage économique des discours entourant le postmodernisme.

De manière amusante, Azuma contribue aussi au *nihonjinron* avec son texte, puisqu'il identifie le modèle base de données à un postmodernisme nippon. Certes, il distingue l'ère postmoderne et le postmodernisme, mais l'aspect consumériste qu'il rattache au modèle base de données s'avère être proche des discours qui identifient le Japon à la postmodernité. La première partie de *Génération Otaku* est même consacrée au pseudo-japon à l'œuvre dans les *anime*, qui mêle dans son esthétique un héritage japonais à des figures américaines mondialisées. Il voit dans la façon dont le Japon intègre à des univers de science-fiction d'inspiration états-unienne une « japonisation », puisqu'elle transforme cette influence étrangère pour l'intégrer à un imaginaire

---

<sup>94</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>95</sup> Comédie romantique de Rumiko Takahashi publiée de 1978 à 1987 et adaptée en un dessin animé diffusé de 1981 à 1986 (connu en France sous le nom de *Lamu*). De façon intéressante, la question de l'infinie quotidienneté est posée dans un film dérivé de la licence nommé *Lamu : Un rêve sans fin* (Mamoru Oshii, 1984), qui utilise un mécanisme de boucle temporelle similaire à celle du film *Un Jour sans fin* (Harold Ramis, 1993).

<sup>96</sup> YODA, Tomiko, « A Roadmap to Millennial Japan » in YODA, Tomiko, HAROOTUNIAN, Harry, *op. cit.*, p. 34 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>97</sup> YODA, Tomiko, « The Rise and Fall of Maternal Society », in YODA, Tomiko, HAROOTUNIAN, Harry, *op. cit.*, p. 252.

folklorique et populaire national<sup>98</sup>. De la même manière, l'*iyashi-kei*, qui désignait l'importation de produits du commerce de la détente, inspiré par le mouvement Human Potential Movement qui promettait une vie plus enrichissante par de multiples expériences<sup>99</sup>, désigne désormais un certain type de productions japonaises, notamment dans le domaine de la bande dessinée et de l'animation. Les observations d'Azuma suivent ainsi une histoire des discours nationaux autour d'un Japon postmoderniste, sans développer une analyse plus approfondie sur des phénomènes culturels qui dépassent son pays d'origine.

## Chapitre 2 : Une mise à nu du modèle base de données, la place de la référence dans *Lucky Star*.

### I.2.1. : L'influence sociétale dans les métatextes fictionnels et la représentation de l'*otaku* : *Lucky Star* et *Otaku no Video* (1991).

Comme vu précédemment, les récits *nichijō-kei* et *iyashi-kei* jouent sur une relation affective avec le spectateur. Outre le fait que *Lucky Star* reproduise un quotidien banal, la série travaille plus profondément un rapport avec la réalité, notamment dans sa représentation des décors. Chacun d'entre eux se base sur des environnements existants qui resituent ces vies ordinaires dans un contexte géographique. Une relation affective entre un espace réel et le spectateur peut naître, puisqu'ils sont associés à ceux d'une fiction. Cela s'illustre via la pratique par les *otaku* du « pèlerinage », qui consiste à se rendre sur les lieux ayant inspiré des œuvres animées. Elle n'est pas propre au *nichijō-kei* — les sites ayant servi de bases pour les environnements du film d'Hayao Miyazaki *Princesse Mononoké* (1997) ont aussi fait l'objet de visites<sup>100</sup> — mais elle est d'autant plus fréquente dans les cercles *otaku*. Dans le cas de *Lucky Star*, la ville sur laquelle se sont modelés ses décors, Washimiya, a connu une grande affluence de touristes après la diffusion de la série. Le temple Washinomiya, dans lequel travaillent les deux jumelles dans la série, a particulièrement été touché, puisqu'il a été visité par de nombreux fans et a été l'objet d'évènements thématiques<sup>101</sup>.

<sup>98</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 27.

<sup>99</sup> MATSUI, Takeshi, *op. cit.*, p. 17.

<sup>100</sup> THOMAS, Jolyon Baraka, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2012, p. 117.

<sup>101</sup> LOO, Egan, « *Lucky Star* Cast, Fans to Visit Real-Life Shrine », *Anime News Network*, novembre

Plus encore qu'avec les œuvres du studio Ghibli, les liens entre fiction et réalité se tissent. *Hanasaku Iroha* (2011), un *anime* qui décrit la vie de jeunes filles employées dans un *onsen* (des sources d'eaux chaudes), se place dans la ville de Yuwaku que les scénaristes ont dotée d'un festival fictif. La municipalité locale a ensuite monté un festival qui reprenait celui narré dans l'*anime* pour attirer les touristes, avec dans un premier temps la participation du studio d'animation à l'organisation des événements<sup>102</sup>. La façon dont les espaces réels sont devenus des lieux de pèlerinages, chargés des affects apportés par la fiction, symbolise l'arrivée d'une production culturelle que Tsuhiro Uno rattache à une « réalité augmentée ». Selon Uno, cette « réalité augmentée » associe une « réalité virtuelle », qui correspond à la réalité des outils informatiques et d'internet, aux lieux de la vie de tous les jours : « depuis une dizaine d'années, les technologies digitales contemporaines ont mené à l'intervention d'une "caméra mondialisée" [*world camera*, ou *sekai kamera*] dans nos espaces de vie, rendant fictive une partie de notre réalité à travers la réalité augmentée<sup>103</sup> ». Il s'agit, pour Uno, de définir comment le regard dirigé par la fiction ou par la technologie affecte la vie quotidienne dans des espaces concrets. « Ces phénomènes sont liés aux changements dans notre acceptation d'un imaginaire semblable à une histoire. Nous n'avons pas besoin d'un imaginaire qui tisse une fiction qui ne se trouve "pas ici, mais ailleurs", mais d'une qui étend notre idée de l'"ici et maintenant"<sup>104</sup> ». Pour le dire avec d'autres mots qu'Uno, il ne s'agit plus de se plonger dans des mondes fantaisistes lorsque l'on consomme une fiction, mais d'étendre la vision que l'on aurait de notre réalité.

Représentant la première génération d'*otaku*, Toshio Okada, un des fondateurs du studio Gainax et le scénariste d'*Otaku no Video*, a un point de vue très négatif sur la façon dont ces productions dialoguent avec les *otaku*. Dans son ouvrage *Otaku wa sude ni shinde iru (L'otaku est déjà mort, 2008)*, il écrit :

Ils [la troisième génération d'*otaku*] ont grandi depuis leur naissance avec des *manga*, des *anime* et des jeux vidéo de haute qualité, des produits qui ont presque atteint la perfection, et sont submergés de produits qui ne sont pas faits pour les enfants, mais plus spécifiquement pour les *otaku*. Le résultat étant que la troisième génération n'a pas

---

2011. En ligne : <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-11-21/lucky-star-cast-fans-to-visit-real-life-shrine>, consulté le 21 janvier 2019.

<sup>102</sup> DONKO, Wilhelm, « "*Hanasaku Iroha*" Bonbori Festival Report – A Fictional Event Becomes Real Life Tradition », *Crunchyroll*, octobre 2017. En ligne : <https://www.crunchyroll.com/anime-feature/2017/10/28-1/hanasaku-iroha-bonbori-festival-report-a-fictional-event-becomes-real-life-tradition>, consulté le 21 janvier 2019.

<sup>103</sup> UNO, Tsuhiro, *op. cit.*, p. 124 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>104</sup> *Ibid.*, p. 125.

spécialement l'aspiration de créer le contenu qu'ils désirent, et, similairement, ne montre aucune affinité avec une critique de la culture *otaku*. Élevés comme de purs consommateurs, ils choisissent la culture *otaku* simplement parce qu'elle est intéressante et simple à comprendre. En appréhendant les hobbies de cette manière, ils ne se posent aucune question sérieuse sur la culture *otaku*. Puisqu'ils ne la questionnent pas, ils ne deviennent pas aussi passionnés, bien qu'on leur ait donné une culture *otaku* précieuse et sophistiquée<sup>105</sup>.

Dans ce passage, Okada lie une mentalité *otaku* contemporaine à la production massive d'œuvres destinées à cet unique public cible, qui n'est plus une niche exclue de la société. Cette troisième génération, qu'il identifie aux *otaku* nés à la fin des années 1980 ou dans les années 1990, ne lie pas nécessairement son amour pour un hobby à un mode de vie ou à une pensée. Le modèle base de données est identifié à cette génération, car elle ne cherche que ce qu'il y a d'attractionnel dans les œuvres *otaku* et non des grands récits sous-tendus. De plus, cet extrait permet de comprendre en quoi l'*otaku* est un individu postmoderne. Okada parle d'individus ne souhaitant pas établir un discours critique autour de la culture *otaku* quand bien même elle est très codifiée tout comme Lyotard parle de la perte des grands récits et des métadiscours qui ne sont pas régis par des jeux de langages spécifiques<sup>106</sup>. La problématique, rejoint, aussi, celle du modèle base de données. Alors que les grands récits permettaient la construction d'histoires qui possédaient une vision du monde singulière, le modèle base de données réemploie un référentiel commun sans réelles variations. Selon la théorie, cette uniformisation d'une manière d'envisager le récit conduit à des productions extrêmement semblables, qui renvoient au même imaginaire. Le modèle base de données est le reflet d'un système capitaliste dominant, qui sert les désirs uniformisés de la société de consommation. Les liens entre la fiction et la réalité établis par les « réalités augmentées » des productions *otaku* sont un exemple de ces méthodes commerciales, puisque les lieux sont vendus pour leur attractionnalité, et non pour leur histoire et qualité propre.

Cette volonté d'intégrer l'*otaku* à la société japonaise s'exprime notamment via le *Cool Japan*, c'est-à-dire via la promotion et l'importation massive de productions culturelles<sup>107</sup>. Ce qui était auparavant une culture de « niche » appartient désormais au

---

<sup>105</sup> OKADA, Toshio, « The Transition of Otaku and *Otaku* » [édition originale, 2008], in GALBRAITH, Patrick W., *Debating Otaku in Contemporary Japan*, Londres, Bloomsbury, 2015, p. 173 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>106</sup> LYOTARD, Jean-François, *La condition post-moderne*, op. cit., p. 7.

<sup>107</sup> IWABUSHI, Koichi, « Au-delà du "Cool Japan", la globalisation culturelle... », trad. BOUISSOU, Jean-Marie *Critique Internationale*, n° 38, 2008, p. 41. En ligne : <https://doi.org/10.3917/criti.038.0037>,

registre du « cool ». Cette valeur « cool » s'explique majoritairement par la consommation massive de licences japonaise comme *Pokémon*<sup>108</sup> ou *Dragon Ball*<sup>109</sup> à l'étranger, qui ne sont pas simplement appréciées par les initiés, mais par tout type de public<sup>110</sup>. Le poids non négligeable des *anime* à l'international<sup>111</sup> assimile les œuvres à la puissance économique et culturelle du pays, qui permettent d'asseoir une fierté nationaliste. L'imaginaire *otaku*, hautement fétichiste, n'a pourtant « rien de cool » selon Eiji Ôtsuka<sup>112</sup>. Si ces communautés se sont originellement désignées comme *otaku*, c'est dans un souci de réappropriation qui répond à une stigmatisation médiatique. À la fin des années 1980, l'*otaku* était associé au meurtrier pédophile Tsutomu Miyazaki, chez qui la police a retrouvé de nombreux *manga* et *anime lolicon*<sup>113</sup>. Cette impression d'appartenir à une contre-culture explique les écrits d'Okada, un *otaku* de la première génération qui a représenté ce regard dans un *anime* qu'il écrivit pour le studio Gainax, intitulé *Otaku no Video*. La série se divise en deux parties : la première est en animation et narre le parcours d'un jeune homme désireux de devenir l'*otaking*, le roi des *otaku* (un surnom qu'Okada s'est lui-même attribué) ; la deuxième est en prises de vues réelles, sous forme de faux reportages télévisés où sont interviewés des *otaku* décrits avec noirceur.

*Lucky Star* représente aussi l'*otaku* au centre de sa fiction, notamment grâce au personnage de Konata. Elle effectue constamment des parallèles entre sa vie de tous les jours et sa culture *otaku*, notamment lorsqu'il s'agit de remarquer les éléments

---

consulté le 15 avril 2019.

<sup>108</sup> Originellement des jeux vidéo, *Pokémon Vert, Bleu et Rouge*, sortis en 1996 au Japon, adaptés ensuite sur de nombreux supports, notamment en un dessin animé, diffusé dès 1997 et qui l'est toujours aujourd'hui. Les jeux nous placent dans les chaussures d'un enfant capturant des créatures pour les faire s'affronter contre différents adversaires.

<sup>109</sup> Originellement un *manga* d'Akira Toriyama publié de 1984 à 1993, décliné par la suite en multiples séries animées et *spin-offs*. Il narre le parcours riche en affrontements de Son Goku, un hybride entre singe et humain, et ce de son enfance à son âge adulte.

<sup>110</sup> L'article « Japan Gross National Cool », connu pour avoir été l'un des premiers à associer l'exportation culturelle japonaise au terme « cool », l'explique : « Le Japon réinvente une fois encore sa superpuissance. Entre pop musique, jeux et matériels électroniques, architecture, mode, japanimation et cuisine, il apparaît aujourd'hui comme une superpuissance – cette fois, culturelle – aussi forte qu'au temps de sa domination économique » (source : MCGRAY, Douglas, « Japan Gross National Cool », cité dans IWABUSHI, Koichi, *op. cit.*, p. 39).

<sup>111</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 23.

<sup>112</sup> ÔTSUKA, Eiji, interrogé par GALBRAITH, Patrick W., *The Moé Manifesto*, *op. cit.*, p. 45.

<sup>113</sup> Le *lolicon* ou *lolita complex* désigne, selon Galbraith, une attraction pédophile pour des personnages bidimensionnels dans des *anime*, des *manga* ou des jeux vidéo (source : GALBRAITH, Patrick W., « Lolicon : The Reality of 'Virtual Child Pornography' in Japan' in *Image & Narrative*, vol. 12, n° 1, pp. 83–84). À noter que le *lolicon* a aussi été décrit comme « l'idéalisation du mignon dans la description des jeunes filles et une caractéristique largement répandue de la société japonaise contemporaine », qui suppose que le terme désigne plus généralement une attirance pédophile (source : NOBIS, James, « Lolicon: Adolescent Fetichization in Osamu Tezuka's *Ayako* » in HEIMERMANN, Mark, TULLIS, Brittany, *Picturing Childhood : Youth in Transnational Comics*, Austin, University of Texas Press, 2017, p. 148).

d'attraction. Dans le premier épisode de la série, Konata demande à sa camarade Miyuki si elle possède des défauts. Lorsqu'elle énumère ses nombreuses maladroites, Konata lui fait remarquer qu'il s'agit aussi de qualités parce qu'elles servent le *moe*. Konata étant l'*otaku* de sa bande, son regard est aussi le relai d'une compréhension spectatorielle des éléments d'attraction qui provoquent le *moe*. L'aisance avec laquelle elle exprime ses connaissances montre l'absence d'un regard malveillant à son égard, puisqu'il contrarierait le déroulé du *nichijō-kei*. Comparées l'une avec l'autre, les deux fictions symbolisent l'évolution du regard sociétal porté sur ce groupe d'individus. L'époque dépeinte dans *Lucky Star* semble avoir intégré l'*otaku* comme une figure sociale comme une autre, tandis qu'*Otaku no Video* la montrait en marge de la société.

Cette différence générationnelle se remarque aussi dans un rapport différent au métatexte. À première vue, les deux productions semblent baser leur intérêt sur un jeu référentiel identique, mais il n'a en réalité pas la même teneur. *Otaku no Video*, dans sa partie en animation, montre la transformation du protagoniste en *otaku*. Abandonnant son cursus universitaire, et abandonné par sa petite amie, il décide de faire de cette expérience sa force. La confrontation du héros au monde, le propre des récits d'apprentissage<sup>114</sup> s'effectue ici avec les codes des *manga shōnen*, ceux qui peuplent les grands récits *otaku*. Le héros est un enthousiaste qui déborde d'énergie, qui hurle sa passion et souhaite la diffuser partout dans le monde. Le générique donne immédiatement le ton, avec un thème principal qui ne jurerait pas dans un *anime* de robots géants, excepté que l'esprit combatif est au service des *otaku*. Il s'agit d'une version romancée et idéalisée de l'histoire de Gainax par eux-mêmes : celle de producteurs d'*anime* passionnés. C'est la dynamique sociale de l'*otaku*, dans des espaces comme le chez-soi ou les conventions, qui est valorisée dans le jeu référentiel partagé entre l'*anime* et ses spectateurs. La série n'est pas dépourvue d'une portée nationaliste, qui établit l'*anime* comme un art purement japonais concurrent des Américains. Une scène montre notamment un industriel américain effrayé par l'ascension *otaku*, vue comme une force concurrente nipponne<sup>115</sup>. Cependant, cet esprit sert avant tout le parcours personnel de créateurs dévoués à une culture qu'ils chérissent.

*Lucky Star* représente aussi la culture et les espaces *otaku* : les forums internet, les évènements consacrés à la production amatrice ou la visite d'Akihabara, le quartier

<sup>114</sup> BURGELIN, Claude, « ROMAN D'ÉDUCATION ou ROMAN D'APPRENTISSAGE », *Encyclopædia Universalis*, 2017. En ligne : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/roman-d-education-roman-d-apprentissage/>, consulté le 15 avril 2019.

<sup>115</sup> REYNS-CHIKUMA, Cris, *op. cit.*, p. 113.

technologique de Tokyo. Cependant, l'*anime* montre peu les artistes associés à ces espaces, qui ont une simple valeur de décorum. Les personnages principaux semblent n'avoir aucun autre désir que de consommer ce qu'ils voient. Konata, identifiée comme l'*otaku* de la série, ne fait qu'accumuler les références sans les réinvestir. Certes, elle se rend à une convention d'amateurs dans l'épisode 12 et consulte des sites spécialisés dans l'épisode 4, mais elle n'a jamais le rôle d'une productrice qui vendrait ses œuvres ou qui se questionnerait réellement sur les éléments d'attraction. Elle se contente de scrupuleusement planifier son parcours avant de se rendre à la convention dans le premier cas et lit passivement les réactions succédant la diffusion des épisodes d'*Haruhi Suzumiya* dans le second. Même Tamura, la dessinatrice de la série, ne montre pas réellement ce qu'elle crée, la majorité de ses caractéristiques l'associe à une *otaku* de la même manière que Konata. Dans l'épisode 19, celui où elle apparaît le plus, la majorité des blagues porte sur un humour référentiel, comme lorsque l'on montre son imagination vagabonder quand une discussion entre deux de ses camarades lui évoque les codifications des œuvres *yuri*. De même, son talent de dessinatrice est proscrit du cadre de l'humour référentiel et n'est jamais abordé en détail. Un passage montre, par exemple, que ses amies ne voient pas la différence entre un croquis que la dessinatrice juge raté et un autre qu'elle juge réussi. Il ne s'agit pas de comprendre en quoi le croquis est réussi ou raté, mais de voir le personnage se résigner face à l'incompréhension de ses camarades. L'humour dans la scène ne renvoie pas directement aux éléments d'attraction, mais elle est symptomatique d'une volonté généralisée de réduire les fonctions des personnages à un rôle que l'on évoque simplement dans le cadre de la référence. Le rôle de dessinatrice du personnage n'est qu'une surface, tout comme les éléments d'attraction qui régissent Miyuki et que remarque Konata.

Ces personnages d'*otaku* sont ainsi moins des producteurs d'œuvres dérivées que des consommateurs exaltés, qui se contentent de constater qu'ils vivent dans un monde référencé. Le processus suit, par ailleurs, une démarche évidente d'autopromotion, notamment des récits édités par Kadokawa. Marc Steinberg l'associe à une mise à nu du système de production de l'animation japonaise, où « les personnages ne sont pas juste le produit du *media mix* de Kadokawa, mais aussi ses plus grands fans<sup>116</sup> ». Les références ne caractérisent pas simplement une époque, mais mettent en avant, dans la fiction, des productions caractérisées comme majeures. C'est précisément ce que la série fait lorsqu'elle met en scène *La Mélancolie d'Haruhi Suzumiya*, dont les

---

<sup>116</sup> STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 173 (traduction personnelle de l'anglais).

références constantes semblent dire au spectateur qu'être fan de la série à cette époque est une des constructions identitaires de l'*otaku*. Cette soumission des jeux référentiels à un marché s'illustre dans l'épisode 6, où Konata fait allusion au générique de la série *Futari wa PreCure* (2004-2006)<sup>117</sup>. Alors que de nombreuses références sont clairement énoncées, cette dernière est censurée, sans doute pour des questions de droits d'auteurs, quand bien même il ne s'agit que d'une banale conversation entre amies. La supposée représentation d'une personnalité *otaku* est ainsi réglée par des principes mercantiles, qui montrent très clairement quel produit peut potentiellement être explicitement référencé et vers lequel l'on peut diriger le spectateur.

*Lucky Star* explique, en un sens, pourquoi la figure de l'*otaku* est si aisément acceptée dans ces fictions. La promotion de Kadokawa à même la série, comme évoquée par Marc Steinberg lorsque Konata lit les publications du célèbre éditeur (plus précisément, le magazine *Compiq* et le roman *La Traversée du temps*), montre que l'intégration de l'*otaku* au *Cool Japan* est une question de profit. Ce qui pourrait s'apparenter à une sous-culture de passionnés est désormais un art légitimé par des instances gouvernementales. L'agence des affaires culturelles japonaises a, par exemple, coordonné la publication d'un essai sur l'histoire des *anime* de robots géants, dans le but de comprendre ce qui « fait de la narration japonaise quelque chose d'unique<sup>118</sup> ». Il s'agit, encore une fois, d'une acceptation récente, qui n'existait pas à l'époque où Okada concevait *Otaku no Video*.

La conception explicitement mercantile de l'*anime* est d'autant plus pernicieuse quand s'y ajoute un dialogue adressé directement au spectateur. Cela s'exprime notamment dans le segment « Lucky Channel », où Minoru et Akira, commentent le programme face-caméra, comme le font les présentateurs à la télévision. La conscience du modèle base de données, ou au moins d'un jeu de langage partagé, y est visible. Par exemple, le gag autour de la personnalité d'*idol* d'Akira est causé par une association entre les stéréotypes des personnages *moe* de *Lucky Star* et son véritable caractère, autrement plus franc. De même, l'épisode 10 représente une discussion sur la façon dont doit être caractérisée Kagami. Plus précisément, Akira dévalue Kagami en la qualifiant de *tsundere*, mais Minoru objecte. Il remonte ensuite la source étymologique du terme et rappelle qu'une *tsundere* est « un personnage qui semble hostile, mais qui s'avère avoir une réelle compassion », que le terme caractérise en somme une évolution dans la

---

<sup>117</sup> Une série destinée aux petites filles où deux jeunes héroïnes se transforment en magiciennes pour combattre une force antagoniste.

<sup>118</sup> HIKAWA, Ryusuke, « Japanese Animation Guide: The History of Robot Anime », *Media Geijutsu Karento Kontentsu*, mars 2014. En ligne : [https://mediag.bunka.go.jp/?post\\_type=article&p=1143](https://mediag.bunka.go.jp/?post_type=article&p=1143), consulté le 24 avril 2019 (traduction personnelle de l'anglais).

façon dont était vu le personnage. Or, Kagami possède à la fois des abords revêches et une tendresse véritable en fonction de son humeur, son caractère n'est pas altéré avec le temps, mais en fonction de la situation ou de son interlocuteur, elle ne correspond pas à la définition classique des *tsundere*. Si le spectateur novice peut comprendre ce que désigne le terme *tsundere* grâce à cette explication, l'attitude de Minoru semble être le reflet de disputes terminologiques qui concernent un jeu de langage *otaku*. L'idée que ce discours s'adresse à des spécialistes devient évidente lorsque Minoru passe un appel aux spectateurs pour savoir quel est leur avis sur cette question, puisqu'ils sont eux aussi des experts avec lesquels s'élabore un langage. Il dévoile, par ailleurs, que le terme date de 2002 et est originaire d'internet, alors même que des personnages avec les caractéristiques *tsundere* existaient auparavant, comme Asuka dans *Evangelion*<sup>119</sup>. Le mot permet simplement aux *otaku* d'identifier des archétypes précis, qui seront eux-mêmes exploités dans des fictions métatextuelles comme *Lucky Star*<sup>120</sup>. L'encart « Lucky Channel » permet donc de dévoiler, à même la diégèse de la série, son statut de fiction et sa volonté d'instaurer un dialogue métatextuel direct avec ses spectateurs.

Cette complicité factice prolonge les pratiques précédemment identifiées par le terme *amae*. Cet espace chaleureux de l'impermanence quotidienne, située dans une réalité alternative fabriquée et rassurante et qui ne montre que très superficiellement les avis discordants sur les *otaku* dans la société japonaise, qui persistent malgré ce qu'en dit Okada<sup>121</sup>. *Lucky Star* indique d'autant plus que cette acceptation de l'*otaku* passe par un processus hautement mercantile, notamment par une promotion du catalogue de Kadokawa. Le processus de pèlerinage précédemment évoqué est aussi un exemple de la marchandisation de l'*otaku*. La pratique n'est pas immédiatement promotionnelle, puisque les espaces ne sont généralement pas annoncés dans les fictions et sont identifiés après coup par des spectateurs, qui tentent de repérer les décors sur lesquels se basent leurs *anime* favoris<sup>122</sup>. La mise en valeur de ces lieux, dans les *nichijō-kei* notamment, attire les *otaku* vers des endroits désormais marqués par des affects. Cela se remarque avec *Lucky Star*, dont les pratiques de pèlerinage ont commencé avec la

---

<sup>119</sup> Dans la série, le personnage d'Asuka est d'abord présenté comme une adolescente au fort caractère, avant que le spectateur découvre au fur et à mesure des épisodes quelles sont les faiblesses qui l'ont amené à avoir cette attitude.

<sup>120</sup> Par exemple, les *anime* *Bakemonogatari* (2009), *Steins;Gate* (2011) et *Saekano – How to raise a boring girlfriend* (2015-2017) possèdent chacun un personnage diégétiquement qualifié comme *tsundere*, ou s'identifiant comme *tsundere*.

<sup>121</sup> Une étude sociologique menée par Thiam Huat Kam sur un groupe d'étudiants japonais montre le dédain de ces derniers à l'égard des *otaku*, décrits comme « déconnectés de la réalité » (source : KAM, Thiam Huat, « The Anxieties that Make the 'Otaku': Capital and the Common Sense of Consumption in Contemporary Japan » in *Japanese Studies*, vol. 33, n° 1, Singapour, National University of Singapore, 2013, p. 48).

<sup>122</sup> OKAMOTO, Takeshi, *op. cit.*, p. 21.

production de guides touristiques amateurs. Elles ont ensuite été reprises et intégrées à la communauté locale, dans un dialogue entre les éditeurs et les municipalités quasi équivalent au *media mix*<sup>123</sup>. Les démarches de fans ont donc été réappropriées par les municipalités et utilisées pour promouvoir un patrimoine intégré à une économie capitaliste, où les éléments d'attraction de ces séries apparaissent dans un processus de « réalité augmentée ».

De manière intéressante, une fiction comme *Otaku no Video* montre aussi la manière dont les *otaku* sont acceptés dans la société par la production de biens. Comme vu précédemment, le Japon postmoderne a principalement servi un discours autour de la prospérité économique du pays. De même, l'étude de Thiam Huat Kam révèle que les connaissances et compétences de l'*otaku* sont mal considérées parce qu'elles ne servent pas nécessairement une volonté financière et n'existent que pour satisfaire leur plaisir<sup>124</sup>. Toshio Okada, en revanche, se soucie de ce regard extérieur, il a notamment donné des cours « d'otakologie » [*otakugaku*] à l'Université de Tokyo entre 1994 et 1995, dans une volonté de montrer la valeur de cette culture qu'il juge mésestimée<sup>125</sup>. *Otaku no Video* n'est rien de moins que l'histoire d'une ascension où l'*otaku* sert un discours *nihonjinron* et impose ses valeurs malgré un regard sociétal antagoniste. *Lucky Star* ne se soucie pas de servir un discours national et, s'il a effectivement l'apparence d'une publicité déguisée, le plaisir reste transmis entre les personnages, sans aucun jugement sévère. Les critiques d'Okada traduisent la peur que l'*otaku* s'accorde à un système économique-social qu'il voulait bouleverser, quand bien même le Japon fait désormais la promotion de grands récits comme ceux des robots géants.

Ce que le métadiscours révèle plus profondément, c'est que ces fictions ne réfléchiraient que sur elles-mêmes. *Lucky Star* est l'exemple le plus voyant de cette tendance, de par sa structure en une suite de saynètes hautement référencées. Régulièrement, une scène se termine sans qu'il n'y ait rien d'autre qu'un gag référentiel, par exemple les gags autour de la dessinatrice Tamura, qui composent une majeure partie de l'épisode 19. Chaque scène s'interrompt après un nouveau gag en rapport avec son travail (lorsqu'elle montre deux dessins, l'un raté et l'autre réussi, qui se ressemblent énormément) ou la façon dont son regard *otaku* interfère avec sa vie de tous les jours (lorsqu'elle voit la conversation de ses camarades à travers le prisme du *yuri*). Le but n'est pas de créer un récit autour de l'expérience d'une artiste, mais de faire de

---

<sup>123</sup> YAMAMURA, Takayoshi, « Contents tourism and local community response: *Lucky Star* and collaborative anime-induced tourism in Washimiya » in *Japan Forum*, vol. 27, n° 1, 2015, pp. 74-75. En ligne : <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09555803.2014.962567>, consulté le 15 avril 2019.

<sup>124</sup> KAM, Thiam Huat, *op. cit.*, p. 47.

<sup>125</sup> GALBRAITH, Patrick W., *Debating Otaku in Contemporary Japan*, *op. cit.*, p. 89.

son talent de dessinatrice un trait de caractère fort, qui permet d'identifier un personnage relativement récent dans la série. L'*anime* fonctionne de la même manière, il n'est qu'un assemblage de situations disparates issues d'un imaginaire collectif décentralisé. La connaissance implicite de ce réseau de références donne au spectateur avisé un nouveau rapport avec l'objet fictionnel, dont il peut déchiffrer les codifications. Dans l'épisode 19, les gags autour de Tamura qui assimile ses camarades aux codes des *manga yuri* ou qui se questionne autour du matériel à utiliser pour dessiner, résonneront différemment selon l'expérience du public. Si le rôle créatif du personnage n'est que superficiellement abordé, les gags qui lui sont associés peuvent résonner avec l'expérience d'autres artistes. L'un d'entre eux montre, par exemple, sa réaction dépitée face à ses amies, qui ne comprennent pas pourquoi elle ne peut pas utiliser un crayon différent de celui qu'elle a habituellement. Un dessinateur pourra certainement comprendre ce que le personnage dit lorsqu'elle affirme qu'utiliser un crayon qui n'est pas celui avec lequel elle s'est habituée à dessiner ne produit pas la même sensation, car il aura peut-être une attache similaire à ses outils de travail. La réception spectatorielle n'est pas différente de celle de l'*otaku*, dont les connaissances l'amènent à être plus ou moins réceptif à la façon dont Konata ou même Tamura voient les éléments d'attraction au sein de leur fiction. Le rapport qui se noue avec le spectateur est purement subjectif et personnel, il ne passe que par une attache affective à l'œuvre. Il n'est toutefois pas uniquement créé par des personnages et des lieux de vie rassurants, mais surtout par différentes références, qui montrent la base de données sur laquelle s'appuie l'univers de la série.

### **I.2.2. : Un imaginaire graphique référencé et attractionnel.**

Dans l'épisode 10 de *Lucky Star*, l'employé d'un magasin, nommé Meito Anisawa ou Anime Tenchô<sup>126</sup>, apporte une variation à l'imaginaire qui semblait habituellement à l'œuvre dans la série. La différence de registre s'exprime directement dans son *character design*, puisqu'il ne possède pas la petitesse et l'aspect mignon des autres personnages. Cela s'explique aisément, puisqu'il ne s'agit pas d'un personnage créé pour la série, mais de la mascotte d'une véritable chaîne de magasins, Animate. Il est supposé être un simple employé dont l'enthousiasme pour son travail est caractérisé de la même manière que l'esprit guerrier d'un héros de *manga shōnen*. Son apparence

---

<sup>126</sup> Son nom est traduisible en « le supérieur du magasin *anime* », si l'on considère *anime* comme un adjectif qui décrirait ses manières (comme si le personnage était un « supérieur de magasin agissant comme dans un *anime* »), ou en « le supérieur du magasin d'*anime* ».

est analogue à celle de Domon, le héros de la série de robots géants aux combats fantaisistes *Mobile Fighter G Gundam* (1994-1995). Apparu auparavant dans un court métrage promotionnel de la Gainax en 2002, l'Anime Tenchô m'intéresse parce qu'il met en relation les gestes vifs du personnage et l'espace qu'il occupe. La publicité montre un espace composite, où les personnages se meuvent avec vivacité dans les décors en profondeur d'un magasin Animage filmés en prises de vues réelles. Cette association entre des personnages aux mouvements vifs et un décor en profondeur est reprise dans *Lucky Star*. La scène de l'épisode décrit les méthodes utilisées par des vendeurs, tous aussi excentriques que l'Anime Tenchô, pour attirer l'attention de Konata, identifiée comme une grande consommatrice. La séquence montre l'Anime Tenchô qui se prépare à accueillir la cliente et à prévenir son équipe. Cela s'exprime via une séquence qui parodie explicitement des fictions *shônen* de combats, puisque le vendeur effectue des figures acrobatiques, accompagnées de nombreux effets qui donnent l'impression qu'il possède des super pouvoirs (Figure 5). L'espace en images de synthèse et la rapidité des mouvements rendent son aspect composite plus harmonieux que le film publicitaire, mais il diverge toutefois d'un type d'image dominant dans l'*anime*. Généralement, les cadres dans *Lucky Star* sont fixes, divisés en deux parties et forment un espace plat, l'inverse de ce que présente la séquence ici. Sa mise en scène, qui tranche radicalement avec l'organisation spatiale de la série, survient par l'intrusion d'un élément parodique, notamment la gestuelle issue des *anime* de robots géants qui, de la même manière qu'avec la publicité, accorde les mouvements de caméra aux mouvements de l'Anime Tenchô. L'utilisation d'une référence issue d'un imaginaire commun reprend les codifications graphiques associées à certains types de séries (ici, les *anime* de combat), quitte à trancher radicalement avec l'apparence habituelle de *Lucky Star*.

La tridimensionnalité des décors, parcourue avec vitesse par la caméra, m'amène à me demander s'il y aurait, dans *Lucky Star*, une certaine forme de *cinematism*. Ce terme est hérité de Paul Virilio qui montre la façon dont les mouvements de caméra créent une vision du monde machinique. « Pour Virilio, le *cinematism* fait partie d'une logique optique plus générale qui sert finalement à aligner nos yeux aux armes de destruction massive. L'œil ne fait plus qu'un avec la bombe, et tout dans le monde se transforme en une cible<sup>127</sup> ». Puisque l'espace fondé sur le *cinematism* suit la logique cartésienne du point de fuite, le mouvement des machines cinématographiques est assimilable à un mouvement balistique de projection dans l'espace. La comparaison est

---

<sup>127</sup> *Ibid.*, p. 5.

plus aisée à comprendre si l'on imagine la caméra comme une munition qui partirait d'un fusil pour arriver vers un ennemi. Les mouvements de caméra dans l'espace nous donnent à voir ce que serait le parcours d'une balle dans l'espace. Pour qu'il y ait une projection dans l'espace il faut qu'il y ait un projectile qui parte d'un point A pour arriver à un point B. Ce projectile, c'est la caméra. L'exemple illustrant concrètement le mouvement dans l'espace fondé sur le *cinematism* serait le travelling avant.



Figure 5: la caméra suit le mouvement exagéré de l'Anime Tenchô et l'adapte à un espace en trois dimensions (Lucky Star, épisode 10).

Toutefois, la façon dont les mouvements de caméra s'accordent, dans l'épisode 10 de *Lucky Star*, à la description précise des mouvements excentriques de l'Anime Tenchô laisse à penser que sa conception de l'espace s'accorde aussi à des principes d'animation. Lamarre pense que la spatialisation, lorsqu'elle s'est mêlée à une utilisation des technologies informatiques au cinéma, a amené la création de mouvements d'appareil impossibles à réaliser par l'homme, similaire à la séquence décrite dans *Lucky Star*.

Pensez aux séquences dans lesquelles Flèche traverse la forêt et les rochers durant la scène de course-poursuite de l'île dans *Les Indestructibles* (Brad Bird, 2004), ou les scènes numériques où Spiderman traverse Manhattan à l'aide de ses toiles d'araignée. Cette animation ne réplique pas ou ne simule pas simplement le positionnement mobile du regard au cinéma. Elle veut lui donner un nouveau pouvoir, la multiplier et l'intensifier. Le *cinematism* dans l'animation numérique apparaît fréquemment pour pousser les limites de la caméra de la prise de vues réelles. Si, comme Nam June Paik le dit, "le cinéma ce n'est pas voir, c'est voler", alors ce type d'animation a le pouvoir de voler plus vite, plus en

profondeur et plus loin. Cela peut être envisagé comme un *hypercinématisme* et un hypercartésianisme<sup>128</sup>.

Ces effets de projection dans l'espace, qui s'appuient sur les technologies informatiques sont difficiles à reproduire en prises de vues réelles. Toutefois, il est possible, comme dans le cas du film *Spider-Man* (Sam Raimi, 2002) que Lamarre référence, de réunir des plans en prises de vues réelles avec des effets spéciaux numériques<sup>129</sup>. L'espace est reconstruit *a posteriori*, par une intégration du personnage à un décor, qui « recrée de toutes pièces une idée de présence et d'emplacement<sup>130</sup> » associée aux espaces numériques. L'*hypercinématisme* conjugue, de fait, un imaginaire de la projection dans l'espace propre au *cinématisme* et celui des effets spéciaux numériques qui permettent la création d'espaces composites. Contrairement au *cinématisme*, l'*hypercinématisme* de *Lucky Star* n'est pas directement associé à un imaginaire de la prise de vues réelles, puisque le principe de la composition d'image est similaire aux techniques composites à l'œuvre dans l'animation. Au contraire, le mouvement balistique vient servir la gestuelle exubérante du vendeur, associée à un imaginaire du *shônen manga*. L'*hypercinématisme* agit, dans *Lucky Star*, comme un mélange hétérogène entre le mouvement balistique et l'imaginaire des dessins animés de combat.



Figure 6: l'image de Kagami se superpose au décor dans un cadre en forme de bulle le temps d'un gag. (*Lucky Star*, épisode 6).

L'apparition de ce mouvement composite possède ainsi la définition de l'attractionnalité posée par le chercheur Tom Gunning, c'est-à-dire un « élément qui surgit, attire l'attention puis disparaît sans développer de trajectoire narrative ni

<sup>128</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine*, op. cit., p. 65 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>129</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>130</sup> CATTIAUT, Marie, « Repenser le corps par le biais des nouvelles technologies numériques, pour une lecture théorique du Congrès d'Ari Folman », Rennes, Université Rennes 2, mémoire soutenu en 2017, p. 54.

d'univers diégétique cohérent<sup>131</sup> ». Le terme apporte une nouvelle définition aux éléments d'attraction, qui ne sont pas limités qu'à une suite de symboles disparates issus du modèle base de données. L'attractionnalité des *anime* selon la définition de Gunning a à voir avec une organisation graphique de l'image, notamment grâce à sa plasticité. Elle permet de transformer l'apparence corporelle et la gestuelle des personnages au détour d'une scène tout en l'inscrivant dans un tout unifié (voir II.5.2.). Cette plasticité s'exprime dans une grammaire animée télévisuelle du surgissement, où le personnage ne se déplace pas, mais apparaît vivement dans le cadre. Cela se manifeste dans le sixième épisode de *Lucky*, via l'apparition de Kagami dans un cadre arrondi, qui se superpose à une image préexistante et disparaît aussitôt le gag terminé (Figure 6). L'effet est équivalent au *split screen* cinématographique, une technique ostentatoire dont les propriétés attractionnelles se retrouvent dans le cinéma des premiers temps<sup>132</sup>. Dans le cadre des *anime*, cet héritage est aussi celui des *manga*, qui procèdent à une fragmentation de l'espace via la mise en page des différentes cases.

*Lucky Star* se rapproche d'autant plus de l'attractionnalité définie par Gunning grâce à certaines similitudes que la série possède avec les objets théorisés par le chercheur, à savoir le cinéma des premiers temps. Ce terme regroupe les films de la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle jusqu'aux années 1906-1907 qui n'ont pas pour but de décrire un récit, mais d'exercer un pouvoir illusionniste sur le spectateur. Les objets n'étant pas équivalents, notamment du fait d'une différence de contexte, la comparaison doit être prise avec précaution, mais elle permet toutefois de comprendre comment *Lucky Star* met en scène ces références de façon ostentatoire. Dans le cinéma des premiers temps, la captation de l'esprit du spectateur passe aussi bien par la représentation du mouvement chez les frères Lumière que par les trucs créateurs d'effets magiques chez Georges Méliès. Il s'agit d'un cinéma exhibitionniste, qui sollicite l'attention du spectateur par des effets qui valent pour eux-mêmes<sup>133</sup>. Dans ces fictions, un rapport direct avec le spectateur s'établit, comme un film érotique que Gunning cite en exemple et dans lequel une femme, épiée par un voyeur, se déshabille. Au lieu d'ôter ses vêtements comme si elle était seule, elle les retire en faisant face à la caméra<sup>134</sup>. Un effet de même nature se retrouve dans le sixième épisode de *Lucky Star*. Lors d'une scène avec ses amies, Konata rappelle que, pour débloquer tous les éléments clés d'un jeu

<sup>131</sup> GUNNING, Tom, « Cinéma des attractions et modernité », *Cinémathèque*, n° 5, 1994, p. 132

<sup>132</sup> TYLSKI, Alexandre, « Le "split screen" audiovisuel. Contemporanéité d'une figure » in *Positif*, n° 566, 2008, p. 56.

<sup>133</sup> GUNNING, Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde » in *1895*, n° 50, 2006, p. 57.

<sup>134</sup> *Ibid.*, p. 58.

vidéo, il faut régulièrement sauvegarder sa progression. Il s'agit d'une référence aux *visual novels*, dans lesquels de nouveaux embranchements sont accessibles selon les choix du joueur. Évidemment, ses amies ne comprennent pas la référence, mais elle ne semble pas leur être destinée, puisque Konata finit sa réplique en tournant la tête vers le spectateur. Dans cette scène, le personnage « brise » le quatrième mur, c'est-à-dire qu'elle parle avec le spectateur, comme si le personnage avait conscience d'être dans une fiction<sup>135</sup>. La dimension exhibitionniste de la scène réside dans l'acceptation des personnages d'un regard spectatorial, sans que ce dernier serve un processus narratif.

Ces similitudes sont cependant à nuancer, puisque le cinéma des premiers temps est destiné à être diffusé dans les fêtes foraines ou à accompagner des représentations du théâtre de variétés<sup>136</sup>. Ces espaces communs s'opposent au cadre privé, c'est-à-dire à la diffusion télévisée d'*anime*. Les effets de ces feuilletons n'ont pas la même valeur que ceux des films à trucs méliésiens. Leur dimension exhibitionniste se rattache à ce qu'Azuma nomme le postmoderne, c'est-à-dire au partage d'un jeu de langage spécifique et aux connaissances préalables d'un réseau référentiel, en somme à la base de données. Malgré ces différences contextuelles, les effets véhiculés par le terme d'« attraction » défini par Gunning rejoignent en partie ceux procurés par ces séries. Lorsque Gunning parle du *Voyage dans la lune* (Georges Méliès, 1902), il affirme que la narration n'est qu'un cadre qui permet à Méliès d'exploiter les effets magiques permis par le cinéma<sup>137</sup>. De même, l'absence de narration dans *Lucky Star* n'est qu'un prétexte à se faire succéder les éléments d'attraction. Toutefois, l'époque et la nature différente des objets font que les effets ne sont pas totalement semblables, puisqu'ils perdent leur valeur magique pour servir une volonté d'efficacité, qui recycle un même imaginaire.

Dans le modèle base de données, ces effets attractionnels sont assurés par un principe référentiel et par une réciprocité entre le spectateur et le protagoniste. L'épisode 19 de la série l'illustre dans une scène où Tamura remarque des passants habillés comme les personnages du *manga Fullmetal Alchemist* (Hiromu Arakawa,

---

<sup>135</sup> André Antoine, dramaturge à qui l'on attribue en partie l'origine du terme, explique plus précisément que la mise en scène théâtrale consiste à bâtir un lieu dans lequel l'action se déroule, car « c'est le milieu qui détermine le mouvement des personnages, et non le mouvement des personnages qui détermine le milieu » (ANTOINE, André, « Causerie sur la mise en scène » [parution originale : 1910] in SARRAZAC, Jean-Pierre, MARCEROU, Philippe, *Antoine, l'invention de la mise en scène*, Arles, Actes Sud-Papiers, 1999, p. 113). Lorsque le spectateur est face à une scène, il voit une pièce faite en trois murs, l'absence d'un quatrième mur permettant d'observer l'action. Lorsqu'une pièce suit une logique de vraisemblance telle qu'elle a été posée par Antoine, qui est fortement influencé par le naturalisme, les acteurs font comme s'ils occupaient une pièce faite en quatre murs. Or, quand un acteur fait face aux spectateurs ou leur adresse la parole, il « brise » ce quatrième mur tacite.

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 62.

<sup>137</sup> *Ibid.*, p. 58.

2001-2010). Ses amis, qui n'ont pas entendu parler de l'œuvre, se contentent de commenter leurs tenues incongrues, puisqu'ils portent des vestes très chaudes en plein été. Tamura, en revanche, se précipite pour photographier les passants, consciente que sa réaction ne peut être comprise que par ceux qui possèdent ces références. Il s'agit d'un coup de coude à l'égard du spectateur, dont on suppose qu'il partage le même regard. L'attractionnalité fonctionne, comme chez Gunning, par une mise en scène des différents effets – notamment visuels, comme avec l'*hypercinematism* ou avec l'apparition vive de personnages sur des décors – mais qui s'adressent à un public bien plus spécialisé, car ils passent par une connaissance préalable d'un réseau de références qui permet de tous les remarquer.

Cette partie a montré comment un récit issu du modèle base de données peut s'organiser structurellement, mais elle ne permet pas encore de pleinement saisir comment la mécanique dé-hiérarchisée et attractionnelle de la théorie d'Azuma influence la conception graphique de ces séries. C'est pourtant en décomposant le personnage bidimensionnel de la licence *Di Gi Charat* et en évoquant le site *TINAMI* qu'Azuma explicite le fonctionnement des éléments d'attraction, qui s'additionnent et se réunissent graphiquement dans un personnage centralisateur. Dans ma deuxième partie, je souhaite étudier la conception artistique de *Lucky Star* et, plus globalement, des œuvres *otaku* par le prisme du modèle base de données. La théorie s'axera notamment sur les spécificités de l'animation japonaise, qui me permettront de comprendre le contexte de production et l'imaginaire déployé dans ces séries.

**Deuxième Partie : L'organisation  
visuelle, stéréotypée de *Lucky Star*.**

Comme l'a montré ma partie précédente, la structure d'une série comme *Lucky Star*, l'univers qu'elle déploie et la place occupée par la référence permettent de remarquer une application effective du modèle base de données. Or, les effets attractionnels remarqués par Azuma partent d'une structure visuelle, notamment de la conception commune des personnages dans ces séries, qui lui permet d'embrayer plus globalement sur une analyse des qualités visuelles propres à la culture *otaku*. L'objectif de cette deuxième partie sera donc d'explicitier les liens occupés entre les mécaniques attractionnelles décrites par le philosophe japonais et un graphisme *otaku* à l'œuvre dans l'animation japonaise. Car, si Azuma ne fait aucune précision sur les liens entre sa théorie et les spécificités de l'animation japonaise, sa pensée subsiste néanmoins chez de nombreux théoriciens spécialisés dans l'*anime*, notamment Thomas Lamarre. Je souhaite donc analyser *Lucky Star* et les *anime* en me penchant sur ce qu'il se passe à même les images. En les étudiant, je souhaite comprendre avec plus d'acuité comment elles s'agencent autour d'une conception généralisée de l'animation au Japon et, plus largement, autour de la culture *otaku*.

Mon troisième chapitre partira, comme chez Azuma lorsqu'il aborde *Di Gi Charat*, de la conception attractionnelle des personnages, qui aboutissent à l'élaboration de « grands non-récits ». Je montrerai quels types de discours produisent *Lucky Star* et les *nichijō-kei* dans les rapports privilégiés qu'ils créent entre le spectateur et le personnage. Mon quatrième chapitre sera consacré à des théories autour de la représentation de l'espace, analogue à une pensée de l'image en couches bidimensionnelles. J'y remarquerai comment la platitude et la dé-hiérarchisation des décors travaillent une esthétique de la surface apparente et en font leur moteur esthétique principal. Mon cinquième chapitre, enfin, sera consacré à la description extrêmement stéréotypée du mouvement des personnages. J'y montrerai la façon dont l'animation s'appuie sur une représentation réglée des émotions, tout en montrant le regard spécialisé d'une partie des fans d'animation, qui identifient une graphie spécifique aux animateurs quand bien même elle s'appuie sur un imaginaire attractionnel.

## Chapitre 3 : *Character design* et consommation des personnages : la création d'archétypes attractionnels.

### II.3.1. : *Le media mix*, un commerce plurimédiatique du personnage.

Puisqu'il n'y plus de récit dans *Lucky Star*, il ne resterait selon Azuma que des personnages. Ces derniers seraient construits autour d'éléments d'attraction forts, qui les rendent sympathiques aux yeux des spectateurs. L'idée d'un personnage central, servant d'introduction à un récit, n'est pas neuve. La transposition du personnage, du *manga* à *l'anime*, tient en sa qualité de dessin, qui « efface certaines des hétérogénéités entre les types de médias en faveur d'un accord ou d'une convergence autour de l'image du personnage<sup>138</sup> » d'après Steinberg. Le chercheur veut ici montrer l'ubiquité du personnage bidimensionnel qui lui permet d'être intégré à plusieurs supports, tant qu'il reste en adéquation avec cette bidimensionnalité. Il est d'autant plus garant de l'univers lorsqu'est pris en compte le commerce des produits dérivés, comme avec d'*Astro Boy* où Astro s'est retrouvé imprimé sur des autocollants accompagnant chaque boîte de chocolat Marble, une confiserie de la marque Meiji. L'entreprise avait pourtant déjà une mascotte pour ses produits, le monde d'*Astro Boy* ne devait servir que de cadeau bonus [*omake*]. Cependant, le succès de ces autocollants et de la série animée, qui agit comme une publicité hebdomadaire pour Marble, a amené le robot à devenir l'emblème de la marque. En d'autres termes « l'image de Meiji — et des chocolats Marble en particulier — devint fermement associée à Astro. Astro, toutefois, garda son indépendance à s'associer à d'autres produits<sup>139</sup> ». L'analyse du cas d'*Astro Boy* est intéressante, parce qu'elle montre que les productions qui obéissent à une logique crossmédiatique ou transmédiatique<sup>140</sup> vendent généralement l'image d'un personnage associé à un ou

<sup>138</sup> STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 84 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>139</sup> *Ibid.*, p. 63 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>140</sup> Le crossmédia et le transmédia désignent une « articulation cohérente de différents médias ciblés répondant à un projet de communication » (AZEMARD, Ghislaine, *100 notions pour le crossmédia et le transmédia*, Charenton-le-Pont, Les Éditions de l'immatériel, 2013, p. 40). En d'autres termes, un même univers sera exploité sous diverses formes, comme une série télé, une bande dessinée, un roman, etc. Si les termes sont parfois employés comme des synonymes, il existe des divergences terminologiques. Tandis que le crossmédia désigne l'adaptation d'un même média sur un support (un livre que l'on adapte en film par exemple), le transmédia développe des histoires qui poursuivent ou prolongent un même univers (comme un film que l'on adapte en livre pour raconter une histoire alternative, qui se passe dans le même monde sans narrer la même histoire) (voir GUERIN, Laurent, « *Transmedia, crossmedia, multimedia, plurimedia...* Et si nous devions expliquer ces notions à quelqu'un... », *Orange Transmedia Lab*, novembre 2010. En ligne : <https://web.archive.org/web/20130719065938/http://www.transmedialab.org/the-blog/opinion/transmedia-crossmedia-multimedia-plurimedia-et-si-nous-devions-expliquer-ces-notions-a-quelquun/>, consulté le 9 octobre 2019).

plusieurs autres univers. Cette façon d'utiliser un personnage comme relai est notable dans *Lucky Star* dans les liens entre la série et *La Mélancolie d'Haruhi Suzumiya*. La scène la plus parlante dans son processus de médiation se situe au moment où Konata, accompagnée de Kagami et Tsukasa, se rend à un concert autour de la série. Lors d'une scène, il s'effectue un champ-contrechamp où Konata fixe l'actrice vocale d'Haruhi, Aya Hirano, dessinée dans le style de *Lucky Star* et qui reproduit un passage musical iconique de l'*anime*. Outre le fait que Konata regarde celle qui l'interprète incarner un autre personnage qu'elle, le passage montre qu'Aya Hirano est le relai d'un affect autour d'Haruhi Suzumiya, malgré les dissemblances physiques qu'elle possède avec son personnage. La scène agit aussi comme un gag à destination des spécialistes, puisque Konata fait face à celle qui lui donne sa voix, puisqu'Aya Hirano s'est occupée de son doublage.

La force médiatrice du personnage est ce qui a amené le développement des *character designs* dans la conception et l'identité des productions animées. Ces choix ont une incidence sur l'attractivité potentielle d'un personnage, qui est assurée par les canons esthétiques dominants de l'*anime*. Ces qualités relèvent de l'*anime-esque*, c'est-à-dire des caractéristiques formelles qui permettent de reconnaître un *anime*. Les caractéristiques visuelles les plus aisément identifiables sont résumées dans le dictionnaire historique sur l'animation de Nichola Dobson :

Bien que la majorité des animateurs ait leur propre style distinctif, une caractéristique courante dans les *anime*, et qui est devenue une sorte de stéréotype pour l'Occident, est l'utilisation de larges yeux dessinés sur plusieurs de leurs personnages, souvent couplés à une grande tête et un petit corps. Il y a aussi l'utilisation d'expressions faciales exagérées pour la surprise et la colère pour bon nombre de leurs personnages<sup>141</sup>.

La remarque est intéressante parce qu'elle associe l'animation japonaise aux propriétés graphiques des personnages. L'animation est évoquée plus tôt dans la définition, mais dans sa proportion à utiliser l'animation limitée opposée à un style de dessin, décrit comme « très détaillé<sup>142</sup> ». Ce que l'on identifie comme *anime* passe généralement par un style qui reprend ce réseau de codifications, cette « base de données » graphique qui lie l'imaginaire des artistes.

L'*anime-esque* dont les personnages aux gros yeux et aux gros visages ont, encore une fois, été désignés comme un héritage de Tezuka. À l'après-guerre, l'artiste

---

<sup>141</sup> DOBSON, Nichola, Entrée « *Anime* », *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*, Lanham, Scarecrow Press, 2009, p. 12 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 11 (traduction personnelle de l'anglais).

s'est spécialisé dans le *manga* à histoire [*story manga*], qui liait des récits d'inspirations romanesques à un découpage d'inspiration cinématographique<sup>143</sup>. Ce modèle de *manga* narratif, celui d'*Astro Boy*, a été repris dans son adaptation en *anime* et a instauré une forme de dessin animé télévisuel qui relève à la fois du feuilleton et de l'épisodique. *Astro Boy* est le grand récit originel des *anime*, que Nobuyuki Tsugata<sup>144</sup>, d'après ce que rapporte l'ouvrage de Marc Steinberg, a notamment défini comme des récits développant « des relations humaines, des histoires et des mondes complexes<sup>145</sup> ». L'influence des formes élaborées par Tezuka se ressent aussi en termes de *character design*, que Frederik L. Schodt décrit dans son livre consacré à l'artiste comme « basé sur les ellipses<sup>146</sup> ». Leur tracé simple, rond et épuré donne aux dessins tout leur dynamisme et aux personnages un aspect résolument mignon (ou, selon son équivalent japonais, *kawaii*). Leur élasticité rappelle aussi la tendance qu'ont les personnages en animation à s'étirer et à se tordre. Schodt précise d'ailleurs que, parmi les multiples artistes ayant influencé Tezuka, il existe de multiples animateurs, notamment Disney et les frères Fleischer<sup>147</sup>. La prévalence du mignon résonne avec la graphie des personnages *moe*, qui s'établit elle aussi à travers la rondeur du trait, mais aussi avec leur potentiel attractionnel. La description que Pauline Moore fait d'*Astro le robot* (Figure 7a), décrit comme « naïf et enfantin<sup>148</sup> » peut tout à fait s'appliquer aux lycéennes de *Lucky Star*.

Cela ne veut pas dire pour autant que la graphie mignonne de *Lucky Star* est directement influencée par les œuvres de Tezuka. Puisqu'il s'agit d'un style dominant, intégré au *mangaesque* et à l'*anime-esque*, la graphie ne référence rien de particulier. Cette conception tezukienne du personnage mignon ne caractérise qu'une conception graphique dominante à l'œuvre dans l'animation japonaise. Il faut, de plus, ne pas réduire le *mangaesque* et l'*anime-esque*<sup>149</sup> à une graphie mignonne héritée de Tezuka. *Ken le survivant* (Tetsuo Hara & Buronson, 1983-1988) est un *manga* dont les personnages d'hommes adultes ne possèdent pas l'aspect rondouillard ni les gros yeux caractéristiques d'une graphie *kawaii*, ce que l'*anime* a aussi retranscrit (Figure 7b).

<sup>143</sup> STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 27.

<sup>144</sup> Historien de l'animation, auteur de l'ouvrage *Nihon Animêshon no chikara : 85-nen no rekishi wo tsuranuku futatsu no jiku* (2004).

<sup>145</sup> TSUGATA, Nobuyuki, cité dans STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 8.

<sup>146</sup> SCHODT, Frederik L., *The Astro Boys Essays, Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/Anime Revolution*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2007, p. 44 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>147</sup> *Idibem*.

<sup>148</sup> MOORE, Pauline, *op. cit.*, p. 130 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>149</sup> Je reprends ici les termes tels qu'orthographiés par Stevie Suan (source : SUAN, Stevie, « Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form » in *animation, an interdisciplinary journal*, vol. 12, n° 1, 2017, pp. 68-79. En ligne : <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847717691013>, consulté le 31 janvier 2019).

Pour autant, ses similitudes graphiques avec d'autres *manga* dans le dessin des hommes (aux traits durs et aux petites pupilles), comme *Sakigake!! Otokojuku* (Akira Miyashita, 1985-1991) ou *Racaille Blues* (Masanori Morita, 1988-1997), font que la série reste ancrée dans une image commune du *manga*, dans le *mangaesque*. Le lien entre le *mangaesque* et Tezuka permet simplement de situer les éléments d'attraction *moe* qui composent le modèle base de données avec un riche héritage issu des *anime* et des *manga*.



Figure 7: le robot Astro (Astro Boy, 1963, épisode 1) ou les antagonistes de Ken le survivant (1984-1988, épisode 1) sont deux représentations d'un imaginaire *mangaesque* ou *anime-esque*.

Les caractéristiques *anime-esque* ne vont pas s'appliquer à toute l'animation japonaise, au contraire. De nombreuses productions, notamment indépendantes<sup>150</sup>, n'obéissent pas au manque de fluidité de l'animation limitée ni à sa graphie *kawaii*. De même, leurs éléments d'attraction peuvent s'appliquer à des productions en image de synthèse, bien qu'elles soient issues d'un imaginaire bidimensionnel. Stevie Suan l'explique par une opposition entre deux *anime* : *Aku no Hana* (2013) et *Expelled from Paradise* (Goro Taniguchi, 2014). *Aku no Hana* (Figure 8a) adapte certes un *manga* en animation traditionnelle, mais avec des personnages en rotoscopie<sup>151</sup>. Ils ne possèdent pas les éléments d'attraction *moe* issus du modèle base de données. Suan associe cet éloignement de l'*anime-esque*, c'est-à-dire des conventions qui l'identifient à un imaginaire de l'*anime*, à ses mauvaises ventes. À l'inverse, *Expelled from Paradise* (Figure 8b) est animé en images de synthèse [CG ou *Computer Graphic*], mais possède des personnages identifiés à l'*anime-esque* et obéit à un certain nombre d'éléments d'attraction<sup>152</sup>. Ces éléments concernent le dessin long et complexe des cheveux, la

<sup>150</sup> Les films récompensés par le prix Noburo Ôfuji et les créations d'étudiants de l'académie Geidai sont des exemples d'une reconnaissance nipponne d'un style marginal éloigné des canons *anime-esque*.

<sup>151</sup> La rotoscopie est le « procédé de décalque image par image d'un film en prises de vues réelles (comme référence) pour capturer avec acuité l'humain et le mouvement vivant qui, lorsque l'image est retracée, provoque un guide pour créer une animation "comme dans la vie" » (source : DOBSON, Nichola, *op. cit.*, p. 166. Traduction personnelle de l'anglais).

<sup>152</sup> SUAN, Stevie, *op. cit.*, p. 68.

tenue moulante portée par l'héroïne ou les différences des yeux du personnage féminin (gros) et masculin (petit). Dans le cadre d'une série développée via le *media mix*, obéir à l'*anime-esque* est important, car il est garant des propriétés attractionnelles du personnage qui amènent le consommateur d'un produit à un autre qu'il s'agisse de *manga*, d'*anime*, mais aussi de *posters*, de CD ou de figurines.



Figure 8: captures d'écran issues d'Aku no Hana (à gauche) et Escape from Paradise (à droite) (SUAN, Stevie, « *Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form* », op. cit., p. 69).

Il est intéressant de voir que le *media mix* possède de nombreuses similitudes avec le modèle crossmédiatique d'*Astro Boy*. Parce que son héros effectue le lien entre œuvre originale et adaptation, mais aussi parce que l'*anime Astro Boy* développe une histoire originale qui diverge du *manga*<sup>153</sup>. Il ne s'agit plus d'une transposition sur le petit écran de l'histoire d'Astro, mais d'une réinvention, qui équivaut au commerce du produit dérivé de licence comme *Evangelion*. Le *media mix* et la reconnaissance de l'*anime-esque* poursuivent ainsi une logique de commerce du personnage, entamé dans le domaine sériel avec *Astro Boy*<sup>154</sup>.

Ce qui différencie toutefois *Astro Boy* du *media mix* est la capacité de ce dernier à rendre floues les limites entre création originale et productions dérivées. Ces pratiques sont liées à la société instigatrice du *media mix*, Kadokawa. Lorsqu'ils ont importé la comédie romantique américaine *Love Story* (Arthur Hiller, 1970), ils ont publié sa novélisation pour créer un engouement autour du film. Cette stratégie s'est amplifiée dans les années 1970, où a été fondé un département cinéma à la Kadokawa, qui suit une stratégie marketing nommée la « Sainte Trinité ». Elle consistait à adapter des romans d'auteurs connus, à republier lesdits auteurs dans de nouvelles éditions et à massivement diffuser leur bande originale à la radio. Avec cette méthode, les films

<sup>153</sup> STEINBERG, Marc, op. cit., p. 189.

<sup>154</sup> Cela ne signifie pour autant pas qu'*Astro Boy* est le premier exemple de commercialisation de produit dérivé, comme le montre les produits autour du héros du *manga* d'avant-guerre *Norakuro* (Suihō Tagawa, 1931-1941), notamment un masque qui « fut si populaire qu'on estime qu'un enfant japonais sur quatre en possédait » (STEINBERG, Marc, op. cit., p. 90. Traduction personnelle de l'anglais). *Astro Boy*, par son statut sériel et feuilletonesque, résonne toutefois plus directement avec les récits du modèle base de données.

servaient de publicité pour les livres, les livres de publicité pour les films et la musique comme publicité pour les albums, les livres et les films<sup>155</sup>. De façon similaire à la consommation des récits d'Ôtsuka, plusieurs médiums sont liés à un même univers. Cette stratégie est extrêmement commune dans les *anime*. Par exemple, *Neon Genesis Evangelion* a été publié en tant que *manga* peu avant la sortie de l'*anime* et des variations de l'histoire se sont retrouvées sur une multiplicité de supports.

Pour Azuma, la dé-hiérarchisation entre création originale et *otaku* est liée au modèle base de données, qui ne différencie pas le personnage situé dans son œuvre originale, sous forme de produit dérivé, ou réécrit dans le cadre d'une fanfiction amatrice. De nombreuses franchises ont recours à ce système d'univers parallèles pour continuer à exister dans l'imaginaire collectif. Le *manga* *La Disparition de Yuki Nagato* (Puyo, 2009-2016) a permis à la licence *Haruhi Suzumiya* de prospérer quelque temps encore en reprenant l'univers alternatif développé dans la suite du roman *La Mélancolie d'Haruhi Suzumiya* nommé *La Disparition d'Haruhi Suzumiya* (adapté en film en 2010). Si les personnages sont semblables à l'œuvre originale, ils restent légèrement réécrits pour servir un nouveau récit particulier, de la même manière qu'une fanfiction. La multiplication d'œuvres décrivant des réalités alternatives, commercialisées en même temps comme dans le cas d'*Evangelion*, rend les notions d'adaptation et d'originalité poreuses. De la même manière, le modèle base de données ne permet pas de créer des univers originaux, ils ne sont que des répétitions d'éléments d'attraction visuels, sonores et scénaristiques, comme différents univers alternatifs au « grand non-récit » que serait le modèle base de données. Tandis que le robot Astro reliait différents médiums par un grand récit, les héroïnes de *Lucky Star* assurent ce lien avec les différents stéréotypes du modèle base de données.

### **II.3.2. : L'acute et le moe, l'attractionnalité de personnages qui mêlent codifications masculines et féminines.**

De la même manière que le « grand non-récit » qui les accueille, les personnages de *Lucky Star* obéissent au modèle base de données et ne peuvent exister qu'en une combinaison d'éléments d'attraction *anime-esque*. Puisqu'il s'agit d'un *nichijô-kei*, ces caractéristiques ont à voir avec une exacerbation du *kawaii*. Leur *character design* est similaire à celui d'*Azumanga Daioh* ou de *K-ON!*, mais il exacerbe plus distinctement les caractéristiques juvéniles des héroïnes (Figure 4b). *Lucky Star* minimise son rapport avec une approche réaliste des corps adolescents pour rendre les personnages

---

<sup>155</sup> STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 150.

pleinement *kawaii* selon les principes du modèle de la base de données. Ces caractéristiques graphiques rappellent le terme « hypermignon » [*hypercute*] qu'a employé Pauline Moore pour désigner un deuxième stade succédant au graphisme de Tezuka<sup>156</sup>. Dans l'hypermignon, « tous les personnages ressemblent à des bébés, apaisants et réconfortants<sup>157</sup> ». Leur style « cherche à mettre en extase — ce qui signifie, à pousser à son extrême limite, à sa forme la plus pure et vide — le mignon vu comme l'hyperbeau, l'hyperattractif, l'hypercharmant — en un mot, l'hyperbienveillant<sup>158</sup> ». L'utilisation du terme « extase » ramène à l'attractionnalité des personnages *moe* des *nichijō-kei*. Appliqués au *nichijō-kei*, les personnages hypermignons viennent ajouter une portée *amae* à un récit *iyashi-kei*, puisqu'ils possèdent des qualités extrêmement réconfortantes dans leur conception graphique tout en rondeur. Les personnages hypermignons aux formes simples s'apparentent, par ailleurs, à des mascottes. Totoro de *Mon Voisin Totoro* (Hayao Miyazaki, 1988), un film que Moore cite comme possédant un graphisme relevant de l'hypermignon<sup>159</sup>, est devenu la mascotte du studio Ghibli, qui apparaît au début de chacun de leur film et dont l'image a été déclinée en une multitude de produits dérivés. On voit ainsi comment des figures hypermignonnes peuvent s'accorder au commerce du personnage, ce qui explique pourquoi des figures *moe* appartenant à de grands non-récits possèdent des figures hypermignonnes.

Si le style japonais dominant a amené la création de nombreux personnages aux gros yeux, cette caractéristique est d'autant plus notable dans des œuvres *moe* comme *Lucky Star*, où les personnages ont un visage dont les yeux occupent sa plus large partie. Comme le montre le terme *bishōjo*, l'esthétique mignonne des *anime otaku* s'associe régulièrement à un imaginaire identifié comme féminin : l'*anime Puella Magi Madoka Magica* (2011) est célèbre pour lier un univers mignon, assuré par l'imaginaire du *magical girl*<sup>160</sup>, à une histoire tragique d'ampleur mondiale. De même, il n'est pas rare de voir des artistes japonais spécialisés dans la production *otaku* à tendance érotique, officier sur des séries destinées à un public de jeunes filles. Akio Watanabe, *character designer* de séries très référencées comme *The Soutaker* (2001) et *Bakemonogatari* (2009), occupe ce même poste sur la série jeunesse *Pretty Rhythm: Aurora Dream* (2011).

<sup>156</sup> MOORE, Pauline, *op. cit.*, p. 137.

<sup>157</sup> *Ibid.*, p. 136 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>158</sup> *Ibid.*, p. 127 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>159</sup> *Ibidem.*

<sup>160</sup> Nom donné aux séries de magiciennes japonaises comme *Gigi* (1982-1983), *Sailor Moon* (1992) ou *Futari wa Precure*. Elles mettent en scène des héroïnes possédant des pouvoirs magiques qu'elles mettent généralement à profit pour régler les problèmes de différents personnages, devenir une célébrité ou combattre une force maléfique.

Ces sensibilités se retrouvent dans l'emphase des œuvres de romance et de vie quotidienne aux caractéristiques *moe*, associée au *shôjo manga* et moins aux histoires violentes et d'aventures, assimilables aux *shônen manga* (bande dessinée pour jeunes garçons). Cette division des genres par ses publics est originellement le résultat d'une division des magazines de prépublication, toujours à l'œuvre aujourd'hui. Ainsi, des succès du *manga* d'action et d'aventure comme *Hokuto no Ken*, *Dragon Ball* ou *Naruto* (Masashi Kishimoto, 1999-2014) ont tous été publiés dans le *Weekly Shônen Jump*, qui annonce sa cible éditoriale dès sa couverture. À l'inverse, la tranche de vie *Sazae-san*, la romance homosexuelle *Le Cœur de Thomas* (Moto Hagio, 1974-1975) ou le *magical girl Kamikaze Kaito Jeanne* (Arina Tanemura, 1998-2000) ont été respectivement sérialisés dans *Shôjo Club*, *Shôjo Comics* et *Ribon* (que le site de l'éditeur indique appartenir à la catégorie « magazine pour jeune fille [少女マンガ誌]<sup>161</sup> »). Cette classification genrée paraît réductrice, puisqu'il existe des *shôjo manga* avec de l'action et de l'aventure comme *Yona : Princesse de l'aube* (Mizuho Kusanagi, publié depuis 2009 dans *Hana to Yome*, un « magazine pour jeunes filles » pour l'éditeur<sup>162</sup>) et des romances comme *Nisekoi* (Naoshi Komi, 2011-2016) sont aussi publiées dans le *Weekly Shônen Jump*. Cependant, les termes *shôjo* et *shônen* s'avèrent associés à des genres particuliers de *manga* à cause d'une prédominance de la segmentation par les magazines de prépublications.

Cette différence est notamment assimilée par un public occidental. Une étude montre ainsi qu'un groupe d'adolescents français va désigner comme des *shôjo* des *manga* destinés à un public masculin, comme *Love Hina* (Ken Akamatsu, 1998-2001) ou *Ma Femme est une étudiante* (Hiyoko Kobayashi, 2002-2007), simplement parce qu'ils s'avèrent être des comédies romantiques<sup>163</sup>. Cette assimilation du *shôjo* au romantisme est perpétuée par les éditeurs français, comme l'éditeur Kurokawa qui a classé le *shônen* romantique *Blue Flag* (KAITO, publié depuis 2017 dans le magazine *Shônen Jump+*) comme *shôjo*, avant de se rectifier<sup>164</sup>.

L'adéquation entre les genres de récits et le sexe supposé des lecteurs se remarque, plus particulièrement, dans le *character design kawaii*. Lorsque l'artiste Takeshi Murakami, qui tire ses inspirations de la culture *otaku*, avoue s'intéresser à la

<sup>161</sup> En ligne : <https://books.shueisha.co.jp/magazines/magazine.html?magazine=ribon>, consulté le 28 juillet 2019.

<sup>162</sup> En ligne : <https://www.hakusensha.co.jp/magazine/>, consulté le 28 juillet 2019.

<sup>163</sup> DETREZ, Christine, « Des *shonens* pour les garçons, des *shojos* pour les filles ? Apprendre son genre en lisant des mangas » in *Réseaux*, n° 168-169, Paris, La Découverte, septembre 2011. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-4-page-165.htm?contenu=article>, consulté le 29 janvier 2019.

<sup>164</sup> Une capture d'écran est disponible sur le blog de fan *Nostrblog* : Bobo, « *Blue Flag*, le *shôjo* qui était un *shônen* », *Nostrblog*, mars 2019. En ligne : <https://nostrblogs.wordpress.com/2019/03/27/blue-flag-le-shojo-qui-etait-un-shonen/>, consulté le 28 juillet 2019.

graphie *kawaii* pour gagner en popularité auprès d'un public féminin<sup>165</sup>, c'est parce que de nombreuses fictions adressées aux femmes possèdent cette codification esthétique. Le *character design* est notamment influencé par le type de récit duquel sont issus les personnages. Cela se remarque par exemple dans la graphie des yeux entre des *manga* d'aventure *shônen* et des romances *shôjo*. Dans des succès comme *Ken le survivant*, *Dragon Ball* ou *One Piece* (Eiichiro Oda, depuis 1997), les pupilles des personnages, particulièrement masculins, ont tendance à être bien plus réduites, tandis que les personnages des *shôjo* comme *Le Cœur de Thomas*, *Kamisama Kaito Jeanne* ou *Yona : Princesse de l'aube* (qui contiennent une part importante de romance) ont d'énormes yeux très détaillés. La prévalence de *bishôjo* aux yeux énormes dans des fictions *otaku* s'explique par un héritage d'inspiration féminine, aux codifications *kawaii*.

Encore une fois, il ne s'agit pas de réduire les grands récits destinés à un public masculin à des personnages aux traits durs et aux petits yeux, il existe de nombreux contre-exemples, à commencer par *Astro Boy*. Il ne faut toutefois pas oublier que la *bishôjo* vecteur de *moe* s'est bâtie autour de cet imaginaire féminin *kawaii*, comme Minky Momo (ou Gigi en version française) de la série animée de *magical girl Gigi* (1982-1983), destinée préalablement aux petites filles. Les qualités attractionnelles qui rendent le personnage mignon ont provoqué un sentiment *moe* chez des spectateurs masculins adultes, qui lui ont assuré une certaine popularité<sup>166</sup>. L'attractionnalité des personnages est ainsi assurée par un imaginaire *kawaii*, qui permet à des histoires préalablement adressées à un public féminin d'être consommées par un public masculin. Le *visual novel Air*, évoqué par Hiroki Azuma, n'est pas si éloigné d'un imaginaire du *shôjo manga*, puisqu'il propose des histoires d'amour aux tonalités tragiques et possède des personnages féminins aux yeux énormes<sup>167</sup>. Ce qui change ce n'est pas le ton de ces œuvres, mais comment elles s'organisent autour d'un nouveau regard masculin.

Le lien assuré entre fiction masculine et féminine relève d'un lien entre le spectateur et le personnage permis par le *moe*. Patrick W. Galbraith affirme que « Les

---

<sup>165</sup> LASSALLE, Jean, *Murakami Takashi, l'empire du non-sens*, Bordeaux, Université Michel de Montaigne Bordeaux III, mémoire soutenu en 2010, p. 42.

<sup>166</sup> Le producteur de la série Toshihiko Sato exprime son étonnement à Patrick W. Galbraith : « C'était complètement inattendu, mais ce type est venu dans notre studio et m'a dit qu'il était le chef du fan-club de *Minky Momo*, qui était composé de membres entre dix-huit et trente ans. J'étais choqué ! Il m'a dit qu'il trouvait *Minky Momo* mignonne. C'est toujours difficile à comprendre pour moi. *Minky Momo* est mignonne, oui, et c'est quelqu'un que tout le monde aime. J'espérais cette réponse de fillettes de cinq ans et de leurs mères, qui pourraient regarder la série avec elles, mais pas d'hommes adultes » (SATO, Toshihiko, cité dans GALBRAITH, Patrick W., *The Moé Manifesto*, op. cit. p. 50-51) (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>167</sup> À noter que de nombreux *character design* de productions *otaku* ont été conçus par des femmes, comme Hitaru Inôe (*character designer* des *visual novels Air* et *Clannad*) ou Noizi Ito (*character designer* du roman de *La Mélancolie d'Haruhi Suzumiya*).

*otaku* et les *fujoshi*<sup>168</sup> accèdent au *moe* avec ce qu'ils appellent un « fantasme pur » (*junsui na fantajii* [ou *pure fantasy*]), ou avec des personnages et une relation décontextualisée, vidée de toute profondeur et positionnée en dehors de la réalité<sup>169</sup> ». En d'autres termes, le *moe* est provoqué par les attributs attractionnels liés à la bidimensionnalité des personnages. Pour remarquer les éléments d'attraction, il suffirait de prendre un personnage et d'observer les différents stéréotypes graphiques qu'il possède. C'est précisément ce que fait Azuma lorsqu'il décortique D.J. Ko en une série de mots-clés (air juvénile, costume de bonne, oreilles de chat). La décomposition des éléments d'attraction graphiques montre la composition du personnage par couches, où chacune de ses caractéristiques physiques ne renvoie qu'à un imaginaire qui provoque le *moe*. C'est en ce sens qu'ils se situent hors d'une réalité concrète pour rejoindre l'imaginaire bidimensionnel du modèle base de données. Le terme « fantasme pur » rappelle d'ailleurs que le *moe* est particulièrement accentué lorsqu'il montre l'innocence du personnage. Cela s'observe dans la scène du premier épisode de *Lucky Star*, où Konata voit les maladresses de Miyuki comme des éléments d'attraction *moe* (voir I.2.1.), ce qui prouve aussi qu'elle voit sa camarade non pas comme le personnage qu'elle devrait être, mais comme une simple accumulation d'éléments d'attraction.

Les commentaires de Konata révèlent, par ailleurs, que *Lucky Star* correspond tout à fait à cette approche fantaisiste où chaque élément graphique est considéré comme un élément d'attraction. Le simple fait qu'elle porte des lunettes est vu comme un fétiche attractionnel, bien qu'il ne puisse toucher qu'une niche de spectateurs selon Konata. La séquence révèle aussi que la stylisation à outrance des personnages s'accompagne d'une exacerbation de leurs traits de caractère comme la timidité (caractéristique de Tsukasa dans *Lucky Star*) l'enthousiasme (caractéristique de Konata) ou l'humeur « soupe au lait » (caractéristique de Kagami). Selon Galbraith, c'est cette stylisation à outrance du personnage féminin, qui pousse vers l'hypermignon, qui le détache de la réalité pour qu'il ne devienne qu'un fantasme ancré dans un imaginaire *otaku*. Pour autant, il remarque que les personnages, bien qu'ils soient supposément « purs », sont soumis à un regard du spectateur qui ne l'est pas. Une large partie de productions mettant en scène des personnages féminins *moe* s'adresse à un public masculin, comme le prouve la cible de certains magazines *nichijō-kei*, et le site *TINAMI*,

<sup>168</sup> Littéralement « fille pourrie ». Nom donné aux femmes et filles *otaku*, plus spécifiquement aux aficionados de *boys love*, qui narrent des romances à teneur parfois pornographique entre deux hommes. (Source : MCLELLAND, Marc, NAGAIKE, Kazumi, SUGANUMA, Katsuhiko, WELKER, James, *Boys love manga and beyond*, Jackson, University Press of Mississippi, 2015, p. 13)

<sup>169</sup> GALBRAITH, Patrick W., « *Moe*, Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan », *op. cit.* (traduction personnelle de l'anglais).

sur lequel Azuma base en partie sa théorie du modèle base de données, montre clairement que la plateforme permet de chercher un personnage selon une quantification des fétiches qu'il possède.

Galbraith définit la dichotomie entre pureté et perversion présente dans le *moe* comme « le désir passif et émotif (codifié comme féminin) d'être attentionné [*to care*] [...] juxtaposé avec un désir agressif, physique (codifié comme masculin) de s'accoupler. La pureté et la perversion s'expriment tout autant dans les extrêmes. Et l'existence de l'un rend l'autre possible<sup>170</sup> ». La description que Galbraith fait du *moe* tend à en faire un médiateur qui permettrait aux deux imaginaires genrés de coexister en un seul. Il rappelle ce que Pauline Moore a défini comme *acute*, qui signifie « perspicace » ou « astucieux », et son adéquation avec le terme *cute*, qui signifie mignon en anglais. Moore explique que l'*acute* « ne montre pas simplement le mignon comme à la fois joli et astucieux, charmant et perspicace, affable et bienveillant dans un même temps, il dissémine ces éléments dans une même logique mignonne<sup>171</sup> ». Pareillement à Galbraith, elle remarque une certaine fluidité dans la dynamique entre les genres, où les personnages féminins possèdent des caractéristiques masculines (goût pour le combat, caractère bien trempé...) tout en possédant un *character design* résolument mignon. « Les jeunes filles apparaissent comme étant plus fortes que les jeunes garçons, tout en conservant un pouvoir de séduction. [...] Mais il ne s'agit pas d'un renversement des rôles. Au lieu de cela, les rôles se sont emmêlés<sup>172</sup> ». La prévalence de la simultanéité de ces différentes caractéristiques genrées en fait des éléments attractionnels récurrents dans les fictions *otaku*. Bien entendu, la description de Moore s'accorde à une vision stéréotypée de ce qu'est un homme et une femme, mais ce sont ces stéréotypes qui sont mis à l'œuvre à la fois dans les *manga* et les *anime*, mais aussi dans une pensée sociétale japonaise comme le prouve le concept de l'*amae*. Comme avec le *moe*, l'*acute* révèle que les récits *otaku* s'organisent autour d'une réaction ambivalente provoquée par le personnage, où il doit paraître innocent tout en étant désirable.

### II.3.3. : La consommation masculine du personnage *moe*.

Comme développé dans mon paragraphe précédent, la façon dont sont bâtis les personnages *moe* féminins permet de comprendre leur consommation par un public masculin. Par exemple, Tsuhiro Uno note que la prolifération de séries *moe* a à voir

<sup>170</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>171</sup> MOORE, Pauline, *op. cit.*, p. 128 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>172</sup> *Ibid.*, p. 140 (traduction personnelle de l'anglais).

avec la production de « jeux vidéo pornographiques à *bishôjo* », les *visual novels* précédemment mentionnés<sup>173</sup>. Le joueur y incarne un protagoniste convoité par de nombreux personnages féminins et peut vivre différentes histoires d'amour potentielles, possédant chacune une ou plusieurs conclusions. Hiroki Azuma parle aussi de ces jeux de lecture érotiques et relève que, malgré les différentes scènes explicites présentes dans ces œuvres, chaque histoire conserve la notion d'un amour pur<sup>174</sup>. Si cet aspect subsiste, c'est grâce à la multiplicité de choix laissés au joueur. Ses actions l'orientent vers l'une ou l'autre des héroïnes et il doit recommencer plusieurs fois le jeu pour accéder aux différentes routes alternatives. Le joueur a, de fait, un certain contrôle sur son expérience. De même, la présence de plusieurs fins alternatives signifie que ce type de jeu n'a pas de véritable conclusion : une personne qui ne souhaite pas recommencer le jeu après avoir vu l'un des chemins alternatifs aura tout de même assisté à une fin. Selon Azuma, la réception des petits récits proposés par le modèle base de données n'amène qu'à une lecture subjective et affective, notamment parce qu'elle n'est basée que sur une pseudo-relation avec le personnage<sup>175</sup>. Dans le cas de ces jeux érotiques, c'est cette relation qui est le pivot ludique de l'expérience. Leur conception renvoie à la citation de Galbraith, qui parlait du désir de protection, et au concept d'*amae*. Les personnages *moe* y sont mis en scène en relation directe avec les choix du joueur. En outre, des *visual novel* lacrymaux<sup>176</sup> comme *Air* montrent des personnages féminins en proie à une tragédie que le joueur tentera de régler. Cette relation hiérarchique entre un personnage masculin contrôlant le fil du récit et des personnages secondaires entièrement soumis à un regard masculin indique que les personnages *moe* sont construits de sorte à être protégés par un héros et, plus généralement, par le joueur.

*L'anime Que sa volonté soit faite* (2010-2013) illustre très bien le principe de consommation du personnage attractionnel : son héros, un fêru de *visual novel* à *bishôjo*, se voit obligé par une divinité d'embrasser un certain nombre de lycéennes. Pour arriver à ses fins, ce dernier doit comprendre quel est le cliché qui identifie chacune des héroïnes et, une fois ce stade atteint, de comprendre quelle situation dramatique les a amenées à agir de la sorte. L'arc narratif de l'épisode 9 à 11, autour d'une élève timide et fêrue de lecture nommée Shiori, montre clairement ce fonctionnement. Le héros découvre la personnalité de l'adolescente et tente de cerner

<sup>173</sup> UNO, Tsuhiro, *op. cit.*, p. 121.

<sup>174</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 135.

<sup>175</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 135-136.

<sup>176</sup> Ce type de jeu s'appelle *nakige* ou « jeu à faire pleurer », contraction de *naki* (pleurer) et *game* (écrit phonétiquement *gêmu*). Le studio Key est connu pour avoir popularisé le genre (GALBRAITH, Patrick W., *The Moé Manifesto*, *op. cit.*, p. 98).

son problème à travers ses connaissances des *visual novels*. Une fois l'histoire du personnage cernée, en l'occurrence le fait qu'elle se réfugie dans la lecture pour ne pas communiquer avec autrui, cette dernière finira par l'embrasser. Tandis qu'elle commence à s'ouvrir aux autres, cette dernière oubliera tout du jeune homme l'ayant aidée à s'en sortir. La structure du récit reproduit celle d'un jeu à *bishôjo*, où le héros peut séduire de multiples protagonistes sans que disparaisse l'idée d'un amour pur, puisque les héroïnes oublient la relation qu'elles ont eue avec le héros, et perdent donc leur innocence. À cette structure s'ajoute un apparent métadiscours : pour que ces personnages féminins progressent positivement, il faut que le héros les comprenne en décomposant leurs différents éléments d'attraction.

C'est grâce à la prolifération des romances dans la production *otaku* que sont apparus différents types de personnalités. Parmi elles se trouve la *tsundere*, terme suffisamment connu à l'époque pour avoir été le sujet du segment « Lucky Channel » de l'épisode 10 (voir I.2.1.). Ces traits de caractère existent, dans les romances, pour montrer la progressive évolution des sentiments d'une femme envers le héros. Ces personnalités sont construites comme un obstacle à franchir pour que le héros, ou l'avatar du joueur dans le cas des jeux de lecture, arrive à avoir une relation avec elle. Les *tsundere* existent, dans ces cas-là, en réponse à la présence d'un homme. Pourtant, Kagami, un personnage potentiellement identifié comme une *tsundere*, n'a aucune relation amoureuse avec un homme dans *Lucky Star*. La série n'est pas non plus une production pornographique ou une adaptation de jeu à *bishôjo* : il s'agit d'un programme diffusé à la télévision japonaise, destiné à une niche de spectateurs, mais dépourvu d'un contenu obscène. De même, la série n'a aucune intrigue romantique, puisque la place occupée par les hommes dans *Lucky Star*, et dans le *nichijô-kei* plus généralement, est faible, voire nulle. Uno observe que « bien qu'*Azumanga Daioh* soit situé dans un lycée mixte, la majorité de ses personnages sont des étudiantes, ce qui fait que l'école apparaît presque comme si elle était réservée aux jeunes filles<sup>177</sup> », une remarque qui s'applique aussi à *Lucky Star*. C'est pourtant Uno qui affirme que ces objets restent consommés de la même manière qu'une production pornographique, notamment parce que leur plaisir passe par la mise en scène de la vie quotidienne de *bishôjo*.

Tout comme avec le *nichijô-kei*, le lycée est un lieu récurrent et la vie de tous les jours rythme le temps de ces simulations de romances. Jun Maeda, l'écrivain à l'origine d'*Air* et *Clannad* explique qu'une règle officieuse des jeux à *bishôjo* est de mettre en

---

<sup>177</sup> UNO, Tsuhiro, *op. cit.*, p. 120 (traduction personnelle de l'anglais).

scène des lycéens.

Presque tout le monde au Japon a été au lycée, et cette suite d'expériences partagées est une chose sur laquelle on s'est appuyé pour créer. De même, il est aisé d'écrire des histoires d'amour sur ce temps de vie. Premièrement, tout le monde n'a pas eu les meilleures expériences possibles au lycée. Ils [les consommateurs] veulent donc revenir en arrière et l'expérimenter comme ils auraient pu le faire. Deuxièmement, il s'agit d'un temps qui précède la vie professionnelle, la construction d'une famille et la prise de responsabilités en tant qu'adulte, tout ce qui s'éloigne des relations romantiques. Les romances scolaires sont comme un rêve d'une jeunesse libre<sup>178</sup>.

Si le point de vue de Maeda désigne en particulier les *visual novels*, son commentaire s'applique plus généralement à la production *otaku* et explique pourquoi de nombreux *yonkoma moe* s'adressent à un lectorat d'adultes. Ces derniers montrent une jeunesse sublimée et ancrée dans un quotidien sans fin, dépouillé des arcs dramatiques que possèdent certains *visual novel*. Selon la théorie d'Uno, la production massive de *nichijō-kei* résulte d'une volonté de n'expérimenter que les moments de vie quotidienne au-delà de tout conflit présent dans les jeux à *bishōjo*. « En d'autres termes, en reliant [le *nichijō-kei*] au *moe*, le résultat de cette recherche de plaisir [analogue à celui des jeux à *bishōjo*] est l'effacement du personnage principal masculin auquel le consommateur s'identifie<sup>179</sup> ». De cette manière, il semble impossible de créer une réelle tension entre les personnages féminins. Sa pensée rejoint les théories de Tanaka sur l'absence de l'Autre dans le *nichijō-kei*, qui ne laisse la place qu'à un quotidien sans fin et sans conflits. L'analogie entre la caractérisation identique des personnages *moe* des *visual novels* pornographiques et des *nichijō-kei* met cependant bien plus en avant la notion de consommation de personnages fétichistes. Puisque le *moe* se construit autour d'un amour pur, où les personnages féminins sont innocents, la disparition de l'Autre fait passer le spectateur masculin dans une position pleinement voyeuriste. Si le trait de caractère *tsundere* de Kagami n'est pas dû à une relation antagoniste avec un homme dans la diégèse de *Lucky Star*, il est toutefois le résultat d'un regard masculin notamment forgé par les jeux à *bishōjo*.

Il faut attendre l'introduction du père de Konata dans *Lucky Star* pour qu'un aspect fétichiste et voyeuriste soit plus clairement apparent dans la série, puisqu'il s'incarne directement via un regard masculin. Il n'influe aucunement sur la mise en

---

<sup>178</sup> MAEDA, Jun in GALBRAITH, Patrick W., *The Moé Manifesto*, *op. cit.*, p. 103 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>179</sup> UNO, Tsuhiro. *op. cit.*, p. 121 (traduction personnelle de l'anglais).

scène, mais son attitude dissone comparée aux autres personnages. Dans sa première apparition à l'épisode 8, on le voit être interviewé par une équipe de télévision comme le spectateur d'un relai scolaire, qui photographie sa fille. Alors qu'il était présenté comme un simple parent d'élève, la scène se poursuit sur Konata devant son téléviseur, se demandant qui est la fille dont il parle. Le gag est répété similairement dans le même épisode, lors d'un relai scolaire qui s'organise réellement à l'école où étudie Konata. Le père prend une photo volée du visage de Tsukasa et est mis à l'écart par un des moniteurs du lycée. Le gag pourrait paraître anodin, mais il montre que le père de Konata voit les adolescentes de *Lucky Star* comme des figures attractionnelles. Lorsque sa fille invite ses camarades de classe chez elle dans l'épisode 10, le père de Konata se réjouit de « dîner avec des lycéennes ». Konata explique que s'il est si heureux, c'est parce qu'il s'agit d'un élément récurrent des *galge*<sup>180</sup>, c'est-à-dire les *visual novels* qui mettent en scène des lycéennes. La scène rappelle qu'une séquence anodine comme un dîner entre un père, sa fille et ses copines est vue comme attractionnelle, notamment parce qu'elles sont récurrentes dans le modèle base de données. Le patriarche est, par ailleurs, un *otaku*, ce qui explique pourquoi Konata maîtrise aussi bien ce jeu de langage et consomme aussi facilement des *visual novels* pour adultes. Si Konata est capable d'expliquer pourquoi son père pleure parce qu'il dîne avec des lycéennes, c'est parce qu'elle possède le même imaginaire, régi par le modèle base de données et le *moe*. Les remarques ponctuelles de Konata sont l'expression d'un regard masculin fétichiste, qui s'incarne pleinement chez le père de l'adolescente.

L'assimilation d'un regard masculin extérieur s'incarne aussi via une multiplicité de réceptions concernant les relations entre les personnages. Elles s'observent à travers différents passages qui appuient un sous-texte amoureux entre les différentes héroïnes. Par exemple, on remarque que Kagami possède le plus explicitement les qualités caractéristiques des *tsundere* lorsqu'elle est avec Konata. La dynamique des personnages est proche du théâtre comique *manzai*, où un personnage sérieux (le *tsukkomi*) réagit abruptement face aux dires ou aux actions d'un personnage humoristique (le *boke*)<sup>181</sup>. Dans le cas de *Lucky Star*, le *boke* est Konata et le *tsukkomi* est Kagami. Seulement, bien qu'elle soit habituellement dure avec Konata, Kagami s'avère touchée par le moindre acte de compassion de son amie. Dans un passage du premier épisode, Konata vient rendre visite à Kagami, clouée au lit à cause d'une

<sup>180</sup> Contraction de *girl* (*garu*) et *game* (*gêmu*), synonyme de jeux à *bishôjo*.

<sup>181</sup> DE HAVEN, Shawn, « Japanese *Manzai* and Gender: Personal Perspectives from Young Female Performers », *Japan Studies: The Frontier*, Tokyo, Kokusai Kirisuto Daigaku Nippon Kenkyu Puroguramu, 2013, p. 42.

maladie. Extrêmement émue par son geste au premier abord, Kagami se rétracte dès qu'elle comprend que son amie n'est là que pour recopier ses devoirs. Son attitude, qui oscille entre l'hostilité et l'affection, est caractéristique des personnages *tsundere* face à la personne qu'ils aiment. La présence de ces sous-entendus permet à celui qui possède le réseau de références déployé dans *Lucky Star* de saisir le sous-texte de ces séquences<sup>182</sup>. C'est cette gestion des éléments d'attraction qui laisse la latitude de reconstruire un récit, notamment par des créations de fans. *Lucky Star* reconnaît cette pratique, notamment lorsque les héroïnes visitent le quartier *otaku* Akihabara, où il est possible de se procurer nombres de ces productions, ou lorsqu'elles vont au Comiket, la plus grande convention autour de la création amatrice. Cette conscience du public est d'autant plus visible lorsqu'apparaît la dessinatrice amatrice nommée Tamura, qui comprend indéniablement les éléments d'attraction. Cela se voit dans un gag de l'épisode 19, où Tamura réinterprète la discussion qu'ont deux de ses camarades dans son imagination, en y intégrant une mise en scène et des codes graphiques qui renvoient au *yuri*.

La prolifération de *bishôjo* douces et insouciantes dans le *nichijô-kei* a aussi un lien avec la transmission de l'*iyashi-kei*. Par la présence systématique d'héroïnes féminines, le *nichijô-kei* et la culture de la détente n'échappent pas à une division sexiste du regard. Le terme *iyashi-kei* n'est pas étranger à ces utilisations, comme le montre Takeshi Matsui : « l'expression *iyashi-kei* finit par être utilisée fréquemment pour décrire de jeunes actrices dont certaines apparaissent dans des vidéos pornographiques, ce qui soutient une division genrée implicite des labours : les femmes y soignent les hommes<sup>183</sup> ». Les héroïnes *moe* sont, en quelque sorte, pensées comme des *idols*, un terme qui désigne certains chanteurs et chanteuses de pop très médiatiques, une appellation qui a gagné en popularité suite au film *Cherchez l'idole* (1963) de Michel Boisrond et a été démocratisée dans les années 1970<sup>184</sup>. De la même manière que les *idols*, qui occupent régulièrement les téléviseurs et dont la vie intime est aussi manufacturée que discuté<sup>185</sup>, les personnages des *nichijô-kei* vendent en majorité leur image. Cela s'observe notamment lors des pratiques de pèlerinage, qui, dans le cas de *Lucky Star*, consistent à reproduire des scènes iconiques de l'*anime* sur un lieu réel<sup>186</sup>.

<sup>182</sup> Parallèlement à la série, l'exploitation attractionnelle d'un potentiel couple formé par Kagami et Tsukasa s'est poursuivie dans la communication entourant la série (voir le poster de Futoshi Nishiya paru dans *Megami*, n° 97, 2008).

<sup>183</sup> MATSUI, Takeshi, *op. cit.*, p. 7 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>184</sup> GALBRAITH, Patrick W., KARLIN, Jason K., « Introduction: The Mirror of Idols and Celebrity » in *Idols and Japanese Celebrity in Japanese Media Culture*, New York, Palgrave MacMillan, 2012, p. 4-5.

<sup>185</sup> *Ibid.*, p. 8-9.

<sup>186</sup> OKAMOTO, Takashi, « Otaku Tourism and the anime pilgrimage phenomenon in Japan » in *Japan Forum*, vol 27, n° 1, 2015, p. 74-75. En ligne : <https://doi.org/10.1080/09555803.2014.962565>, consulté

Dans le cadre du « grand non-récit », ces pratiques ne peuvent être liées qu'à un affect avec un personnage médiateur<sup>187</sup>. Ce qui différencie l'*idol* du personnage *moe*, c'est toutefois que ses qualités sont purement axées sur leur appartenance à une fiction imaginaire et aux espaces bidimensionnels. Ce n'est donc pas la personnalité d'une star à laquelle répondent les fans d'un personnage de fiction, mais à différents fragments de l'imaginaire *otaku*.

## Chapitre 4 : Un espace organisé autour de la bidimensionnalité graphique.

### II.4.1. : Une profondeur de l'image construite par couches, la théorie de l'*animetism*.

L'animation japonaise limitée tire, historiquement, ses inspirations des *manga*. Lorsque le créateur d'*Astro Boy*, Osamu Tezuka, pense à son adaptation en dessin animé sérialisé, il favorise un traitement spécifique du cadrage pour pallier la relative fixité de l'animation et reprend les codifications dynamiques qui ont fait le succès de ses *manga* après la Seconde Guerre mondiale. Marie Pruvost-Delaspre explique que dans cette série « tout se passe comme si le hors-champ n'existait pas : les plans s'enchaînent, mais c'est le cadre qui bouge, et non le personnage qui se déplace dans l'espace diégétique<sup>188</sup> ». Les codifications visuelles existent comme un palliatif à l'animation, elles donnent l'impression d'un mouvement sans le représenter. Cette façon d'envisager le cadre donne moins l'impression d'être devant la transposition d'un *manga* adapté aux codifications de l'animation, mais devant une série d'animation qui utilise les codifications des *manga*. Marc Steinberg voit l'*anime Astro Boy* comme un *manga* en mouvement et prouve ces faits en citant Eichii Yamamoto, proche collaborateur d'Osamu Tezuka : « nous avons adopté une toute nouvelle technique qui consiste à faire des images du *manga* la base pour les plans, où bouge seulement une partie de son image<sup>189</sup> ». L'émergence de l'image statique dans l'animation a entraîné

---

le 1er mai 2019.

<sup>187</sup> De la même manière, les acteurs vocaux ont un statut d'*idol* similaire, puisqu'ils sont à la fois le relais de leurs personnages et des célébrités à part entière (source : SUAN, Stevie, « Consuming Production: Anime's Layers of Transnationality and Dispersal of Agency as Seen in *Shirobako* and *Sakuga-Fan Practices* », *Arts*, vol. 7, n°3, p. 6).

<sup>188</sup> PRUVOST-DELASPRE, Marie, *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée : le cas de la Tôei Dôga (1956 – 1972)*, *op. cit.*, p. 392.

<sup>189</sup> YAMAMOTO, Eichii, cité dans STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 10-11.

des comparaisons entre les *anime* et le *kamishibai*, qui désigne un art théâtral destiné aux enfants où un conteur narre une histoire accompagnée d'images illustratives<sup>190</sup>. Pour autant, il ne faut pas réduire l'animation limitée à un art de la fixité, car, comme le remarque Thomas Lamarre : « Il est impossible de comprendre le dynamisme des réseaux des *anime* si l'on continue à penser l'animation sur le modèle du statisme ou de l'immobilité<sup>191</sup> ». La majorité des *anime* ne sont pas composés d'une succession d'images fixes et, si l'animation des corps a tendance à être limitée, l'idée du mouvement reste présente grâce aux cadrages dynamiques ou à la représentation de traits vifs qui évoquent la rapidité d'un geste. Les *anime* tendent simplement à s'appuyer sur des codifications graphiques héritées des *manga*.



Figure 9: la réaction de Miyuki s'exprime graphiquement, par l'apparition d'un nouveau décor (*Lucky Star*, épisode 14).

*Lucky Star* semble effectivement influencé par les codifications graphiques issues de sa source originale. Les cadres dépouillés et les traits simples rappellent la logique d'efficacité des *yonkoma*, puisque la taille de leurs cases et de leurs strips est réduite. La représentation sommaire, voire inexistante, des espaces dans le *yonkoma* se répercute dans l'*anime*, puisqu'il apparaît comme un cadre plat sur lequel va se placer le personnage plus que comme un lieu en profondeur. Cette séparation de l'image en plusieurs niveaux permet l'apparition d'effets expressifs qui jouent sur l'avant et l'arrière-plan. Dans une scène de l'épisode 14 de *Lucky Star*, Miyuki surprend sa mère

<sup>190</sup> D'après Steinberg, *Astro Boy* fut même comparé à un « *kamishibai* électrique » par son producteur en chef Yūsaku Sakamoto, c'est-à-dire un *kamishibai* destiné à la télévision (STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 14).

<sup>191</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, p. 185 (traduction personnelle de l'anglais).

qui achève une longue discussion au téléphone. Lorsque l'adolescente apprend que la personne avec qui sa parente échangeait était un télévendeur, le décor qui représentait la pièce de vie est recouvert par un fond bleu en un fondu enchaîné (Figure 9). Ce changement d'arrière-plan s'accorde à la gêne ressentie par Miyuki, il n'est plus là pour contextualiser l'action, mais pour représenter l'émotion d'un personnage et pour ponctuer un gag. Cette conception expressive des arrière-plans est héritée des *manga*, où les séquences émotionnelles sont accompagnées de trames faites de bulles, d'étoiles ou de roses. Ces codifications sont particulièrement visibles dans les *manga shôjo*, où les trames et effets ornementaux s'accordent aux sentiments des personnages et servent une « rhétorique de l'émotion<sup>192</sup> ». Une page du premier tome du *magical girl Sakura, chasseuse de cartes* (CLAMP, 1996-2000) montre comment se mettent en scène ces effets. Lorsque l'héroïne voit l'adolescent dont elle est amoureuse tirer à l'arc, son émotion est accompagnée de plusieurs ornements (bulles, fleurs...). De même, la mise en page appuie d'autant plus la séparation entre décors et personnages, puisque les personnages s'affranchissent des limites fixées par les cases et sont parfois simplement représentés sur un fond blanc (Figure 10).



Figure 10: la mise en page de Sakura, chasseuse de cartes créer un espace graphique fantaisiste et émotionnel, affranchi d'une notion d'espace vraisemblable.

Stéphane Le Roux, dans ses écrits autour d'Isao Takahata, oppose le travail

<sup>192</sup> GROENSTEEN, Thierry, *Bande dessinée et narration, système de la bande dessinée 2*, Paris, Presse Universitaire de France, 2011, p. 67.

télévisuel du réalisateur à l'esthétique ornementale héritée des *manga* que possèdent de nombreux *anime*. Ces effets, que Le Roux définit comme purement graphiques, sont remplacés par une « structuration d'un espace crédible et d'un temps du quotidien<sup>193</sup> ». Les décors apparaissent avec un souci de réalisme et de crédibilité, comme s'ils avaient été captés avec les outils du cinéma en prises de vues réelles. À l'inverse, les arrière-plans de *Lucky Star* sont plats, ils sont intégrés dans l'espace fictionnel du « monde des *manga* et des dessins animés ». Cette observation permet de comprendre ce qu'est l'*anime-esque* et comment il se lie au *mangaesque*, c'est-à-dire à ce qui est typique des *manga*. La singularité que les *anime* tirent de cet héritage provient de la transposition de ces techniques aux images en mouvement, qui ont imposé un imaginaire de l'*anime* dominant, celui auquel obéit le modèle base de données. Comprendre le fonctionnement de ces espaces, c'est comprendre les qualités esthétiques des œuvres issues du modèle base de données.

Thomas Lamarre s'est penché sur les singularités de ces images et synthétise ses observations avec sa théorie de l'image multiplane. Le terme se réfère aux procédés de caméra multiplane qui permettent de créer une sensation de profondeur par la superposition de plusieurs celluloïds, que j'abrègerai par la suite en « cellulo »<sup>194</sup>. Cela passe par l'utilisation d'effets qui reprennent les possibilités offertes par la caméra, notamment de flou à l'avant-plan ou à l'arrière-plan d'une image pour imiter des effets de focales. Il s'agit, selon Lamarre, d'un moyen de reproduire une perspective cartésienne, c'est-à-dire ce qui « fait que les objets d'un dessin semblent plus ou moins réduits selon leur distance et apparaissent plus petits à mesure qu'ils s'éloignent de nous<sup>195</sup> ». C'est cette manière rationnelle de penser le sujet en relation à un espace en profondeur qui est majoritairement à l'œuvre au cinéma. Un exemple régulièrement cité par Lamarre est celui du mouvement en profondeur de l'appareil de prise de vues qui, par son parcours, montre son ancrage dans un espace tridimensionnel. Dans les dessins animés, il n'est pas possible pour la caméra de réellement parcourir un espace en profondeur, puisque les plans sont constitués d'images plates agencées les unes sur les autres. En revanche, un outil comme la caméra multiplane peut permettre de simuler un parcours dans l'espace. Les studios Disney, inventeurs de la caméra multiplane, ont construit cet outil pour pouvoir « changer la position de la caméra image par image tout en ajustant la distance entre les couches de celluloïd de sorte que tout reste

---

<sup>193</sup> LE ROUX, Stéphane, *Isao Takahata, cinéaste en animation : modernité du dessin animé*, Paris, L'Harmattan, 2010, p. 196.

<sup>194</sup> Un celluloïd est un calque transparent sur lequel un dessinateur peint un ou plusieurs objets, personnages ou éléments de décor. Cet outil a disparu avec l'apparition des technologies numériques.

<sup>195</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine, op. cit.*, p. 26 (traduction personnelle de l'anglais).

proportionnellement à l'échelle, selon les principes de perspectives géométriques.<sup>196</sup> » Reproduire un travelling avant avec la caméra multiplane revient ainsi à rendre les personnages et les objets plus gros au fur et à mesure que la caméra s'avance. Cette conception de l'image obéit à un imaginaire du *cinematism*, c'est-à-dire à un imaginaire de la projection dans l'espace (voir I.2.2.).

En animation, la simulation d'une projection dans l'espace avec les outils de la caméra multiplane associe la construction d'un espace réaliste à la reproduction de mouvements d'appareil. En effet, si une caméra se projette dans l'espace selon le principe de la ligne de fuite cartésienne, alors cela veut dire qu'il existe en profondeur. Cette pensée des espaces en adéquation avec des mouvements d'appareil cinématographiques rappelle, encore une fois, les écrits de Le Roux sur le cinéma d'Isao Takahata. Dans le premier film de Takahata, *Horus [Hols], prince du soleil* (1968), Le Roux apparente le mouvement d'appareil qui introduit l'antagoniste Grunwald à un mouvement de grue :

Hols, de dos à l'avant-plan, parvient au sommet d'une falaise, la caméra accompagne son escalade. Là, son ennemi apparaît à l'arrière-plan, tenant la corde grâce à laquelle le garçon est en train de grimper. Le cellulo du bout de la falaise coulisse vers le bas, afin de donner l'impression que la caméra monte avec le héros. La roche masque d'abord l'arrière-plan, puis se dévoile ensuite, et Grunwald avec, dont le cellulo était dissimulé derrière<sup>197</sup>.

Le regard de Le Roux relève clairement du *cinematism*, puisqu'il associe le mouvement de caméra à une idée de réalisme, puisque l'appareil « ne s'arrange pas pour se faire oublier, mais se dévoile à l'intérieur même de l'espace où les prises de vue sont censées être tournées<sup>198</sup> ». Néanmoins, il montre que la simulation du mouvement d'appareil provient d'un déplacement de celluloso à l'avant et l'arrière-plan. Cela signifie qu'il est possible de remarquer qu'un plan est composé de plusieurs celluloso superposés, quand bien même cette séparation en couches d'images devrait être invisible selon la perspective cartésienne. Si tout était réellement à la même échelle et si l'espace était tridimensionnel, alors il ne serait pas possible de diviser l'image en plusieurs niveaux et de distinguer dans *Horus* les séparations entre les celluloso. Dans la citation de Le Roux, le terme « donne l'impression » est à noter, car un dessin animé ne peut que simuler une projection dans l'espace. Ce qui oppose ce film d'animation, conçu selon l'imaginaire de la projection de l'espace, à celui qui correspond à l'imaginaire communément

---

<sup>196</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>197</sup> LE ROUX, Stéphane, *op. cit.*, p. 81.

<sup>198</sup> *Ibid.*, p. 85.

employé dans des séries d'animation japonaise tel que *Lucky Star*, celui du modèle base de données, c'est que la séparation entre les différents celluloses et sa construction en couche d'images plates y sont plus (dans le cas des *anime*) ou moins (dans le cas de Takahata et consort) visibles. Comprendre l'esthétique commune de l'animation japonaise, selon la théorie de Lamarre, c'est l'analyser selon la séparation en différents niveaux d'un plan.

Cette capacité à jouer du déplacement des celluloses est précisément ce qui intéresse Lamarre dans sa définition d'une esthétique de l'animation. Dans sa perspective, le déplacement de cellulose n'est plus là pour représenter un espace crédible et en profondeur, mais pour créer un espace propre aux dessins animés. Lorsque l'espace s'accorde à la réaction de Miyuki face à sa mère dans *Lucky Star*, la transition laisse clairement voir la séparation entre les différents niveaux de l'image (Figure 9). Ce passage répond à la définition de l'image multiplane selon Thomas Lamarre, puisqu'il définit le terme comme un moment où « les différentes couches de l'image semblent se mouvoir indépendamment les unes des autres<sup>199</sup> ». Pour opposer le glissement de celluloses superposés avec la représentation d'un espace en profondeur, Lamarre évoque les films *Spriggan* (Hirosugu Kawasaki, 1998) et *Steamboy* (Katsuhiro Ôtomo, 2004). Il s'attarde en particulier sur la représentation du décor, disposé en différentes couches d'images bougeant à différentes vitesses. Cette conception du mouvement s'apparente, selon Lamarre, à un diorama scolaire : « Chaque maison, colline et arbre est vraisemblablement plat [...] Tout sentiment de profondeur vient d'un jeu entre les différentes images découpées. À mesure que votre position visuelle bouge, vous ressentez les séparations entre ces différentes couches ou plans<sup>200</sup> ». Cette image de l'espace en mouvement ne correspond pas à celui capté par un appareil cinématographique, il n'est pas réaliste au sens du *cinematism*, ou cinématique. *Steamboy* et *Spriggan* reproduisent un effet de vitesse, mais qui passe par le glissement indépendant de différentes couches d'images. Ils possèdent, eux aussi, une image multiplane.

Si n'importe quel dessin animé est susceptible de montrer une image multiplane<sup>201</sup>, il faut néanmoins souligner que l'animation limitée met particulièrement en avant la séparation entre les différents niveaux d'une image. Cela s'explique notamment par un simple souci de restriction temporelle et économique. Parmi les

---

<sup>199</sup> LAMARRE, Thomas, « The Multiplanar Image », *op. cit.*, p. 121.

<sup>200</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>201</sup> Le film *Steamboy* que Thomas Lamarre cite en exemple ne possède pas l'animation saccadée habituellement associée à l'animation limitée. Même constat pour *Spriggan*.

nombreuses techniques élaborées par Osamu Tezuka pour économiser de l'animation dans *Astro Boy* se trouve le *pull-cels*, qui signifie le glissement de cellulo. Son fonctionnement est simple : « Lorsqu'un personnage est cadré dans un plan moyen, où lorsqu'une voiture traverse l'image... n'utilisez qu'une image, et filmez tout en bougeant le cellulo<sup>202</sup> ». Pour provoquer l'illusion du mouvement, il suffit de bouger l'image d'avant-plan sans cadrer les jambes du personnage. Malgré le mouvement de son corps, ce dernier restera parfaitement immobile.

Il ne faut pourtant pas penser que l'image multiplane dans l'animation limitée est uniquement le résultat de contraintes économiques. Par exemple, un passage du quatorzième épisode de *Lucky Star* représente de façon particulière l'arrivée soudaine de Kagami, qui réagit au désarroi de Konata. Au lieu d'animer le mouvement du personnage rejoignant la scène, Kagami est représentée comme si elle glissait dans le cadre (Figure 11). Elle apparaît dans une pose figée, qui donne immédiatement à voir sa réaction. La séquence utilise l'imaginaire de l'image fixe pour servir une dynamique et une rythmique gaguesques, il s'agit d'un comique propre à l'animation limitée et d'une des fantaisies permises par l'image multiplane. Cet exemple, couplé à ceux de *Spriggan* et *Steamboy*, permet de comprendre que l'image multiplane ne fait pas qu'illustrer les limites du cinéma d'animation en ce qui concerne la représentation des espaces. Il s'agit, avant tout, de repenser l'agencement dudit espace où se créent des effets propres à l'*animetism*.



Figure 11: l'apparition de Kagami dans le cadre s'effectue par un dessin glissé vers la droite. (*Lucky Star*, épisode 14).

La façon dont l'image multiplane, caractérisée par « la séparation de l'image en plusieurs couches<sup>203</sup> », repense l'image en mouvement est désignée par Thomas Lamarre par le terme *animetism*, en opposition au *cinematism*. Dans l'*animetism*, les multiples couches d'images viennent rappeler la bidimensionnalité des matériaux

<sup>202</sup> YAMAMOTO, Eichii, *Mushi Puro kōbōki* in STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 15 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>203</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine*, *op. cit.*, p. 6 (traduction personnelle de l'anglais).

employés. Le terme est plus spécialisé que l'*anime-esque*, qui désigne simplement les particularités graphiques conventionnelles qui permettent généralement de reconnaître un *anime*. L'*animetism* se réfère plus particulièrement à une organisation de l'image en couches, qui correspond à l'image multiplane. Lamarre s'explique et reprend l'exemple de *Steamboy* :

[...] la séquence du train, avec ses effets de diorama, introduit une autre logique de perception qui naît apparemment aux côtés du *cinematism*. Il s'agit d'une logique de perception dans laquelle nos yeux ne se tournent pas vers la fenêtre de sorte à s'aligner avec, ou à s'identifier avec, la locomotive en pleine vitesse. Les yeux restent plutôt à observer les effets de vitesse latéraux ou en diagonale, au lieu de suivre le mouvement de course de la trajectoire en mouvement. C'est ce que je vais appeler "*animetism*"<sup>204</sup>.

Les effets latéraux évoqués par Lamarre sont provoqués par les glissements latéraux de plusieurs celluloses qui représentent les décors. L'espace vu de la fenêtre n'est pas unifié et peut facilement être décomposé par le spectateur. Il ne s'agit plus d'identifier la perception de la vitesse au regard machinique de la caméra comme avec le *cinematism* : avec l'*animetism* la sensation de vitesse se crée grâce au jeu de superposition de couches. Ce mouvement de séparation entre les images est désigné par le terme « intervalle *animetic* [*animetic interval*]<sup>205</sup> », tandis que l'*animetism* va désigner plus généralement le système qui montre l'existence de cet intervalle.

Comme évoqué précédemment, l'animation japonaise limitée a tendance à rendre évident l'intervalle *animetic*, à la fois par souci économique, mais aussi parce qu'il s'agit d'une de ses composantes esthétiques majeures. L'*animetism* favorise la composition d'une image graphique à laquelle s'ancrent divers effets, qu'il s'agisse des techniques de poussée de celluloses ou des ornements issus des *manga*. C'est de cette manière que va naître l'idée du mouvement dans l'animation limitée. Lorsque l'arrière-plan change en fonction des sentiments de Miyuki (Figure 9) ou que Kagami arrive à l'écran dans un glissement horizontal (Figure 11), un mouvement se crée à l'image malgré l'absence d'un mouvement corporel. Le mouvement ne se matérialise pas selon les principes de l'animation pleine, qui désigne une animation faite pour le cinéma, composée de 24 à 12 images par secondes<sup>206</sup>, où l'animation fluide des corps est

---

<sup>204</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>205</sup> *Ibid.*, p. 8 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>206</sup> Je décide de prendre cette large définition de l'animation pleine du simple fait qu'il existe peu de film d'animation pleinement conçu en 24 images par secondes, particulièrement au Japon. Les films Disney sont animés en 16 images par seconde et les films de la Toei oscillent entre 12 et 24 images par seconde (LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine*, op. cit., p. 187).

privilegiée, mais grâce aux techniques *animetic* de l'image multiplane. Dire que l'animation limitée obéit à une esthétique de l'immobilité parce que les personnages sont immobiles, c'est ne pas voir qu'un autre type de mouvement se joue à l'image. Marc Steinberg a remarqué le problème de ce discours et préfère parler de ces images dans le sens d'une « immobilité dynamique<sup>207</sup> ». En ces termes, il est plus facile de comprendre les différences entre l'animation pleine et l'animation limitée. L'animation pleine met en avant la dynamique des corps en mouvement, tandis que l'animation limitée va valoriser la dynamique des effets d'intervalle *animetic*, comme lorsque Kagami apparaît via une case sphérique dans le sixième épisode de *Lucky Star* (Figure 6). Si l'effet d'apparition et de disparition de l'image représentant Kagami témoigne d'un mouvement, il ne s'agit pourtant pas d'un mouvement d'un corps, mais d'une dynamique propre à l'organisation visuelle de l'image. Plus encore, cette apparition via une bulle sphérique rappelle la mise en page des *manga* comme *Sakura, chasseuse de cartes* (Figure 10), où la superposition de différents éléments sur une page fait fi de l'idée de vraisemblance spatiale. Ces différents exemples permettent de saisir l'esthétique déployée communément dans les différentes œuvres du modèle base de données, qui favorise une mise en scène ou une pagination dynamiques. Les différentes techniques permettent, en effet, différents effets d'apparitions attractionnelles (selon le terme hérité de Gunning, voir I.2.2.) et renforcent l'idée d'une fiction qui capte l'esprit de celui qui l'expérimente.

Dans deux des médiums, les *manga* et les *anime*, où se sont déployés les grands récits de la culture *otaku*, l'image est construite autour de superpositions. Si j'ai précédemment lié l'*animetism* à une pensée de l'espace, il faut néanmoins remarquer que les éléments d'attraction relatifs aux personnages reprennent eux aussi une logique de superposition. Ils sont, eux aussi, des formes bidimensionnelles sur lesquelles s'ancrent différentes caractéristiques susceptibles de provoquer l'attraction. Si le personnage ne semble pas être construit selon une composition en couches *animetic*, le travail de décomposition du personnage en différents éléments d'attraction graphiques (comme celui effectué par Hiroki Azuma avec le personnage de D.J. Ko ou par les utilisateurs du site *TINAMI*) permet de mieux saisir cette logique. Par exemple, la façon dont Konata remarque les éléments d'attraction de Miyuki dans le premier épisode consiste en une addition de traits physiques et comportementaux. Le personnage bidimensionnel est un catalyseur de différentes caractéristiques attractionnelles, qui viennent se plaquer sur lui comme les couches non hiérarchisées qui composent les

---

<sup>207</sup> STEINBERG, Marc, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, p. 6 (traduction personnelle de l'anglais).

espaces reposants sur l'*animetism*. Puisque la spatialisation de l'image, à l'œuvre dans les *anime* et les *manga*, s'applique similairement aux personnages, c'est-à-dire au ciment du « grand non-récit » et du *media mix*, il est désormais plus aisé de comprendre comment la logique de superposition définit plus généralement l'imaginaire esthétique du modèle base de données.

#### **II.4.2. : Une absence de hiérarchisation des différents niveaux de perspective de l'image, la théorie du *superflat*.**

L'esthétique de la superposition des images plates précédemment définie ne permet toutefois pas de comprendre comment cette dernière peut, comme avec le modèle base de données, réunir plusieurs caractéristiques disparates en un même imaginaire. Les théories de l'artiste Takashi Murakami répondent à cette question, ce dernier étant grandement influencé par la culture *otaku*, bien que ses œuvres ne soient pas destinées à ce public. Jean Lassalle, dans son mémoire sur l'artiste, le remarque notamment dans l'utilisation d'une graphie *kawaii* (qui rappelle les mascottes d'*anime* et les personnages *moe*) qui a rendu son travail particulièrement reconnaissable. Toutefois, Murakami souhaite appliquer des observations liées à la culture *otaku* à un système qui canaliserait tous les arts graphiques japonais. Pour se faire, il a élaboré une théorie, similaire en de nombreux points à la superposition d'images plates à l'œuvre dans l'*animetism*.

Contrairement à Lamarre, ce n'est toutefois pas la séparation entre les différentes couches d'images qui l'intéresse, mais, au contraire, la façon dont les éléments disparates finissent par ne former qu'un. Murakami voit, dans la superposition d'éléments bidimensionnels, un espace « super bidimensionnel », où la platitude de l'image est mise en valeur. Il explique que sa conception des images équivaut au moment où « l'on crée une illustration sur notre ordinateur [et où l']on fusionne les nombreux calques que contient le fichier pour en faire une seule image<sup>208</sup> ». Lassalle assimile, à raison, l'unification de plusieurs images plates aux possibilités d'un logiciel de création d'images comme Photoshop, qui permet, comme l'explique Murakami, de fusionner une image divisée en différents calques en un. Le fonctionnement qu'il décrit s'avère aussi être analogue à l'image multiplane, construite en différents celluloses qui se superposent pour ne former qu'un seul et unique plan. Puisque Murakami reprend la culture *otaku* dans son travail<sup>209</sup>, il n'est pas étonnant de voir des similitudes avec des

---

<sup>208</sup> MURAKAMI, Takashi, cité dans LASSALLE, Jean, *op. cit.*, p. 39.

<sup>209</sup> LASSALLE, Jean, *op. cit.*, p. 32.

techniques propres à l'animation et à l'*animetism*. Les théories de Murakami permettent aussi, comme je le montrerai ensuite, de comprendre plus précisément la façon dont les images des fictions du modèle base de données dé-hiérarchisent les différentes composantes d'une même œuvre et comment elles intègrent en leur sein tout un imaginaire *otaku*.

Cet art de la bidimensionnalité est nommé par Murakami *superflat*, c'est-à-dire le « super plat » ou la « super platitude ». Lamarre définit cette image « super plate » en évoquant sa potentielle conception : « Pour rendre quelque chose super plat [*superflat*], vous devez commencer par créer une disposition en couches qui introduisent la possibilité d'une profondeur et la détruire<sup>210</sup> ». Ces méthodes rappellent les procédés de l'image multiplane, où la multiplicité des calques crée un espace en couches propre à l'animation et non de la profondeur. Il rappelle aussi que l'*animetism* montre, lui aussi, la platitude des espaces qui composent son image via l'intervalle *animetic*. La manière dont *Lucky Star* ne pense pas le personnage en adéquation totale avec un décor en volume, les séparant pour mieux créer un imaginaire de couches plates, permet l'intégration des effets graphiques issus des *manga*. Encore une fois, les rapports entre cette esthétique et le modèle base de données se comprennent mieux en prenant en compte l'agencement du personnage en différents éléments d'attraction disparates, fusionnés en une figure purement bidimensionnelle.



Figure 12: Murakami juxtapose, dans son catalogue *Superflat*, une vue du mont Fuji d'Hokusai avec une image tirée d'une séquence de *Galaxy Express 999* animée par Yoshinori Kanada (image originale à droite) (LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine*, op. cit., p. 178).

Murakami voit néanmoins la platitude de la composition comme une manière purement japonaise, ou *nihonjinron*, de concevoir une image. Selon les recherches de Thomas Lamarre, Murakami juxtapose une peinture sur bois d'Hokusai de la série des *Trente-six vues du mont Fuji* (1831-1833) (Figure 12a) avec une image d'éclair, dessinée par l'animateur Yoshinori Kanada et issue d'une séquence de la série de

<sup>210</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine*, op. cit., p. 136 (traduction personnelle de l'anglais).

science-fiction *Galaxy Express 999* (1978-1981) (Figure 12b) dans le catalogue de son exposition *Superflat*<sup>211</sup>. La superposition des deux images offre une illustration visuelle de ce système de pensée, puisqu'elles sont réunies en une seule image « super plate ».

Le *superflat* ne réunit pas qu'une infinité d'œuvres en un imaginaire esthétique commun. Contrairement à une image qui obéirait à la perspective cartésienne, la superplatitude met toutes les couches d'une image sur un même niveau. Le *superflat* est, en quelque sorte, le contraire de l'image multiplane, qui distingue l'intervalle entre les différentes couches qui composent un plan. Tout comme avec le modèle base de données, le spectateur peut piocher des éléments dans l'image selon ce qui l'intéresse le plus ou non (personnage, décors, composition du cadre, etc.), sans qu'il y ait une importance hiérarchique entre un élément et un autre. Thomas Lamarre l'explique en ces termes :

C'est l'idée de base du *superflat* : aucun élément dans l'image n'est plus important qu'un autre élément. Le résultat est un champ de vision sans hiérarchie entre les éléments. Vous pouvez aussi appeler cela la répartition du champ de vision, puisque les éléments sont répartis plutôt que hiérarchisés. Bien entendu, vous pouvez contester que cela est voué à l'échec parce que les spectateurs vont automatiquement voir certains éléments d'une image comme plus importants que d'autres. Mais c'est précisément cet effet que le *superflat* cherche. Lorsque tout est à égalité à la surface [de l'image], vous faites toujours des connexions, vous vous orientez toujours, mais ces connexions ne sont pas guidées par des marques de profondeur<sup>212</sup>.

Concevoir l'animation en termes d'images *superflat* permet de saisir comment la superplatitude dé-hiérarchise les différentes couches qui composent une image. Comme l'a montré la page de *Sakura, chasseuse de cartes* (Figure 10), les cases ne sont pas agencées selon une logique de vraisemblance spatiale, mais en termes de mise en page.

De fait, les personnages apparaissent unifiés sur une page par une logique d'aplat, et obéissent à la logique de distribution d'éléments signalée par Murakami et Lamarre, où l'espace de la planche importe plus que l'espace que devraient occuper les personnages, comme dans *Sakura, chasseuse de cartes*. Dans le cadre des *anime*, *Lucky Star* montre que la composition en image plate qui reprend un imaginaire du *manga* illustre aussi une moindre hiérarchie entre le personnage et le décor. Lorsque Miyuki réagit (Figure 9), son sentiment s'exprime à la fois dans l'expression exagérée du personnage et dans l'apparition d'un fond bleu marine : chaque élément graphique dans

---

<sup>211</sup> *Ibid.*, p. 178.

<sup>212</sup> LAMARRE, Thomas, « The Multiplanar Image », *op. cit.*, p. 136 (traduction personnelle de l'anglais).

l'image apparaît en surface et possède la même importance. Cette pensée non hiérarchisée de l'image *superflat* ne concerne pas uniquement les *anime* et les *manga* pour Murakami. Comme il l'a montré par la réunion entre l'art reconnu d'Hokusai à celui de l'animateur Kanada, simple maillon d'une chaîne de production, il cherche à montrer ce à quoi ressemblerait une graphie purement japonaise, qui unifie les arts plastiques et la production industrielle.

De la même manière, le modèle base de données procède aussi à une logique de dé-hiérarchisation, car il ne produit rien ayant une valeur d'originalité. La façon dont sont assemblés les différents plans dans l'image multiplane est analogue à la manière dont s'assemblent les éléments d'attraction, qui se valent de façon équivalente. Qu'il s'agisse de la description d'un univers ou de situations vécues par des personnages, toute hiérarchie provient d'un ressenti personnel provoqué par tel ou tel élément d'attraction. *Lucky Star* peut autant intéresser par sa portée *iyashi-kei* que par son *character design* ou pour la personnalité d'un personnage. Cet imaginaire, où les différents éléments d'une production ont une valeur équivalente, s'exprime par la conception en couches d'images de la série, directement par des choix visuels. Le plan où Miyuki réagit face à sa mère (Figure 9) et celui où Kagami apparaît dans une bulle qui se superpose sur le décor (Figure 6) montrent que deux sujets (Miyuki et sa mère dans le premier cas) ou deux lieux (l'extérieur et l'intérieur de la voiture dans le second) d'une même scène sont réunis à égalité sur un même plan.

Ce processus de dé-hiérarchisation s'exprime aussi via la production de produits dérivés autour des personnages. D'après Azuma, le « grand non-récit » fonctionne sur une relation entre le consommateur et un personnage, un rapport perpétué par l'achat de *manga* amateurs autour dudit personnage, d'objets mettant en avant son image ou de *drama CD* où le personnage n'existe que par la voix. Dans cette logique de dé-hiérarchisation, il n'est plus possible de transmettre une vision du monde ou de véhiculer un point de vue par l'organisation formelle des éléments puisque tout repose sur une réaction émotionnelle provoquée par des éléments d'attraction. Comme l'image *superflat*, le modèle base de données crée des récits qui, graphiquement comme structurellement, restent en surface<sup>213</sup>.

<sup>213</sup> Cette logique extrême de dé-hiérarchisation et ce lien total avec le modèle base de données ne se retrouvent pas tout à fait chez Murakami, dont l'utilisation des éléments d'attraction est faussée selon Azuma. Le théoricien voit même dans certaines de ses œuvres une critique des *otaku*, notamment dans la série de trois sculptures *Second Mission Project KO* (1999), qui représente une jeune guerrière typique des œuvres *otaku*, avec un sexe réaliste, chose absente de la production culturelle et pornographique japonaise qui censure toutes parties génitales (AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 104). De même, des créateurs de contrefaçons de son personnage Mr. DOB, sorte de mascotte ressemblant à Mickey Mouse qu'il a peinte pour la première fois en 1996, ont été poursuivis en justice, ce qui s'oppose à la logique de dé-hiérarchisation du modèle base de données (LASSALLE, Jean, *op. cit.*, p. 91).

Il est aussi intéressant de remarquer combien cette logique de dé-hiérarchisation s'applique à la culture *otaku* de façon générale. Car, si le *superflat* et l'image multiplane se sont élaborés grâce aux *manga* et *anime*, ces mêmes pensées s'appliquent aux *visual novels*, des productions informatiques qui offrent une illustration parlante du modèle base de données. Dans ces derniers, l'image s'organise en plusieurs couches, de la même façon qu'une image multiplane. Sur la première se trouvent les diverses informations textuelles et les nombreux boutons qui permettent au joueur d'interagir, sur la deuxième se trouve le personnage et sur la troisième l'arrière-plan. Exemple avec cette capture d'écran du jeu vidéo *Clannad* (2004) qui montre le personnage de Kotomi à la bibliothèque. Le personnage ne va pas s'ancrer dans l'espace, qui est construit selon une logique de ligne de fuite cartésienne et traduit une idée de profondeur, mais s'y plaquer. Il apparaît platement, placé au-dessus d'un arrière-plan, comme un autocollant. Ici, le décor n'a qu'une valeur contextuelle (Figure 13).



Figure 13: organisation visuelle du visual novel *Clannad* (2004).

De plus, ces programmes informatiques permettent de pousser encore plus loin la logique de création amatrice, puisque les différentes émotions d'un personnage sont traitées séparément de son visage ou des décors. De cette manière, un personnage sans yeux ni bouche peut être réutilisé, il suffit de programmer l'apparition des yeux et des bouches en fonction de l'émotion censée être exprimée. De même, l'image d'un personnage peut être réutilisée dans différents décors. Tous ces éléments (corps d'un personnage, expressions faciales, décors, etc.) sont intégrés dans la base de données du jeu (une véritable base de données cette fois, et non le modèle esthétique pensé par Azuma) qui comporte tous les éléments d'un jeu, que les développeurs peuvent employer selon leur bon vouloir. Cette manière de faire est d'autant plus intéressante pour les amateurs souhaitant créer un produit dérivé d'un *visual novel*. Il leur suffira d'extraire les différents éléments de la base de données (textes, musiques, personnages,

décors) et de les réassembler pour créer une nouvelle histoire. Cette histoire peut être considérée comme des contrefaçons, cependant, elle aura une valeur équivalente aux autres simulacres dans la perspective de dé-hiérarchisation du modèle base de données. Les différentes couches qui composent les images des *visual novels* peuvent être aisément détachées et réemployées par l'utilisateur, permettant de créer une infinité de productions similaires. Cette base de données réelle, car ancrée dans le programme du jeu, est l'illustration concrète de l'image que veut renvoyer Azuma avec le « modèle » base de données : une suite de symboles réordonnés. Avec les *visual novels*, cette pensée s'illustre concrètement.

Les liens entre le *superflat*, l'image multiplane et le modèle base de données amènent à comprendre comment ces théories s'intègrent à une organisation visuelle dominante. Cette exploitation s'exprime par un jeu visuel affirmé dans le cadre des *anime*, dont l'esthétique est assurée par une dé-hiérarchisation à l'œuvre dans l'image, qui tend moins à en faire un art du mouvement qu'un art du dynamisme graphique. Elle vient ainsi rappeler que « l'animation limitée n'essaye pas de cacher au spectateur le fait qu'il s'agisse d'une image irréaliste<sup>214</sup> ».

## **Chapitre 5 : La place de l'animation dans un modèle base de données aux gestes conventionnels.**

### **II.5.1. : Les stéréotypes graphiques qui régissent le mouvement *anime-esque***

Si les discours autour de l'image multiplane ou de la dé-hiérarchisation dans l'image *superflat* définissent ce qui se passe dans un plan dans un *anime*, elle ne permet cependant pas de saisir quel est le rôle joué par l'animation. Il faut, par ailleurs, souligner que la question de l'animation est parfois évacuée ou minimisée lorsque sont étudiés ces objets, la définition de Dobson caractérisait déjà les *anime* par une prévalence du *character design* et des expressions du visage sur l'animation à proprement parler (voir II.3.1.). Cette observation s'est mainte fois transformée en critique, en occident plus particulièrement. Un article du blog d'amateur *Wave Motion Cannon* développe l'idée que, si « une quelconque concession est faite aux Japonais, c'est majoritairement en termes de *layout*<sup>215</sup> et de réalisation, l'implication étant que les

<sup>214</sup> HAYASHI, Jôji cité dans STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 5 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>215</sup> Désigne l'étape intermédiaire entre le *storyboard* et l'animation, où le personnage et le décor sont associés sur un dessin crayonné pour former un plan.

*layouts* viennent aux dépens de ce qui compte vraiment<sup>216</sup> ». L'article s'appuie notamment sur des citations tirées du blog du spécialiste de l'animation américaine Michael Barrier, en particulier une notule qui critique l'esthétique des films d'Hayao Miyazaki : « Trop de personnages de Miyazaki – les héros et héroïnes [qui] ressemblent à des poupées, les pirates et ouvriers [qui] sont robustes et comiques – se ressemblent et agissent de façon trop similaire<sup>217</sup> ». La critique paraît étonnante quand on sait que le réalisateur tient à se distancier de l'appellation « *anime* » et souhaite se détacher des codifications *anime-esque*, associées à un imaginaire *otaku*. Cette position n'est cependant pas prise en compte par l'analyse esthétique de certains commentateurs, qui voient l'intégralité de l'animation japonaise de la même manière. Amid Amidi, fondateur du site spécialisé dans l'animation *Cartoon Brew*, exprime ses réticences envers l'animation japonaise en blâmant « la nature inattractive et froide de leur *character design*, et leur manque général de dynamisme et de complexité dans la personnalité de leur animation. La mort de l'animation advient lorsque l'on ne trouve pas les personnages crédibles parce que, par la suite, la valeur et l'efficacité des histoires que ces personnages racontent sont diminuées<sup>218</sup> ». Ici, l'auteur ne désigne pas simplement l'immobilité dynamique de l'animation limitée et mentionne qu'il voit aussi bien ces gageures « dans des *OVA* bon marché ou dans des productions classieuses de Miyazaki<sup>219</sup> ».

Contrairement à ce qu'affirment ces commentateurs, des différences peuvent être constatées lorsque sont remarquées les caractéristiques de l'animation limitée. Comme nous l'avons montré précédemment, les *anime* se sont développés avec des codifications graphiques proches du *manga*, qui ont favorisé une moindre animation des mouvements. Alors que le standard de l'animation pleine oscille entre 12 et 24 images par secondes, l'animation limitée telle que développée sur *Astro Boy* est faite « avec approximativement huit images par seconde<sup>220</sup> ». L'animation limitée peut même atteindre les quatre ou deux images par secondes<sup>221</sup>, voire posséder de longs passages

<sup>216</sup> Tamerlane, « Why over sixty years of animation still remains obscure », *World Motion Cannon*, janvier 2016. En ligne : <https://wavemotioncannon.com/2016/01/08/why-over-sixty-years-of-animation-history-still-remains-obsure/>, consulté le 25 février 2019 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>217</sup> BARRIER, Michael, « Feedback : Miyazaki », *MichaelBarrier.com*, janvier 2006. En ligne : [http://www.michaelbarrier.com/Feedback/feedback\\_miyazaki.htm](http://www.michaelbarrier.com/Feedback/feedback_miyazaki.htm), consulté le 29 avril 2019 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>218</sup> AMIDI, Amid, cité dans OSMOND, Andrew, « The Anime Debate », *Animation World Network*, décembre 2000. En ligne : <https://www.awn.com/animationworld/anime-debate>, consulté le 6 août 2019 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>219</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>220</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine, op. cit.*, p. 187 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>221</sup> DENIS, Sebastien, *Le Cinéma d'animation* [édition originale : 2007], Paris, Armand Collin, 2011, p. 24.

composés d'une succession d'images fixes<sup>222</sup>. De fait, le nombre limité d'images pour dépeindre le mouvement a permis l'émergence de différentes techniques ayant construit l'immobilité dynamique caractéristique des *anime*. Il ne faut pourtant pas croire que ces séries sont dénuées de toute séquence à l'animation fluide, malgré les limites de la production télévisuelle. Jacques Aumont le remarquait déjà dans *Goldorak*, lors des séquences de combat à robot, « donnant l'image d'une lutte fantastique et conventionnelle à la fois, aussi codée qu'une rencontre de judo, mais entre fantômes échappés de la dernière pièce d'une journée de nô<sup>223</sup> ». Alors que la série était encline à être saccadée, des passages particuliers se différencient par le dynamisme de ses mouvements. *Lucky Star* procède de la même manière en opposant son générique tonitruant à la tranquillité de la série. Tandis que les mouvements quotidiens des personnages sont dépeints avec simplicité, la chorégraphie effectuée par les héroïnes dans le générique va être animée plus en détail. L'apparition sporadique de mouvements plus fluides qu'à l'accoutumée donne un nouveau sens à l'animation limitée : il ne s'agit pas de montrer perpétuellement des mouvements saccadés, mais d'accorder une description soignée du mouvement à certaines scènes. En ce sens, l'animation limitée se distingue de l'animation pleine telle qu'employée par Miyazaki, où le mouvement est perpétuel.



Figure 14: la double personnalité d'Akira s'exprime via un changement de character design (Lucky Star, épisode 14).

La manière dont les mouvements fluides ne sont réservés qu'à certaines séquences particulières dans l'économie de l'animation limitée rappelle d'ailleurs les disparités d'animation des différents personnages dans les *anime*. Dans le segment « Lucky Channel », les deux présentateurs sont animés différemment du groupe de

<sup>222</sup> Par exemple, le film *Belladonna* (Eichii Yamamoto, 1973), issu du même studio qu'*Astro Boy*, possède de nombreux passages faits d'images fixes, notamment influencées par les peintures de Gustav Klimt. À noter que la décision de limiter le mouvement tient du choix artistique plus que d'un souci budgétaire (GAN, Sheuo Hui, « A Reevaluation of the Importance of Mushi Pro's Three Adult-Oriented Animated Films in the Development of Japanese Animation » in *Cinema Studies*, n° 2, 2007, p. 80).

<sup>223</sup> AUMONT, Jacques, *op. cit.*, p. 194.

lycéennes suivi habituellement par le spectateur, en particulier Akira et ses multiples personnalités. Cela s'exprime très clairement à l'image dans le segment de l'épisode 14. Après que l'on a oublié d'inclure son personnage dans la partie principale de l'*anime*, elle finit par ne plus cacher son véritable caractère à l'écran. Elle reprend toutefois sa personnalité d'*idol* lorsqu'elle décide de faire du lobbying auprès des spectateurs pour apparaître dans le segment principal (Figure 14a), un état qu'elle perd aussitôt que son partenaire lui fait le moindre commentaire (Figure 14b). Cette personnalité affecte directement son apparence physique, notamment ses larges pupilles, qui finissent par ne ressembler qu'à de petits points, et sa bouche, qui déforme son visage. La séquence nous permet de comprendre qu'un changement de personnalité se traduit immédiatement par une transformation brutale dans le *character design* et par un mouvement particulier qui lui est associé.



Figure 15: utilisation des yeux en soucoupe pour exprimer la surprise et la gêne. De gauche à droite : Azumanga Daioh (épisode 1), Lucky Star (épisode 10), K-ON! (saison 2, épisode 2) & Love Lab (épisode 1).

Cette représentation de la colère n'est que l'un des différents composants d'une palette d'émotions stéréotypées issues du modèle base de données. Parmi elles se trouvent les veines sur le visage pour l'agacement, l'énorme goutte de sueur pour la gêne, le visage se couvrant de bleu pour le dégoût, etc. La codification des émotions est particulièrement visible dans le *nichijō-kei*, puisqu'elle suit une logique d'exacerbation des émotions liée aux *moe* et à l'hypermignon. Par exemple la présence des yeux en soucoupe pour illustrer la gêne, qui retire généralement ses détails aux visages, est presque systématique dans les *nichijō-kei*, comme *Lucky Star*, *Azumanga Daioh*, *K-ON!* ou encore *Love Lab* (2013) (Figure 15). Ces différentes expressions sont en opposition avec l'animation pleine qui, comme le précise Thomas Lamarre, souhaite minimiser l'intervalle *animetic* et « concevoir un corps substantiel en relation avec un monde substantiel<sup>224</sup> ». Ici, les yeux en soucoupes semblent être devenus une représentation

<sup>224</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine*, op. cit., p. 73 (traduction personnelle de l'anglais).

habituelle de la gêne dans l'animation limitée, quand bien même elle est transmise sans l'entremise d'un mouvement subtil et détaillé.

Certains de ces codes liés à l'*anime* se retrouvent pourtant dans certains des films de Miyazaki. Lorsque la cadette du film *Mon Voisin Totoro* sourit, ses yeux forment des lignes obliques, une représentation de la joie que l'on retrouve dans de nombreux *anime*. Stevie Suan compare cette image à celle de l'*anime* de robots géants *Macross Frontier* (2008), qui possède les mêmes expressions malgré les dissemblances dans ce que racontent les deux œuvres (Figure 16)<sup>225</sup>. Cependant, ce dernier va remarquer que la description du mouvement, chez Miyazaki, n'est pas la même que celle de *Macross Frontier* : « nous pouvons voir [dans *Mon Voisin Totoro*] que le modèle est vraiment *anime-esque*, travaillé autour d'un modèle figuratif, mais la performance déployée dans l'animation, comme le jeu incarné [d'un personnage], est très particulière<sup>226</sup> ». En effet, les films de Miyazaki montrent des gestes toujours fluides et détaillés : Mei ne fait pas que sourire, elle « lève doucement les épaules et penche légèrement la tête<sup>227</sup> ». Ce n'est pas tant que Miyazaki utilise des codes liés à la fixité du *manga* qui importe, mais sa constance dans l'animation de ses personnages qui s'oppose aux mouvements plus ou moins fluides dans les *anime*.



Figure 16: à gauche, Sheryl (*Macross Frontier*), à droite, Mei (*Mon voisin Totoro*) (SUAN, Stevie, « *Anime's Performativity : Diversity through Conventionality in a Global Media-Form* », op. cit., p. 70).

Une autre caractéristique qui isole le studio Ghibli du reste de la production serait son attachement à la réalité. Dans le documentaire *Never Ending Man : Hayao Miyazaki* (Kaku Arakawa, 2016), Miyazaki corrige les dessins des animateurs parce qu'ils ne sont pas fidèles à un mouvement réaliste. Ce point de vue souligne encore la séparation entre l'animation limitée et l'animation pleine, car les *anime* s'attachent au graphisme plus

<sup>225</sup> Bien entendu, il ne s'agit pas de dire que la culture *otaku* est à l'origine de ces représentations, simplement qu'il s'agit d'une représentation conventionnelle de certaines émotions dans des médiums comme la bande dessinée, l'animation ou, plus généralement, les arts graphiques de masse au Japon.

<sup>226</sup> SUAN, Stevie, « *Anime's Performativity : Diversity through Conventionality in a Global Media-Form* », op. cit., p. 71.

<sup>227</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

qu'aux gestes et retranscrivent lesdits gestes avec moins de précision. La logique d'expressions stéréotypées vient d'autant plus s'appuyer sur un imaginaire expressif propre aux mondes « des *manga* et des dessins animés » qui ne s'attache pas à un souci de vraisemblance réaliste. En ce sens, elle s'éloigne d'une école américaine de l'animation du personnage. Dans un article de son blog, l'animateur John Kricfalusi<sup>228</sup> oppose une représentation convenue des sentiments, qui correspond à des critères d'efficacité, à celle qui s'accorde au ton d'une scène et à la créativité de l'animateur<sup>229</sup>. Dans le système des *anime* où les émotions sont préfabriquées, il est difficile d'imaginer un geste qui ne répondrait pas à des codifications graphiques issues du modèle base de données. De même, Preston Blair<sup>230</sup> précise qu'en animation, le personnage est envisagé comme un acteur, dont la représentation graphique est réglée sur la vie réelle<sup>231</sup>. Dans le modèle base de données, la ritualisation des gestes des personnages empêche la création d'une émotion qui ne serait pas réglée par une représentation préalable. Par une animation plus ample des gestes, qui s'appuie sur un souci de réalisme, Miyazaki essaye pour sa part de retranscrire sa vision de la réalité.



Figure 17: la colère de Minoru le transforme graphiquement, lorsqu'il renverse une table (image de droite) les images d'intervalles accentuent la violence du geste par des traits très vifs (Lucky Star, épisode 21).

Tandis qu'avec le modèle base de données, la représentation des émotions va généralement s'accorder à une animation tout aussi stéréotypée. L'animation vive d'Akira lorsqu'elle est en colère n'est pas spécifique au personnage, il s'agit simplement d'une représentation conventionnelle de la colère. Il ne s'agit pas d'étudier les mouvements faciaux en s'observant dans le miroir comme le conseillait Blair<sup>232</sup>,

<sup>228</sup> Principalement connu pour avoir créé la série d'animation *Ren & Stimpy* (1991-1996).

<sup>229</sup> KRICFALUSI, John, « More Wilderness Adventures Layout », *John K. Stuff*, avril 2011. En ligne : <https://web.archive.org/web/20181001220842/https://johnkstuff.blogspot.com/2011/04/more-wilderness-adventure-layouts.html/>, consulté le 29 avril 2019.

<sup>230</sup> Animateur américain, ayant animé de multiples scènes de films Disney et de cartoons réalisés par Tex Avery.

<sup>231</sup> BLAIR, Preston, *Cartoon Animation* [édition originale : 1994], Laguna Hills, Walter T. Foster, 1996, p. 24.

<sup>232</sup> *Ibidem*.

mais de reproduire des gestes préexistants dans d'autres *anime*. L'utilisation d'effets *smears*<sup>233</sup> dans la graphie de gestes brusques des personnages se trouve, en effet, dans de nombreux *anime* (Figure 18). L'épisode 21 de *Lucky Star* montre bien que cette mise en scène des émotions n'est pas arrêtée à un seul personnage. Alors qu'il subit les caprices de sa collègue durant toute la série, Minoru décide enfin de manifester sa fureur graphiquement. Ses yeux, qui n'étaient habituellement pas visibles (Figure 14a), sont ici représentés de la même manière que ceux d'Akira au quotidien : de petites pupilles noires dans un œil blanc (Figure 17a). De même, son corps habituellement rond se raidit et il est dessiné de manière plus cassante. Sa colère est notamment accentuée par des traits vifs, qui s'accordent aux gestes rageurs et rapides du présentateur, et rappellent la visibilité des effets de mouvement dans *Goldorak*. La différence, ici, c'est qu'ils n'existent pas simplement pour pallier un manque de moyen : de la même manière que le glissé de cellulo, ils viennent souligner le comique de geste de la scène. De la même manière, l'humeur colérique de Minoru affecte la déformation de son corps : lorsqu'il lève la table sous une impulsion colérique, ses gestes vifs transforment ses membres corporels en des formes brouillonnes (Figure 17b). Ces effets se retrouvent aussi chez Akira, aussi bien lorsqu'elle est *idol* que lorsqu'elle est énervée. Dans le premier cas (Figure 14a), la déformation de son corps sert des gestes mignons, puisqu'elle agite ses bras de haut en bas, les mains retroussées dans ses manches à la manière d'une enfant. Dans le second (Figure 14b), la déformation corporelle accentue la colère du personnage, sa bouche est notamment exagérément ouverte et elle « rugit » si fort qu'elle crée un vent de colère qui repousse son partenaire. Dans les deux cas, les effets de déformation et de répétition de motifs sont utilisés comme un motif expressif, et montrent que l'animation limitée n'est pas qu'une affaire d'économie de moyens.

---

<sup>233</sup> *Smear* est un terme qui désigne les images d'une fraction de seconde qui sont tordues pour donner un sentiment de mouvement. Le verbe *to smear* pouvant signifier « s'étaler », le terme décrit aussi la manière dont la déformation des corps dans les images d'intervalles fait des personnages de pures formes graphiques (source : Ashita, « General Tagging Information », *Sakugabooru*, janvier 2019. En ligne : [https://www.sakugabooru.com/wiki/show?title=tag\\_guidelines](https://www.sakugabooru.com/wiki/show?title=tag_guidelines), consulté le 20 mai 2019).



Figure 18: trois gestes smears similaires à ceux d'Akira et Minoru dans *Lucky Star* : celui d'un poing dont la vivacité apparaît via des intervalles (Nichijō, épisode 9), du flou d'une main dans un mouvement latéral (*Yuruyuri*♪♪, épisode 9) ou d'une épée brandie à toute vitesse (*Tantei Opera Milky Holmes*, épisode 10).

## II.5.2. : L'expression de l'animateur via la représentation conventionnelle des gestes : la plasticité à l'œuvre dans les *anime*.

Si la sous-partie précédente m'a permis de remarquer qu'il existe, conjointement aux *character designs*, une représentation du geste conventionnelle, elle ne répond toutefois pas à la situation paradoxale posée par la remarque de Barrier. Si son reproche porte, en effet, sur un manque de personnalité dans la représentation des sentiments dans l'animation, il est en partie contesté par le système de l'animation japonaise, où les tâches des différents animateurs sont divisées par séquences<sup>234</sup>. Les épisodes possèdent, de fait, l'empreinte de multiples animateurs en fonction des plans. Il existe même un regard *otaku* qui se spécialise sur le rôle de différents animateurs. Cela se remarque avec les *Sakuga MAD* (des « bandes démos d'animateurs montées par des passionnées<sup>235</sup> ») qui désignent les montages de différentes séquences d'animation effectués par des fanatiques et spécialisés autour de thématiques ou d'animateurs précis<sup>236</sup>. Ce phénomène et ses liens avec le modèle base de données s'expliquent par

<sup>234</sup> « En partant des vignettes du *storyboard*, le *genga-man* (animateur-clé) va prendre en charge le *layout* d'une séquence complète. Le fait de confier une séquence et rarement des plans éparpillés vient d'une part d'un souci de cohérence visuelle, et d'autre part d'une volonté de responsabiliser et motiver l'animateur. » Anonyme, « Les étapes de fabrication d'un *anime* », *Furansujin Connection*, 2016. En ligne : <http://www.furansujinconnection.com/les-etapes-de-fabrication/>, consulté le 22 octobre 2019.

<sup>235</sup> AGUESSE, Marc, « MAD Masahiro Sato, Naoki Tate et Yoshiji Kigami », *Catsuka*, mars 2010. En ligne : <https://www.catsuka.com/news/2010-03-07/mad-masahiro-sato-naoki-tate-et-yoshiji-kigami-demos-de-fans>, consulté le 30 octobre 2019.

<sup>236</sup> Azuma parle aussi de montages d'amateurs nommés *Mad Movies*, mais consacrés à une œuvre ou une franchise particulière et dans leur proportion à mélanger des images issues de plusieurs médiums (*anime*,

une dynamique de fans, dont les regards spécialisés vont à la fois identifier les récurrences de l'animation japonaise, mais aussi mettre en valeur le style personnel de différents animateurs. N'ayant que peu d'informations sur le rôle des animateurs dans *Lucky Star*, cette sous-partie ne l'abordera presque pas.

Le site participatif *Sakugabooru*, qui héberge des séquences animées dont la majorité provient de productions japonaises, offre l'exemple concret d'une base de données décomposée en différents éléments attractionnels. Le nom du site tire son origine du terme japonais *sakuga*, qui signifie littéralement « animation » en japonais, mais qui a été réapproprié par une communauté de fans anglophones comme un synonyme d'une « bonne animation<sup>237</sup> ». L'utilisation de ce terme confirme la présence sporadique et régulière d'une description remarquable du mouvement dans les *anime*, mais aussi la capacité de certains fans à s'attarder sur des qualités très particulières plutôt que sur une vision holistique d'une œuvre. Le site est conçu sur le modèle de *Gelbooru*, un site qui héberge des images auxquelles sont associés des mots-clés spécifiques et dont le fonctionnement est identique à *TINAMI*. En revanche, il n'est pas question de répertorier des personnages par leurs attributs physiques : ici le système de mots-clés sert à identifier des types d'animation. L'identification de ces techniques est, de la même manière qu'*AniDB*, le fruit d'un travail amateur et collaboratif. Les déformations identifiées dans les extraits de *Lucky Star* sont ainsi catégorisées sous le mot-clé « *smear* ».

Les scènes de *Lucky Star* procèdent à un agencement entre des expressions faciales tirées des *manga* et des effets *smear* pour tirer ses effets burlesques. Ce type de scène est courant dans les *anime* comiques, notamment dans le cas du *nichijō-kei*. Le studio Dôga Kobo a animé de nombreux *nichijō-kei* où les séquences comiques possèdent les mêmes effets stylistiques. Ils sont eux-mêmes unifiés grâce au principe de l'*animetism*, c'est-à-dire par la superposition d'images plates où s'intègrent des effets dynamiques. Une scène de *Love Lab* est tout à fait intéressante pour observer la façon dont l'image multiplane lie plusieurs types de graphisme. Dans ce passage, un personnage féminin raconte à un autre sa technique pour pouvoir sortir avec un garçon. Elles sont représentées avec un graphisme *chibi* ou *super deformed*<sup>238</sup> en bas de l'image,

---

jeu, illustration...) pour les réunir en un tout cohérent (AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 132). Les *sakuga MAD* évoqués ici ne vont pas reconstituer « les sensations et émotions ressenties lors de la découverte de l'œuvre » (*Ibid.*, p. 134), mais identifier le style d'un animateur ou mettre en valeur une animation spectaculaire.

<sup>237</sup> Kraker2k, « An Introduction to awesome animation aka 'sakuga' », *Sakugabooru*, 2013. En ligne : <https://www.sakugabooru.com/forum/show/15/>, consulté le 2 mai 2019 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>238</sup> Désignent la représentation graphique plus petite du personnage, doté d'une grosse tête et d'un petit corps, identifié comme plus mignon. Ces graphismes sont fréquents dans les déclinaisons comiques de

tandis que les pensées du personnage, qui illustrent son stratagème farfelu apparaissent en arrière-plan. Lorsque son amie l'interrompt pour la contredire, elle frappe l'image d'arrière-plan, aussitôt remplacée par le décor qu'elles occupaient auparavant (Figure 19). La discussion se poursuit ensuite avec les interlocutrices représentées avec leur *character design* habituel. Malgré la différence stylistique entre les personnages, l'image multiplane permet d'intégrer ce changement vif d'images à une dynamique rythmique.



Figure 19: un personnage frappe un décor pour effectuer la transition entre deux scènes (Love Lab, épisode 1).

Cette séquence illustre bien la plasticité permise par l'*anime*, c'est-à-dire « la qualité plastique ou diversifiée des images animées et leur pouvoir attractif de leurs métamorphoses<sup>239</sup>. » Plus concrètement, cela désigne principalement « des figures qui peuvent s'étirer, s'écraser et se métamorphoser<sup>240</sup> », c'est à dire la façon dont un personnage reste reconnaissable malgré les déformations corporelles qui se créent lorsque sont animés ses gestes. Si la plasticité est ici entendue en termes d'animation, l'animation limitée possède toutefois des exemples de plasticité, ou de transformations de personnages, qui ne se manifestent pas dans le mouvement, mais par des choix graphiques. Dans *Lucky Star*, les présentateurs du « Lucky Channel » changent de *character design* en fonction de leur humeur. Dans *Love Lab*, les personnages passent d'un graphisme *chibi* à leur *character design* habituel en un enchaînement de deux plans. J'accorde, compte tenu de ce contexte, cette notion de plasticité à l'apparence polymorphe du personnage, notamment lorsque le graphisme dynamique des séries télévisées change l'apparence du personnage en fonction de son émotion ou du ton d'une scène, comme lorsque les yeux des personnages sont remplacés soudainement par

séries connues, comme *Mobile Suit SD Gundam* (1988-1993) ou les *OVA CB Chara Nagai Go World* (1991).

<sup>239</sup> FURUHATA, Yuriko, « Rethinking Plasticity: The Politic and Production of the Animated Image » in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n° 1, p. 25 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>240</sup> *Ibid.*, p. 29 (traduction personnelle de l'anglais).

des yeux en soucoupes.

La question de la plasticité se joue aussi dans les rapports entre l'animation pleine et limitée, ou plutôt entre une animation au mouvement continu et discontinu. Dans l'animation pleine, la représentation de mouvements perpétuellement fluides tend à les rendre moins mémorables. En revanche, le caractère sporadique de mouvements fluides dans l'animation limitée les singularise d'autant plus. Aumont, lorsqu'il évoque les combats de robots ritualisés de *Goldorak*, montre que ces passages mettent l'accent sur les corps, plus moelleux et fluides qu'à l'accoutumée<sup>241</sup>. Ces passages remarquables d'animation, qui reproduisent toujours les rituels du modèle base de données, peuvent tout de même avoir l'empreinte de son animateur de par leur singularité. Par exemple, Hiroyuki Imaishi<sup>242</sup> est connu pour avoir un style d'animation très singulier, qui lie des mouvements *smear* très dynamiques à un *character design* qu'il modifie pour le rendre plus anguleux. Dans une conférence sur le *sakuga* (terminologie qui rejoint l'usage fait par les amateurs du site *Sakugabooru*), un intervenant du nom de Colin Groesbeck assimile la vivacité d'Imaishi à une succession de poses clefs « éclatantes ». La description rappelle les effets de vives apparitions à l'œuvre dans l'animation limitée, que j'ai préalablement liés à une forme d'attractionnalité. Il montre ensuite un extrait de l'*OVA Re: Cutie Honey* (2004) et décrit les effets graphiques en action, remarquant par exemple une animation fantaisiste des corps, celui de l'héroïne en combat est comparé par le conférencier à une « nouille entortillée<sup>243</sup> ». Sans nécessairement posséder un style extrêmement singulier, le conférencier l'assimile à celui de l'animateur Yoshinori Kanada<sup>244</sup>, la façon dont Imaishi anime reste suffisamment identifiable pour être reconnue par un amateur d'*anime*, quand bien même elle soit héritée de la culture *otaku*.

Malgré des exigences d'uniformisation, notamment dirigées par le superviseur de l'animation [*sakuga kantoku*]<sup>245</sup>, l'animateur peut donner à certaines séquences une couleur particulière, notamment lorsqu'un animateur comme Imaishi officie aux côtés d'une équipe au style d'animation différent. Il contredit, par ailleurs, en partie les observations d'Azuma sur les éléments d'attraction qui vaudraient pour eux-même. La façon dont les amateurs d'animation effectuent une généalogie des effets attractionnels

---

<sup>241</sup> AUMONT, Jacques, *op. cit.*, p. 194.

<sup>242</sup> Animateur et réalisateur de nombreuses séries d'actions référencées comme *Gurren Lagann* (2007) ou *Kill la Kill* (2012).

<sup>243</sup> GROESBECK, Colin, *Sakuga pt. 4 – Hiroyuki Imaishi : Kanada-School to the Max* [vidéo en ligne]. *Youtube*, 24 juin 2013. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=UQrvmNz6STE>, consulté le 15 octobre 2019.

<sup>244</sup> *Ibidem*.

<sup>245</sup> Désigne la personne qui supervise l'animation-clé et travaille l'harmonisation stylistique de plusieurs séquences (source : ETTINGER, Ben, « The Anime Production Line » in *Anipages*, octobre 2011. En ligne : <http://www.pelleas.net/aniTOP/index.php/the-anime-production-line>, consulté le 23 mai 2019).

permet d'identifier le geste particulier de certains animateurs, comme Imaishi ou Kanada. C'est précisément ce qui fait l'intérêt des passionnés de *sakuga* et d'un site comme *Sakugabooru*, où des fans-spécialistes se réunissent pour mettre en vitrine le travail d'animateurs.

Une remarque de Michael Barrier aide par ailleurs à mieux saisir la différence entre l'animation américaine et l'animation japonaise. Dans une conversation sur le film *Fantasia* (Ben Sharpsteen, 1940), il évoque le jeu d'acteur en animation, qu'il pense possible si « un animateur est associé à un personnage pour la majorité des scènes avec ledit personnage. Lorsqu'un personnage est divisé entre plusieurs animateurs, le risque de rendre le personnage incohérent et superficiel est, selon moi, plus grand<sup>246</sup> ». Un système où un personnage est animé par une même personne n'est généralement pas l'apanage de l'animation japonaise, où un animateur officie à hauteur d'une séquence. Dans ce système, le personnage apparaît comme nettement plus plastique, puisque son apparence et ses mouvements sont modelés à la fois par un imaginaire conventionnel, assurés par le modèle base de données, et par la manière dont plusieurs animateurs vont le représenter. Ce qui unifie ce personnage à un même imaginaire, c'est la gestuelle du modèle base de données, réemployée par les animateurs qui la réinvestissent selon leur style, et par la figure plate du personnage, qui catalyse les sensibilités des différents animateurs. Les discours sur la bidimensionnalité des personnages et la manière dont l'image multiplane engendre une esthétique de l'immobilité dynamique amène à comprendre qu'il n'est pas question de traiter le personnage comme un acteur, et ce particulièrement dans l'animation limitée japonaise. Il s'agit d'assumer la nature de dessin des personnages et d'exploiter la polymorphie de leur figure bidimensionnelle. Leur « jeu d'acteur » n'obéit pas à une logique réaliste, mais à une logique graphique et expressive. Cela confirme que l'animation limitée ne cache pas son irréalité au spectateur et s'en sert même pour créer ses conventions graphiques.

De façon amusante, les *anime* viennent apporter une alternative aux critiques que Barrier adresse à Miyazaki, qui lui reproche d'avoir des personnages aux mouvements trop similaires, tous animés de la même manière. « L'animation dans laquelle la personnalité de l'animateur est invisible a des chances d'être une animation dans laquelle la personnalité des personnages est, sans être invisible, extrêmement uniformisée<sup>247</sup> ». L'omniprésence du style de Miyazaki sur ses propres films se fait aux

---

<sup>246</sup> BARRIER, Michael, « It'll Amaze Ya: Animated Acting in *Fantasia*. An Exchange with Bill Benzon », *MichaelBarrier.com*, février 2007. En ligne : [http://www.michaelbarrier.com/Essays/Acting\\_in\\_Fantasia/Acting\\_In\\_Fantasia.html#watson](http://www.michaelbarrier.com/Essays/Acting_in_Fantasia/Acting_In_Fantasia.html#watson), consulté le 8 août 2019 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>247</sup> BARRIER, Michael, « Feedback : Miyazaki », *MichaelBarrier.com*, janvier 2006. En ligne :

dépens de l'expression singulière de l'animateur. Ces remarques ne sont pas neuves, le réalisateur Mamoru Oshii<sup>248</sup> voit aussi le studio Ghibli comme un lieu où les animateurs n'ont que très peu de liberté et, comme le rapporte Lamarre, « voit dans les travaux de Miyazaki et Takahata pas uniquement une vision du monde totalitaire et renfermée, mais aussi une chaîne de commandes qui décourage activement l'innovation, l'expérimentation et l'autonomie<sup>249</sup> ». Cependant, il admet que cette volonté de contrôle est notamment régie par l'idée de conserver le savoir-faire d'une animation pleine<sup>250</sup>. Si les films de Miyazaki reproduisent les mêmes gestes, c'est parce qu'ils possèdent une même vision du monde, qui, malgré une multiplicité d'animateurs travaillant à son service, crée des personnages aux mouvements similaires. À l'inverse, les *anime* ne possèdent pas de vision du monde précise, puisqu'ils ne font que réagencer des éléments d'attraction. C'est cette absence de vision du monde uniformisée qui permet aux animateurs de s'exprimer plus librement, tant qu'ils respectent le maniérisme du modèle base de données, notamment ceux qui représentent le mouvement des corps avec fantaisie comme Imaishi. De fait, leur style s'exprime plus distinctement dans des œuvres qui vont, paradoxalement, favoriser un imaginaire formel très conventionnel.

Comme je l'ai montré dans mes deux premières parties, l'animation japonaise est composée d'œuvres extrêmement ritualisées. Toutefois, la place constante des références graphiques et scénaristiques de récits comme *Lucky Star* amène Azuma à voir dans ce type d'œuvres, issues du modèle base de données, autre chose qu'un simple « grand non-récit ». Le « grand non-récit » ne propose que des personnages valant pour eux-mêmes, or ceux de *Lucky Star* ne font que répéter des éléments piochés ailleurs et réagencés. Ils sont des simulacres de personnages, l'accumulation des codifications qui caractérisent un personnage attractionnel issu du modèle base de données, et vivent le simulacre d'un récit<sup>251</sup>. Le récit, dans *Lucky Star*, n'est composé que d'une structure gaguesque, originaire du *strip*, dont la majeure partie de l'attrait provient d'un humour référentiel, de la consommation du personnage et, plus généralement, des différentes codifications du modèle base de données. Si *Lucky Star* transmet une vision du monde, c'est celle de la base de données en elle-même, c'est-à-dire la culture *otaku* dans son ensemble. Le *nichijō-kei* n'est qu'un moyen de canaliser un monde fait de références.

---

[http://www.michaelbarrier.com/Feedback/feedback\\_miyazaki.htm](http://www.michaelbarrier.com/Feedback/feedback_miyazaki.htm), consulté le 29 avril 2019 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>248</sup> Réalisateur aussi bien de films d'animation comme *Ghost in the Shell* (1995) que de films en prises de vue réelles comme *Avalon* (2001).

<sup>249</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine*, op. cit., p. 99-100 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>250</sup> OSHII, Mamoru, « Interview » [parution originale : 1995], trad. : TOYAMA, Ryoko, *The Hayao Miyazaki Web*, juillet 1996. En ligne : [http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii\\_on\\_mt.html](http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html), consulté le 7 mai 2019.

<sup>251</sup> AZUMA, Hiroki, op. cit., p. 88.

Azuma voyait déjà en *Di Gi Charat* l'exemple type du récit qui ne donne à voir que les éléments d'attraction du modèle base de données. Cette adaptation animée n'était qu'une suite de gags référencés, dans lequel évoluaient des personnages aux éléments d'attraction prononcés. La différence se situe en termes de durée : *Di Gi Charat* est un format court et agit comme une pastille à but humoriste, qui ne tisse pas de continuité entre les épisodes. *Lucky Star*, en revanche, s'ancre dans un format d'une vingtaine de minutes, celui habituellement réservé aux grands récits. La série simule l'idée d'une progression temporelle, alors même que ses personnages n'évoluent pas, et que les quelques moments marquants qui sont en rupture avec un ton léger habituel ne sont que superficiels. Les séquences « émotion », comme avec le fantôme de la mère de Kagami, ou les séquences aux codifications graphiques différentes, lorsqu'apparaît l'Anime Tenchô, ont une valeur équivalente aux éléments d'attraction tels que posés par Tom Gunning. La série possède quelques éléments qui pourraient induire un récit plus profond, mais ils ne sont jamais développés. *Lucky Star* est, en quelque sorte, l'évolution d'un récit de surface comme remplaçant du grand récit.

Un problème se pose toutefois avec la théorie du simulacre d'Azuma. Si l'on peut effectivement l'appliquer à des adaptations de *yonkoma* comme *Lucky Star*, qui ne sont que des comédies légères, cela devient plus complexe lorsqu'elle est appliquée à des objets qui essayent de construire des récits structurés autour des éléments d'attraction. Azuma admet que ce sont les métarécits spécifiques qui l'intéressent le plus profondément dans le modèle base de données, mais il ne voit pas dans ceux-ci une vision du monde s'établir. Lorsqu'il prend *Evangelion* comme exemple de récit issu du modèle base de données, il isole de son contexte un passage qui montre les héros évoluer dans une réalité alternative alors que l'épisode en question illustre graphiquement les pensées intérieures des différents personnages. Si, pour Azuma, *Evangelion* vaut pour ses éléments de surface et ses personnages à valeur attractionnelle, la série s'attarde à développer leur introspection et leur rapport conflictuel entre eux-mêmes et les autres. Il n'analyse pas la structure de la série et ne s'attarde que sur sa réception et sur la pléthorique production amateur qu'elle a engendrée. De même, il ne voit pas dans les spécificités relatives à chaque médium une manière de singulariser des types de récits. Il n'évoque pas, par exemple, la façon dont des réalisateurs ou animateurs particuliers vont doter une histoire stéréotypée d'une certaine vision du monde. Son sujet d'étude étant la culture *otaku* en général, il ne s'attarde pas sur les spécificités qui différencient chaque médium. Il met toutes ces œuvres sur un même plan de manière équivalente au *superflat* qui unifie plusieurs

couches d'images chez Murakami. Il s'agit, en ce sens, d'un ouvrage dont la valeur sociologico-historique correspond aux discours autour d'une pensée japonaise d'après-guerre identifiée comme postmoderne. Azuma alimente d'autant plus le *nihonjinron* en n'abordant que les spécificités qui font la japanéité du modèle qu'il théorise.

Dans la partie suivante, je m'attarderai sur la manière dont une œuvre peut, certes, utiliser les codifications propres à la culture *otaku*, mais dont la narration et la forme nuancent la théorie d'Azuma.

**Troisième Partie : La mise à l'épreuve du  
modèle base de données entre *Lucky Star*  
et *K-ON!*.**

*K-ON!* est une série en deux saisons (la seconde s'intitulant *K-ON!!*), diffusées de 2009 à 2010, suivies d'un film conclusif sorti au cinéma en 2011. Cette adaptation d'un *yonkoma* du *Manga Time Kirara* narre la scolarité d'une bande de lycéennes sur trois ans. Dans la première saison, le spectateur est introduit à la formation d'un club fondé par Ritsu (batterie) et Mio (bassiste et chanteuse), rejoint ensuite par Tsumugi (claviériste) et par Yui (guitariste et chanteuse), présentée comme le personnage principal de la série. À elles quatre, elles fondent le groupe Hôkago Tea Time (traduisible en « l'heure du thé après l'école »). Le club est supervisé par leur professeure de musique Sawako, qui avait appartenu elle aussi à un groupe de musique au lycée. Au huitième épisode de cette première saison, lorsque commence la deuxième année, arrive dans le groupe de jeunes filles, Azusa (guitariste) qui deviendra un personnage majeur dans la saison suivante. Cette première saison condense en seulement 13 épisodes les deux premières années d'études des personnages, tandis que la seconde ne décrit qu'une année de vie scolaire durant ses 26 épisodes. Le film conclusif va, quant à lui, raconter le voyage que les différentes héroïnes entreprennent à Londres.

Adaptées par le même studio, mais par des équipes différentes (*Lucky Star* est réalisée par Yutaka Yamamoto et Yasuhiro Takemoto tandis que *K-ON!* est réalisée par Naoko Yamada), ces deux séries possèdent de nombreuses caractéristiques communes, mais divergent largement sur des questions de formes, notamment sur la manière dont elles sont écrites et réalisées. En confrontant, opposant ou en faisant se compléter ces deux objets, je souhaite étudier quelles sont les limites théoriques du modèle base de données, comment ces séries reprennent un imaginaire commun de différentes manières, mais également montrer comment ce modèle s'accommode à d'autres approches théoriques sur la fiction. Dans un premier temps, j'étudierai la façon dont des principes d'animation vont remettre en question la platitude associée au modèle base de données, afin de voir comment l'image peut être approchée de plusieurs manières, au sein d'une même série. Dans un deuxième temps, j'étudierai la narration de l'anime. Je reviendrai sur la façon dont sa structure épisodique introduit, petit à petit, des éléments relatifs au feuilleton, qui donne à la série un principe de causalité au sein d'un épisode ou à plus large échelle. Je remarquerai aussi comment la représentation réglée de l'adolescence n'est pas simplement attractionnelle et qu'elle sert un principe de passage à l'âge adulte.

## Chapitre 6 : Une remise en question de la platitude dans l’imaginaire visuel du modèle base de données.

### III.6.1. : La place d’un corps dans l’espace, une question de plasticité.

Comme l’ont montré Tanaka et Okamoto avec la récurrence des lieux quotidiens et des pratiques de pèlerinage chez de nombreux fans d’*anime*, la question des espaces traverse le *nichijō-kei*. Pour autant l’espace visité par les amateurs s’avère être fondamentalement différent de celui à l’œuvre dans ces séries, puisque *Lucky Star* ne pense pas réellement ses personnages comme s’ils s’ancrent en profondeur dans les décors. Comme je l’ai précédemment souligné, les plans dans *Lucky Star* ont tendance à être construits selon les principes de l’*animetism*, où la division par couches d’images est clairement visible. Cette division est assumée dans la série, comme le montre l’intégration de nombreux effets graphiques qui se superposent au décor, comme avec la scène maintes fois évoquée où Miyuki discute avec sa mère (Figure 9).



Figure 20: succession de deux plans lors d’une discussion dans *Lucky Star*. Sur le plan de gauche, l’absence de profondeur et la masse informe d’élèves en arrière-plan participent au même effet d’aplatissement que celui créé par le fond rose sur le plan droit (*Lucky Star*, épisode 6).

Un gag de l’épisode 8 montre aussi qu’une facticité est assumée jusque dans la manière dont sont dessinés les lieux de vie des personnages. La scène expose une discussion entre Konata, Tsukasa et Miyuki dans une salle de classe, tandis que Kagami écoute passivement ce qu’il se dit. Pendant que Konata et Tsukasa parlent des différentes activités amusantes qu’elles comptent faire prochainement, Miyuki vient rappeler en souriant que les examens de fins d’années approchent. Lors de cette discussion, le montage alterne entre un plan large où les personnages sont filmés frontalement dans un décor et se taisent (Figure 20a), et un plan rapproché où ils se

mettent à discuter joyeusement et où le décor n'est composé que d'un dégradé de rose et de blanc (Figure 20b). Le rythme gaguesque de la scène explique l'alternance entre plusieurs plans, puisque les remarques de Miyuki brisent la gaîté des deux adolescentes, qui se taisent, gênées, avant de relancer leur discussion comme si de rien n'était. Lorsqu'elles sont représentées en plan large, intégrées à un décor, les jeunes filles sont cadrées jusqu'à la taille, ce qui empêche de voir pleinement leurs jambes toucher le sol. De plus, l'absence de ligne de fuite ne permet pas de les imaginer dans un décor en perspective, et l'espace apparaît clairement en aplat. Il est impossible de se faire une idée de sa profondeur par le placement des élèves à l'arrière-plan, puisqu'ils ne sont pas dessinés de la même manière que les héroïnes. Ils sont assimilés à des masses bleues, dont les corps et les visages apparaissent vaguement pour signifier que ces figures représentent une présence humaine. Le décor ressemble moins à une pièce réaliste en termes de perspective, qui donnerait l'impression que les personnages font corps avec leur environnement, qu'à une sorte de toile de fond qui permettrait simplement de situer l'action.

Comme cela a été dit précédemment (voir II.4.1.), le graphisme est intrinsèquement lié au *yonkoma* duquel il est originaire. Cette représentation réglée sur leur principe graphique existe dans l'animation japonaise depuis la série *Azumanga Daioh*. Dans cette série, les personnages figurants sont aussi représentés comme une masse unifiée ou des figures simplifiées, ils sont donc différenciés graphiquement des héroïnes (Figure 21a). De même, de nombreuses séquences placent les personnages sur un fond uni, dépouillé de tout décor (Figure 21b). Cette volonté de fidélité, qui s'exprime aussi sur le plan du découpage séquentiel (voir I.1.1.), permet de remarquer l'influence que le médium original a sur l'organisation de ces séries. Dès lors, il n'est pas absurde d'affirmer que les adaptations de *yonkoma* possèdent des caractéristiques visuelles et structurelles suffisamment récurrentes pour constituer des éléments du modèle base de données. La mise en place d'un arrière-plan fantaisiste et expressif, la représentation sommaire des décors ou des personnages et, surtout, la structure d'un épisode en une succession de différents petits gags visiblement séparés les uns des autres seraient quelques-unes des récurrences notables de ce type de récit, qui peuvent sporadiquement apparaître dans d'autres types de récits. Ce type de représentations s'explique aussi par l'histoire racontée, généralement concentrée autour de quelques personnages clés. Comme le dit Motoko Tanaka, dans le *nichijō-kei* « les camarades de classe qui ne sont pas directement liés aux cercles de personnages principaux sont

totallement ignorés<sup>252</sup> ». La composition de l'image séparant graphiquement les héroïnes et les figurants s'explique ainsi par une volonté d'aller à l'essentiel, propre au médium original dont est tiré l'*anime*. Si ce type d'adaptation domine, il convient toutefois d'étudier les cas marginaux qui, sans s'émanciper de leur matériel original ou d'une structure préalablement établie, s'en distancent dans leur forme.



Figure 21: tout comme dans *Lucky Star*, les personnages et les décors d'*Azumanga Daioh* sont parfois extrêmement simplifiés (*Azumanga Daioh*, épisode 1).

*K-ON!* diverge par bien des aspects de son aîné *Lucky Star*. Dans cet *anime*, le minimalisme graphique associé aux adaptations de *yonkoma* est majoritairement nié par une représentation détaillée des personnages et des décors. Exemple avec la première scène du deuxième épisode de la saison 2<sup>253</sup>, où les camarades de Yui tentent de la sortir d'un somme improvisé sur son bureau. Il faut tout d'abord noter un découpage rapide et varié, qui permet plus concrètement d'envisager le personnage occupant physiquement le décor. Le second plan, où l'on voit Tsumugi essuyer un tableau tandis que les élèves de sa classe s'apprêtent à la quitter, est cadré en hauteur (Figure 22b). L'angle de vue empêche l'intervalle *animetic* d'être pleinement visible, puisque les personnages semblent concrètement occuper l'espace de leur fiction. La façon dont l'image est composée atténue les séparations des différentes couches, et renforce l'idée d'un lieu construit selon la perspective cartésienne. Il faut aussi observer le rôle des figurants, qui apparaissent clairement à l'image et dont le *character design* est nettement défini. Cela pourrait paraître un détail, mais l'apparition de ces personnages en fond de l'image demande à l'équipe derrière l'*anime* de concevoir des *character designs* variés, ce qu'une représentation sommaire permet d'esquiver, d'autant lorsqu'ils n'interviennent pas activement dans la série. Ces images chargées sont révélatrices d'une distance prise à la fois avec la simplicité du *yonkoma* original, mais aussi avec l'esthétique des

<sup>252</sup> TANAKA, Motoko, *op. cit.*

<sup>253</sup> Lorsqu'il s'agira d'aborder les épisodes de la saison 1 et lorsque je voudrai parler de la franchise dans son entièreté, j'utiliserai le nom *K-ON!*. Lorsque je voudrai aborder plus précisément les épisodes de la saison 2, j'utiliserai le nom *K-ON!!*.

adaptations de *yonkoma* en général.



Figure 22: six plans successifs d'une séquence d'ouverture d'un épisode de *K-ON!!*, qui montrent comment la série spatialise son action (*K-ON!!*, épisode 2).

La différence que creuse cette série avec *Lucky Star* se révèle tout particulièrement lorsque sont comparées deux séquences similaires tirées de l'une et l'autre de ces œuvres. La place accordée à la salle de classe, dans l'ouverture de l'épisode 2 de *K-ON!!*, peut être assimilée à celle de la discussion autour d'un cornet au chocolat dans le premier épisode de *Lucky Star*, en raison de la durée du passage et parce que la scène ne se focalise pas uniquement sur un gag. Les deux scènes montrent comment, dans la longueur, il existe différentes manières de représenter une discussion dans une salle de classe. Formellement, je constaterai des différences fondamentales en termes de découpage, qui montrent les spécificités des caractéristiques formelles de *K-ON!!*.



Figure 23: lors de ce plan, *Lucky Star* montre les personnages plus ancrés dans un décor en profondeur tout en conservant sa graphie dépouillée caractéristique (*Lucky Star*, épisode 1).

Il faut tout d'abord remarquer la rapidité avec laquelle *Lucky Star* passe, après moins de vingt secondes (quatre plans après le début de la scène), d'un plan où les

personnages sont intégrés à un décor, à un plan où les personnages sont positionnés sur un fond fantaisiste. L'alternance à l'arrière-plan, entre la salle de classe et un fond coloré, se poursuit ensuite pendant tout le reste de la séquence. De plus, la valeur de cadre précédemment remarquée (Figure 20), où il n'est pas possible de voir les jambes des personnages sur le sol et où les corps sont disposés frontalement, reste à l'œuvre dans la séquence. À noter toutefois un angle de vue plus en hauteur et plus large, qui laisse à la fois supposer l'existence d'une pièce en volume où les élèves en arrière-plan n'apparaissent plus comme une masse colorée, mais avec des corps d'humains semblables à ceux du groupe d'héroïnes (Figure 23). Malgré tout, le plan ne met pas à égalité l'image de *K-ON!* et celle de *Lucky Star*. Dans la scène où Yui dort, le sentiment de profondeur est assuré par la multiplicité et la diversité des angles de vues offerts par la caméra (Figure 22). Dans *Lucky Star*, ce plan est le seul où figure un espace qui n'appartient pas tout à fait à l'*animetism*, au contraire du reste de la discussion (Figure 24). Il faut aussi souligner le cadrage qui, s'il est éloigné des personnages, ne permet pas réellement de voir la pièce, au-delà des divers tables et bureaux. De même, le décor, qu'il s'agisse du sol organisé en une unique couleur accompagnée de dégradés ou du peu du mur que l'on aperçoit en haut de l'image, reste dépouillé selon la charte graphique habituelle à la série et, plus globalement, aux adaptations de *yonkoma*. À l'inverse, les plans et le montage du passage de *K-ON!!* s'opposent à la graphie dominante des *yonkoma* et à l'esthétique de la platitude assimilée au modèle base de données.

Si la spatialisation détonne avec d'autres adaptations de ce type de récit, *K-ON!* ne s'oppose pour autant pas à l'*animetism* et à l'imaginaire esthétique des *yonkoma moe*. En termes de *character design*, les personnages de *K-ON!* sont certes plus proportionnels que les personnages de *Lucky Star* et *Azumanga Daioh*, mais ils conservent un aspect attractionnel selon les codifications du *moe*. Il est clairement assumé dans la fiction comme le montre le personnage d'Azusa, surnommée « Azunyan » par sa camarade Yui après que l'une de ses camarades lui a accroché des oreilles de chats, « nyan » étant l'onomatopée du miaulement en japonais. Les oreilles de chat étant un élément à la fois *kawaii* et *moe*, comme identifié chez D.J. Ko, le rapport à l'imaginaire attractionnel apparaît ici plus franchement. Il pourrait simplement être de l'ordre de la moquerie, mais la série fait référence de manière récurrente à l'imaginaire *otaku* et au *moe*. À de nombreuses reprises, le personnage de Sawako fait essayer plusieurs déguisements à ses étudiantes, dont certains des costumes ont une connotation fétichiste (uniforme d'infirmière, de bonne, de mère Noël, etc.). Le

personnage de Mio est vu, lui aussi, par les autres personnages, comme une figure attractionnelle, au point qu'elle finit par avoir son propre club de fans. Dans l'épisode 4 de la première saison, lorsque ses amies l'observent s'attrister, le contraste entre sa fermeté habituelle et la fragilité qu'elle déploie provoque une réaction immédiate chez ses amies, qu'elle verbalise en utilisant les adjectifs « *kawaii* » et « *moe* ». Une pensée différente de l'hégémonie de l'espace bidimensionnel dans les adaptations de *yonkoma moe* ne signifie donc pas une opposition au modèle base de données.



Figure 24: enchaînement de quatre plans lors de la discussion autour des cornets au chocolat. La mise en scène des espaces est typique de *Lucky Star*, avec une alternance entre une classe apparaissant plate et des fonds colorés et composés de motifs (*Lucky Star*, épisode 1).

Les personnages obéissent ainsi à deux exigences. La première est scénographique, puisque les corps sont créés de sorte à s'adapter à un décor en volume, à paraître crédibles dans un espace cartésien sans qu'ils semblent être séparés du lieu qu'ils occupent. La deuxième est celle du modèle base de données, ou plutôt celle d'un imaginaire majoritairement bidimensionnel communément partagé de l'*anime*. De fait, les personnages possèdent toujours les caractéristiques *anime-esques*, puisqu'il s'agit de jeunes filles aux gros yeux et à l'aspect résolument mignon. Cette dualité m'intéresse dans *K-ON!* parce qu'elle permet de constater que les *anime* ne sont pas purement bidimensionnels et ne véhiculent pas qu'un imaginaire de la platitude, mais qu'ils catalysent en eux plusieurs types de représentations de l'espace, des corps et des corps dans l'espace. Le caractère plastique de l'animation japonaise (voir II.5.2.), notamment à l'œuvre dans *Lucky Star* dans le changement d'apparence des personnages d'un plan à l'autre, ne s'exprime pas que dans une pluralité de mouvements et de *character design*,

mais décrit, plus globalement, l'esthétique de l'animation japonaise.

Un passage comique de l'épisode 2 de *K-ON!!* l'illustre parfaitement. Dans cette séquence, les jeunes filles veulent cacher à leur professeure le prix auquel elles ont vendu sa guitare. Lorsqu'arrive le moment de lui montrer le ticket de caisse, Ritsu l'attrape et le gobe, scène suivie immédiatement par une déformation comique du *character design*, où les personnages sont déformés, rapetissés et ont des gestes exagérément grotesques. Cela se traduit surtout par l'apparition immédiate d'une image renvoyant à l'*animetism*, car la salle et les personnages qu'elle accueille apparaissent de façon simplifiée, et grossièrement dessinée, sans la profondeur de champ habituelle à la série. La scène rappelle le passage de *Love Lab* où le personnage frappe sur un arrière-plan plat tandis que sa camarade l'observe au premier plan (Figure 19) : les deux étudiantes apparaissent dans le plan suivant avec leur *character design* habituel dans une discussion en champ-contrechamp, avant d'être pleinement visibles dans le décor. La succession des différents plans, à la fois entre le personnage *chibi* et son *character design* habituel, mais aussi entre l'image plate et l'image en profondeur, participe à une forme de plasticité : la profondeur de champ, l'apparence des personnages et leur gestuelle peuvent varier d'un plan à l'autre, en fonction du ton et du sujet de la scène.

Si *K-ON!!* aplatit son image, c'est en adéquation avec une forme comique similaire à celle de *Lucky Star* lorsqu'apparaissent des effets expressifs en arrière-plan : ils viennent appuyer l'effet humoristique à tous les niveaux de l'image, qu'il s'agisse de sa composition ou du dessin des personnages. D'autres passages le confirment, notamment par le changement entre une superposition plate d'images, lorsqu'il s'agit par exemple de représenter la pensée d'un personnage en arrière-plan tandis qu'un autre se tient au premier plan, et une représentation en profondeur de l'espace. Quand l'épisode 4 de la première saison appuie l'aspect « mignon » de Mio quand elle pleure, des bulles recouvrent le décor dans lequel elle se trouvait en un fondu enchaîné. L'utilisation de ces effets montre avec quelle fluidité l'animation japonaise peut passer d'une représentation graphique tridimensionnelle à une autre bidimensionnelle et que leur coexistence n'est ni paradoxale, ni antinomique. Il est simplement question d'une représentation humoristique conventionnelle, qui agit de manière équivalente à un effet attractionnel (une association visible à même la série, comme le montre l'épisode 4 et l'adéquation entre l'apparition d'effets de bulles rappelant les *manga* et l'apparence *moe* de la bassiste). Si la série ne respecte pas scrupuleusement les observations formulées par Azuma sur une graphie fonctionnant par un système d'aplats, la présence de ces scènes prouve qu'elle obéit à des principes graphiques communément employés

dans l'animation japonaise.

En comparant *K-ON!* et *Lucky Star*, il ne s'agit pas de dire qu'un objet est esthétiquement plus intéressant qu'un autre parce qu'il s'éloigne ou non d'un héritage clair de la bidimensionnalité du modèle base de données. Il faut plutôt souligner les différences fondamentales qu'il existe, ne serait-ce qu'à l'image, entre un *yonkoma* et un autre. Cela contraste avec les affirmations d'Azuma sur les habitudes des *otaku*, qui selon lui « consomment de nouveaux produits qu'ils jettent ensuite<sup>254</sup> ». La culture « jetable » qui serait celle des *yonkoma moe* et leurs adaptations n'est pas nécessairement synonyme d'une production totalement uniformisée. Comme avec le style des animateurs, la graphie du modèle base de données va simplement délimiter un imaginaire que des créateurs vont réemployer pour y apporter un regard plus spécifique. On l'observe aussi dans les œuvres qui, contrairement à *K-ON!*, vont montrer un espace fonctionnant en aplat. La série *Hidamari Sketch* va utiliser régulièrement des fonds bariolés, sur lesquels se superpose un personnage, mais elle pousse la plasticité graphique de celui-ci jusque dans ses retranchements. L'héroïne de la série, nommée Yuno, apparaît parfois simplement sous forme de croix, référence à la barrette qu'elle a dans ses cheveux. Bien que le personnage n'existe pas forcément corporellement, il continue à être présent en tant que pure forme graphique. En ce sens, ou même grâce aux limitations d'un imaginaire communément partagé, la force plastique de l'animation japonaise pousse le créateur à créer des mondes aussi plats que profonds, aussi abstraits que concrets, que l'image animée va unifier.

### **III.6.2. : La réunion de l'animation traditionnelle et de l'imagerie numérique.**

La fabrication de dessins animés passe aussi par un processus crucial, celui de la composition de l'image, ou *compositing*. À en croire la théorie d'Azuma sur la platitude des images de la culture *otaku*, l'*animetism* au Japon serait un témoignage clair de la platitude uniformisée dans ces séries. Cependant, son livre a été écrit au début des années 2000, alors que les technologies numériques n'étaient pas si répandues dans la réalisation d'*anime*. Dans ces années, les *anime* ont commencé à incorporer massivement des technologies d'image de synthèse. Leur démocratisation a facilité le mélange d'imaginaires esthétiques bi- et tridimensionnels.

Ce procédé s'oppose aux méthodes de l'animation japonaise, majoritairement travaillée de manière traditionnelle. Aujourd'hui encore, les animateurs continuent à créer ou dessiner sur des matériaux « papier » nommés feuilles d'exposition, qui sont

---

<sup>254</sup> AZUMA, Hiroki, p. 140.

ensuite scannés, retracés et réintégrés à des objets, des décors ou des personnages en trois dimensions grâce à un procédé de composition de l'image<sup>255</sup>. Le processus d'informatisation du dessin supprime certes la matérialité des celluloids dans la création d'images animées, mais elle perpétue un même imaginaire de l'image plate. Comme Thomas Lamarre le dit à propos des personnages du film d'animation *Metropolis* (Rintarô, 2001), les *anime* conservent en majorité « la sensation de l'animation en cellulo<sup>256</sup> », ce qui rend l'adéquation avec les techniques d'image de synthèse parfois difficile. Dans ce nouvel imaginaire hybride, des personnages conçus selon des éléments d'attraction bidimensionnels vivent dans un monde où des décors, des personnages ou des objets peuvent sporadiquement apparaître en trois dimensions. Il convient alors de se demander quels sont les différents imaginaires esthétiques que le modèle base de données a réintégrés dans l'esthétique générale des *anime*.

Dans le premier générique de *K-ON!!*, la caméra tournoie autour des héroïnes jouant de la musique. Le plan rappelle celui de l'épisode 10 de *Lucky Star* (Figure 5), qui reproduisait aussi la sensation d'un espace en profondeur, mais également dans sa dimension attractionnelle, au sens relevé par Gunning. Replacé dans le contexte de cette ouverture, le plan a une valeur particulière, puisqu'il revient trois fois et tranche avec l'important travail de découpage à l'œuvre ailleurs dans la série. La dimension attractionnelle, étant aussi cœur de la séquence du magasin dans *Lucky Star*, cela supposerait que la mise en scène d'une caméra en projection est à considérer comme un élément d'attraction. Thomas Lamarre, dans un entretien, parle en ces termes de la mise en scène du mouvement d'appareil dans l'animation japonaise : « Je dirais que, généralement, les personnes qui ne sont pas Miyazaki, qui n'ont pas la même relation à l'image, utilisent juste ces formes de mouvements *animetic* ou *animetism* très naturellement. [...] Ils l'utilisent comme un moyen d'organiser une expérience visuelle<sup>257</sup> ». Si Lamarre rattache justement ces décisions à un imaginaire esthétique et économique, l'apparition sporadique de mouvement en profondeur lors de plans clés les rattache très fortement à une dimension attractionnelle, qui les singularise face à la platitude habituelle de l'espace des *anime*.

Toutefois, dans l'extrait de *Lucky Star*, la caméra virevoltante accompagne la gestuelle exagérée de l'Anime Tenchô et s'accompagne d'effets de style *anime-esque*,

---

<sup>255</sup> Anonyme, « Les étapes de la fabrication d'un *anime* », *op. cit.*

<sup>256</sup> LAMARRE, Thomas, « The First Time as a Farce » in BROWN, Stephen T., *Cinema Anime*, New York, Palgrave Macmillan, 2006, p. 183 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>257</sup> LAMARRE, Thomas, YANG, Joe, *Miyazaki, Lineage, and Depth*, [vidéo en ligne]. *Youtube*, 25 janvier 2017. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=6GpUQ42qtRA>, consulté le 10 novembre 2019.

comme lorsqu'apparaissent des effets spéciaux à l'avant et à l'arrière-plan de l'image. Si le plan de *K-ON!!* possède une part d'artificialité, notamment dans son ancrage dans un montage qui renvoie au clip musical, il n'existe pas en relation avec un mouvement du corps qui correspondrait aux stéréotypes du modèle base de données.

En ce sens, la manière dont apparaissent les personnages dans le plan change aussi de signification. Il ne s'agit pas d'accompagner une traversée vive dans un espace ou d'une invraisemblance dans le mouvement qui s'apparenteraient à une forme d'*hypercinematism* précédemment mentionnée. Le plan laisse à penser que ces personnages bidimensionnels occupent concrètement cet espace, qu'ils s'y accordent. Cela se remarque par une volonté de réduire le plus possible la sensation d'intervalle *animetic*. Lorsque la caméra tourne autour des musiciennes, il n'est pas possible de voir un décalage entre le mouvement de l'appareil, le décor et les héroïnes, le tout étant accentué par un souci d'éclairage et de couleur. Premièrement, on représente une lumière qui sort des fenêtres du local où se trouvent les personnages, ladite lumière n'éclairant pas de la même manière ces derniers selon la position de la caméra tournante. Si le soleil éclaire différemment les peaux et les vêtements des personnages, cela signifie qu'ils existent concrètement dans la pièce. De même, si les décors de la série apparaissent habituellement de façon bidimensionnelle, la façon dont ils sont colorés reproduit fidèlement la teinte aquarelle propre aux arrière-plans de la série. La manière dont est conçue la séquence de *K-ON!* amène à penser que les personnages sont dans une relation concrète avec un décor en volume, quand bien même ils possèdent des caractéristiques bidimensionnelles. Plus généralement, ces choix s'accordent aussi à une mise en scène d'un espace montré plus concrètement en profondeur dans *K-ON!* qu'à celui plus plat présenté dans *Lucky Star*. Ce passage de *K-ON!* propose donc de voir les technologies informatiques comme un moyen d'unifier plusieurs imaginaires, bi- et tridimensionnels, traditionnel et numérique, grâce à de nouveaux procédés de composition de l'image.

Grâce aux outils numériques, les diverses manières de composer l'images ont engendré de multiples imageries. Leurs caractéristiques dépassent le cadre des adaptations de *yonkoma moe* et viennent nier l'unicité formelle généralement remarquée dans l'animation japonaise. Elles rappellent les remarques formulées par Lamarre sur la notion d'*apparatus*, ou « appareil de base » selon les termes employés par Jean-Louis Baudry et Jean-Louis Comolli, deux auteurs qui remettent en cause la neutralité des technologies de captations et de projections. Selon eux, la façon dont la caméra laisse à voir l'espace selon une conception monoculaire oriente nécessairement la représentation

du monde autour de la perspective cartésienne. En d'autres termes, la représentation des espaces dépend d'une idéologie induite par la manière dont a été fabriqué l'appareil de captation<sup>258</sup>. C'est du commentaire de Comolli, construit avec les idées avancées initialement par Baudry, que Lamarre tisse un discours autour de ce qu'il nomme *cinematism*, « puisqu'en effet la caméra est l'appareil qui fabrique du *visible* selon le système de la perspective monoculaire régissant alors la représentation de l'espace, c'est bien de son côté qu'il faut chercher pour l'ensemble du matériel cinématographique la perpétuation de ce code représentatif et de l'idéologie qu'il nourrit (ou reconduit)<sup>259</sup> ». De la même manière, et d'une façon qui rappelle les théories d'Azuma sur un imaginaire *otaku* qui fabrique le visible selon le modèle base de données, Lamarre va étudier comment les représentations communes de l'espace proposées par « l'appareil de base », c'est-à-dire la table de dessin sur laquelle travaillent les animateurs, va influencer l'esthétique de l'animation, notamment sa tendance à la platitude, associée à l'*animetism*.

Les études esthétiques axées sur « l'appareil de base » ont été critiquées pour leur déterminisme, puisque les décisions prises par une équipe s'accorderont forcément à l'idéologie présente dès la fabrication de ces appareils. Néanmoins, Lamarre préfère étudier l'*animetism* de sorte à voir comment des animateurs et réalisateurs vont s'approprier cet « appareil de base » – la table de dessin, la caméra multiplane, les celluloses, etc. – pour construire un monde. De sorte, il cherche à voir les spécificités de l'animation à travers les appareils de créations tout en voyant « comment les valeurs techniques peuvent être configurées et transfigurées<sup>260</sup> », c'est-à-dire comment elles apparaissent différemment selon des créations animées. Le même constat peut être appliqué à la théorie du modèle base de données. Il ne s'agit pas de le voir comme déterministe, mais de posséder une base pour observer les différentes codifications d'une production japonaise plus vaste, basée sur la récurrence et sur des intérêts capitalistes, tout en étudiant ses différentes spécificités. L'angle technologique permet de remarquer les spécificités de ces différentes séries, dont la graphie n'est pas limitée à des couches en aplats.

Il faut par exemple souligner que les séries signées Kyoto Animation vont, dans leur majorité, lier l'image de synthèse et l'animation bidimensionnelle de sorte qu'elles s'accordent l'une avec l'autre, qu'il s'agisse de *Lucky Star* ou de *K-ON!*. Ce lien

---

<sup>258</sup> BAUDRY, Jean-Louis, cité par COMOLLI, Jean-Louis, « Technique et idéologie » [textes originaux : 1971-1972] in *Cinéma contre spectacle suivi de Technique et idéologie (1971-1972)*, Paris, Verdier, 2009, p. 132.

<sup>259</sup> *Ibidem*.

<sup>260</sup> LAMARRE, Thomas, *The Anime Machine*, *op. cit.*, p. xxx.

apparaît aussi lorsque le studio adapte le *visual novel* *Clannad* (2007-2009). Dans cet *anime*, un personnage de robot en image de synthèse cohabite dans un monde aux décors construits en profondeur et interagit avec une jeune fille qui, elle, apparaît comme un être bidimensionnel. De la même manière qu’avec *K-ON!*, les espaces vont être unifiés par un accord entre les mouvements de la caméra dans les espaces numériques à des corps dessinés, par un éclairage qui se reflète de la même manière sur le robot et la jeune fille ou par des teintes de couleurs équivalentes entre l’un et l’autre (Figure 25).



Figure 25: réunion dans un même cadre de la petite fille (bidimensionnelle) et du robot (tridimensionnel) accentuée par un jeu de lumière équivalent (*Clannad*, épisode 15).

Cela rappelle les analyses de Thomas Lamarre sur le film *Metropolis*, où un jeu de couleurs fait cohabiter des personnages créés traditionnellement et des lieux en images de synthèse<sup>261</sup>. Toutefois, le film de Rintarô va aussi dérégler ce processus d’adéquation entre image numérique et image bidimensionnelle par la couleur, contrairement à *Clannad* qui se sert de ce processus pour composer une image qui apparaît comme pleinement unifiée. Ainsi, lors d’une séquence de poursuite dans les bas-fonds de la ville, « l’équipe du film déploie une telle palette de reflets rouges et verts que leur fort contraste se déploie à travers la scène dans un jeu de variations subtiles : écarlate, vert olive, pourpre, vert forêt, et une infinité d’autres rouges et verts. Par conséquent, bien que la couleur semble offrir une médiation (au sens du *compositing*), elle réplique l’asymétrie de l’expérience d’une pluralité de médias [unis]

<sup>261</sup> LAMARRE, Thomas, « The First Time as a Farce » in BROWN, Stephen T., *Cinema Anime, op. cit.*, p. 184 (traduction personnelle de l’anglais).

dans une forme aux contrastes forts et aux variations infinies<sup>262</sup> ». Dès lors, les technologies peuvent aussi bien être envisagées comme un moyen de pleinement réunir des imaginaires, mais aussi comme un moyen de montrer l'asymétrie entre le dessin animé et l'image de synthèse. Cette donnée résonne avec la thématique abordée par le film, puisqu'il possède un personnage de jeune fille qui se voit robotisé par l'un des scientifiques, et dont la personnalité alterne entre son ancien caractère et son nouveau, ainsi qu'avec les multiples influences que possède le film (celle du film éponyme de Fritz Lang réalisé en 1927, celle du *manga* d'Osamu Tezuka édité en 1949 et celle du scénariste Katsuhiro Otomo, auteur du célèbre *manga Akira*). C'est, du moins, par cet angle analytique que Lamarre étudie esthétiquement le contraste à l'œuvre dans le film.

Dans *Metropolis*, c'est le contraste entre l'innocente Tima et la mécaniquement démoniaque Tima qui sous-tend la présence d'origines multiples. De manière signifiante, le contraste apparaît entre deux formes d'animation – l'animation en cellulo et l'animation digitale. Par exemple, l'image de Tima contre la ziggourat met en lumière un contraste entre la dimension digitale de l'architecture de la métropole, générée par ordinateur, et la platitude [...] des personnages bidimensionnels qui évoquent les surfaces peintes à la main de l'animation traditionnelle en cellulo<sup>263</sup>.

De la même manière, il est possible de voir dans la disparité offerte par les technologies numériques un miroir aux différentes approches qu'offre le modèle base de données. *Lucky Star* possède un graphisme plat en adéquation avec sa dynamique majoritairement attractionnelle. Tout comme le monde dans lequel ils habitent, leur histoire est en surface et fait se succéder différents passages d'une vie au lycée. En revanche, l'apparition de la profondeur dans *K-ON!*, qu'elle s'illustre par le montage ou à même le plan, accompagne un récit qui lie visuellement les héroïnes avec un espace-temps scolaire et extrascolaire. La récurrence des mêmes lieux et le temps qu'on leur consacre permettent de s'y attacher plus longuement, puisque leur représentation détaillée est quasi-systématique. Or, ces deux séries possèdent des éléments d'attraction comparables. L'unification de ces imaginaires ne s'effectue, de fait, pas nécessairement par la présence de l'intervalle *animetic* ou par un système d'aplat, mais grâce aux outils numériques qui unifient (*K-ON!*, *Clannad*) ou dissocient (*Metropolis*) les imaginaires. De la même manière que les animateurs, il ne s'agit alors pas d'être simplement dépendant des modes de représentation des appareils technologiques ou du modèle base de données, mais de voir dans ces éléments d'attraction la possibilité d'un réagencement

---

<sup>262</sup> *Ibidem* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>263</sup> *Ibid.*, p. 183 (traduction personnelle de l'anglais).

selon le geste caractéristique d'une œuvre, d'un créateur ou d'un studio.

## Chapitre 7 : Sur la narration dans le *nichijô-kei*.

### III.7.1. : La structure épisodique comme moyen de découvrir les personnages.

Si le chapitre précédent a questionné la platitude esthétique induite par l'esthétique du modèle base de données, il ne s'oppose pas à la pensée d'Azuma sur l'absence de récit, ou sur les « grands non-récits ». *K-ON!* raconte une histoire commune à de nombreux *nichijô-kei*, celle d'un groupe d'ami vivant des aventures légères. Si, toutefois, la série continue de développer ce qu'Azuma désigne comme le ciment du « grand non-récit », à savoir les personnages, ces derniers apparaissent autrement qu'à travers leurs archétypes au fil des épisodes qui se déroulent. Dès lors, je propose d'étudier les épisodes de cette série et de comprendre, malgré leur valeur attractionnelle, la manière dont ils caractérisent les personnages. Je comparerai la démarche de *K-ON!* à celle entreprise dans *Lucky Star*, possédant des scènes similaires, car propres au *nichijô-kei* et aux *anime* de la vie quotidienne, mais présentée de différentes manières.

Les récurrences, liées au temps scolaire et les événements attendus dans le *nichijô-kei*, propose la division temporelle la plus logique à l'échelle de la série. Puisque les personnages ne semblent pas évoluer, aussi bien mentalement que physiquement, la forme de progression la plus visible se situe dans la présence d'un temps marqué. Les titres des épisodes de *K-ON!* sont éclairants dans leur manière d'annoncer le lieu et la période dans lequel se passe l'épisode, par exemple les épisodes décrivant les vacances d'été dans la saison 2 s'intitulant « Festival d'été ! », « Vœux d'été ! » et « Cours d'été ! » (épisodes 12 à 14). Compte tenu de leur appartenance commune au *nichijô-kei*, *K-ON!* possède des épisodes aux sujets et aux contextes similaires à *Lucky Star*, liés à la vie scolaire des héroïnes et aux différents événements d'une année. La récurrence de ces situations les érige en formes attractionnelles connues et attendues dans les *nichijô-kei*, et dans les *anime* de « vie quotidienne » en général. Cependant, *Lucky Star* et *K-ON!* vont diverger dans leur manière d'intégrer ces événements dans le récit. *Lucky Star* présente ces différents passages obligés comme unitaires, n'intervenant qu'à un moment dans le « grand non-récit » et disparaissant peu après leur apparition. En revanche, *K-ON!* va effectuer des variations autour de ces situations typiques, dont la signification

pour les personnages se transforme au fil du temps qui passe.

Cette manière de voir le rapport entre temps et personnage comme le cœur d'un récit évolutif n'est pas évidente de prime abord. La première saison possède un temps nettement plus succinct (deux années de lycée réduites à 13 épisodes) et se resserre sur les quelques situations majeures d'une scolarité, qui renvoient effectivement à une conception attractionnelle du récit. De ce côté, le rythme de *Lucky Star* est beaucoup plus lent, puisqu'il ne décrit qu'une partie de l'année scolaire de ses héroïnes. De plus, les choix structurels effectués par Naoko Yamada et son équipe sur les deux saisons de *K-ON!* valorisent aussi un héritage du *yonkoma*. Parfois, des images de transitions recouvrent l'image et disparaissent pour assurer un passage fluide entre la fin d'une scène et le début d'une suivante. Il s'agit de raccorder des segments sectionnés en blocs bruts entre eux par le montage, un choix qui s'oppose aux transitions brutales de *Lucky Star*, mais qui, premièrement, est courant dans les adaptations de *yonkoma*, comme dans les anime *Yamada, ma première fois* (2010) ou *Working!!* (2010-2015) et, deuxièmement, renvoie à une même structure en petites saynètes de vie raccordées les unes aux autres, généralement à caractère comique puisqu'elles interviennent à la fin d'un gag.

Pourtant, sans l'existence d'un temps réglé autour de la scolarité des différentes héroïnes, *K-ON!* s'apparenterait aux séries immobiles telles que définies par Esquenazi. La *sitcom* possède plus particulièrement des liens avec *K-ON!* et *Lucky Star*, ou plus globalement avec les *nichijō-kei*<sup>264</sup>. « Appartenant au genre comique, elle est fondée sur la répétition de gags ou de style de gags qui proposent aux publics une forme de complicité de second degré qui rend les enjeux narratifs secondaires<sup>265</sup> ». La description rappelle aisément la façon dont se construisent des séries comme *Lucky Star* ou *K-ON!*, avec leurs références à un imaginaire spécialisé et les situations stéréotypées qui composent leurs épisodes. De même, chaque personnage possède une personnalité identifiée « qui procure aux scénaristes des issues assurées<sup>266</sup> », permettant de créer un comique de répétition. Par exemple, la relation *boke* et *tsukkomi* entre Konata et Kagami est entretenue pendant toute la série, un rituel dont on retrouve aussi les traces dans *K-ON!* entre les deux amies d'enfance Ritsu (*boke*) et Mio (*tsukkomi*). De même, « la définition des rythmes internes<sup>267</sup> » aux séries crée une atmosphère permettant le

---

<sup>264</sup> Il faut aussi souligner un format très similaire entre les *sitcoms* et les *anime* (de 20 à 30 minutes), bien que cette forme soit aussi celle des grands récits tels qu'identifiés par Tsugata dans l'animation japonaise.

<sup>265</sup> ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?* [édition originale : 2010], Paris, Armand Colin, 2014, p. 117.

<sup>266</sup> *Ibid.*, p. 118.

<sup>267</sup> *Ibidem*.

déploiement d'une mécanique gaguesque qui change entre différents *anime* : *Lucky Star* et son aspect morcelé diverge du découpage plus épisodique de *K-ON!*. Esquenazi précise aussi que le genre de la *sitcom* « refuse de prendre ses narrations au sérieux et les annule, elles ou leurs effets, à coups d'actes rituels facétieux connus et reconnus par les publics<sup>268</sup> ». Ces remarques renvoient encore une fois à celle formulée par Azuma lorsqu'il écrit que le « grand non-récit » ne crée aucune narration parce qu'il répète une même série de signes. À l'échelle du visionnage, *K-ON!* donne, tout comme *Lucky Star*, la sensation d'une immobilité narrative commune aux *sitcoms*. Dans cette perspective, les séries ne produiraient qu'un comique de situation sans aucune forme feuilletonnante<sup>269</sup>.

Il faut cependant remarquer un travail sur l'unité d'un épisode systématique dans *K-ON!*. Elle est aussi dévoilée par chacun des titres des épisodes : celui centré sur les achats d'instruments (le deuxième de la première saison) se nomme « Instruments ! » ou celui sur les examens terminaux (le neuvième de la seconde saison) s'intitule « Examens de fin de semestre ! ». *Lucky Star* possède des épisodes thématiques, mais ils ne sont pas aussi systématiques que dans *K-ON!*. L'autre différence majeure est structurelle : *K-ON!* est une série qui montre qu'elle est influencée par les *yonkoma*, mais elle ne se repose pas sur une suite de gags comme le fait *Lucky Star*, malgré une construction qui renvoie sporadiquement à cette origine. Chaque épisode répète une structure en trois temps – avec situation initiale, péripéties et résolution – assimilée à la poétique d'Aristote et réutilisée depuis dans de nombreuses méthodes d'écriture de scénario<sup>270</sup>. À l'intérieur d'un épisode se suit une série de situations avec un lien de cause à effet entre elles. Dans le premier épisode de *K-ON!*, le premier acte serait celui où l'on découvre Yui, personnage par lequel le spectateur est introduit à la vie lycéenne, ainsi que Tsumugi, Ritsu et Mio. Les péripéties concernent Yui et sa découverte du club, ainsi que celles de leurs premières membres à la recherche de nouvelles recrues. Dans le troisième acte, Yui est définitivement intégrée au club de musique. Cette histoire à l'échelle micro de l'épisode est le liant qui assure une cohésion logique entre les différentes situations et les différents gags qu'elles entraînent. Dans *Lucky Star*, chaque épisode agit comme une suite de blocs comiques, unis parfois par une

---

<sup>268</sup> *Ibidem*.

<sup>269</sup> La forme feuilletonnante est utilisée ici pour définir les récits aux épisodes à suivre ou avec une continuité entre eux. Elle renvoie au feuilleton, « forme fictionnelle narrative dont l'unité diégétique est fragmentée en plusieurs épisodes d'égale longueur » (SEPULCHRE, Sarah, *Décoder les séries télévisées* [édition originale : 2011], Louvain-la-Neuve, De Boeck Université, 2017, p. 230).

<sup>270</sup> H.-Paul Chevrier relève par exemple l'ouvrage *Screenplay* de Syd Field, qui compartimente au nombre de pages prêt la durée des différents actes (CHEVRIER, H.-Paul, « Faut-il savoir lire pour écrire un scénario ? » in *Ciné-Bulles*, vol. 3, n° 1, 2013, p. 40).

thématique, mais qui forment rarement un scénario épisodique. Cette manière de construire le récit dans *K-ON!* s'accompagne d'un aspect feuilletonnant qui facilite petit à petit, la compréhension d'un univers malgré la trivialité des situations. Lorsque, dans l'épisode 2 de la saison 2, Azusa semble un peu attristée, les membres du club décident d'acheter une tortue, qu'elles élèveront ensuite et qui deviendra la mascotte du groupe. Chaque récit se suffit à lui-même à l'échelle de l'épisode, mais l'introduction progressive de nouveaux éléments enrichit le macro-récit de la série.

Il est plus facile de saisir sa valeur « évolutive » de *K-ON!* en voyant la manière dont sont représentés différents passages rituels de ce type d'*anime*. Deux exemples m'intéressent pour comprendre la manière dont *K-ON!* va doter ces scénarios attractionnels d'un sens qui va au-delà de cette dimension. Le premier scénario est de type « sortie d'été ». La première fois qu'il intervient (dans l'épisode 4 de la première saison), les quatre héroïnes viennent de se rencontrer, il s'agit donc de leur première excursion en bande. Lorsqu'il réapparaît dans le récit (dans l'épisode 10 de cette même saison), le groupe a intégré une nouvelle arrivante, à savoir Azusa, qui finira par lier des liens plus intimes avec le reste des jeunes filles pendant son séjour. Ces deux épisodes sont très similaires, puisqu'ils mettent en scène une sortie à la plage avec une scène de bain commune. Ces mêmes événements apparaissent dans le sixième épisode de *Lucky Star*, mais la situation n'est pas exploitée au-delà d'un comique de situation, alors que *K-ON!* le lie à l'introduction d'un nouveau personnage dans le groupe des héroïnes. Il faut souligner la façon dont la série réalisée par Naoko Yamada se sert de ce sujet comme un moyen de renforcer les liens entre les différentes personnes. Le dernier épisode de voyage estival (le douzième de la seconde saison) l'illustre bien, car les amies ne vont plus simplement dans un « camp d'été », comme l'indiquaient les titres des précédents épisodes<sup>271</sup>, mais dans un festival de musique. Il s'agit, certes, d'un moyen de varier le type d'interaction possible avec un même groupe de personnages en changeant de lieu, mais le contexte se raccorde plus explicitement à ce que narre la série, à savoir les interactions entre une bande d'amies unies par la musique. Les situations n'existent pas uniquement parce qu'on les attend, elles existent en relation avec les personnages.

Il faut aussi souligner le rôle du festival dans *K-ON!* en comparaison avec *Lucky Star*. Dans *Lucky Star*, il s'agit de répéter encore une fois une situation clé (l'épisode de fête scolaire) issue d'un imaginaire commun et de conclure la série par une boucle faite avec le générique d'ouverture, où tous les personnages importants se retrouvent lors

---

<sup>271</sup> L'épisode 4 de *K-ON!* s'intitule « Camp d'été ! » et l'épisode 7 « Encore un camp d'été ! ».

d'une chorégraphie finale. Ces passages de festivals scolaires possèdent aussi un caractère exceptionnel dans *K-ON!*, notamment parce qu'ils sont l'occasion pour le spectateur de découvrir une nouvelle chanson, mais ils n'agissent pas de la même manière lorsqu'on les replace dans la structure sérielle. Le dernier épisode de festival scolaire (le vingtième de la seconde saison) est décrit avec une certaine économie de lieu et de temps, puisqu'il se passe en majorité sur une scène de concert. Il montre simplement la performance musicale d'Hôkago Tea Time, entrecoupée d'interludes où les membres du groupe discutent entre elles et avec le public. Dans *Lucky Star*, la chorégraphie que répétaient les différentes héroïnes n'était pas montrée à un public lycéen, les seuls spectateurs étant derrière un écran de télévision ou d'ordinateur. Dans *K-ON!!*, l'événement montre une réelle communication entre le groupe de personnages principaux et leurs camarades, soulignant l'impact de l'environnement scolaire sur leurs vies futures. Les dernières scènes de l'épisode le soulignent, puisqu'elles montrent les héroïnes s'asseyant dans leur salle de répétition et pleurant ensemble dans un élan de tristesse et de joie conjuguées. Elles savent qu'il s'agit de leur dernier concert au sein de leur lycée et qu'Azusa se séparera sous peu de ses nouvelles amies. Malgré la force de ce passage, il ne s'agit pas complètement du dernier épisode de *K-ON!*, puisque la série s'arrêtera réellement à la cérémonie de remise des diplômes<sup>272</sup>, pour s'accorder pleinement au cycle lycéen décrivant l'arrivée et le départ d'une génération de membres du club. Dès lors, les thématiques propres aux épisodes ne servent pas simplement un désir attractionnel ou situationnel, délié de toute structure qui permettrait d'établir un récit. Elles viennent s'intégrer à l'expérience personnelle et commune des personnages.

Cette thématique, comme le montre la scène du concert final ou l'épisode du festival musical, est grandement développée dans la saison 2. Grâce à son plus grand nombre d'épisodes et sa narration au temps plus réduit, presque égal à celui de *Lucky Star* (qui narre aussi une année scolaire quasi complète, malgré l'absence de remise de diplôme dans cette série comparée à *K-ON*), la série arrive à mieux poser les individualités de chaque personnage tout en montrant qu'ils sont unis par une dynamique de groupe. Le récit donne moins l'impression d'être motivé uniquement par une suite de situations attendues et les épisodes se concentrent réellement sur le déploiement d'un temps lent et quotidien. Il faut aussi souligner la manière dont Azusa, personnage introduit en fin de première saison, gagne une importance capitale. L'intrigue générale ne se focalise pas sur son point de vue, mais la série décrit à de

---

<sup>272</sup> Il s'agit de l'épisode 24, présenté comme l'épisode final de la série, bien que deux épisodes le suivent et sont présentés comme des « extras » et qu'un film » raconte un voyage de cette bande d'amies à Londres après la cérémonie de clôture.

nombreuses reprises combien le personnage est à la fois extrêmement proche de ses amies tout en étant à distance, puisqu'elle est la cadette du groupe. L'épisode 14 de la saison 2 montre majoritairement Azusa isolée de ses aînées, qui révisent activement pour leurs examens. Elle se met alors à rêver à plusieurs reprises d'être entourée par ses amies, avant de constater sa solitude à son réveil. À la fin de l'épisode, elle retrouve ses camarades lors d'un feu d'artifice (autre élément récurrent dans les *anime* de vie quotidienne), mais il ne s'agit plus d'une hallucination cette fois-ci. La somme de ces moments de doutes et de solitude qui animent Azusa prépare des séparations lacrymales, lorsqu'elle fond en larmes avec ses camarades, après leur dernier concert (épisode 20 de la saison 2), ou seules, observée par ses amies désormais diplômées (épisode 24 de la saison 2). Les personnages de *K-ON!* se placent en relation à un groupe, même s'il n'y a pour ainsi dire aucun conflit majeur en son sein.

L'épisode 10 de la deuxième saison va aussi enrichir le personnage de la professeure Sawako. Dans la première saison, cette dernière a un rôle analogue à celui du père de Konata dans *Lucky Star*, puisqu'elle confectionne des tenues aux caractéristiques *moe* qu'elle met à disposition de ses élèves. Il ne s'agit pas forcément d'un jeu de langage aussi affiché que dans *Lucky Star*, mais il reste néanmoins clair compte tenu de l'imaginaire fétichiste des vêtements qu'elle confectionne. Dans cet épisode, le spectateur découvre plus en profondeur l'expérience de la professeure lorsqu'elle était guitariste dans un groupe de métal au lycée. Lors d'une scène, elle est prise à partie par les membres d'Hôkago Tea Times, venues rendre hommage à cet ancien groupe, lors du mariage d'une de ses membres, où la professeure est demoiselle d'honneur. Elle se met ainsi à jouer de la guitare et, au montage, défilent en *flashback* les images passées de sa propre expérience de lycéenne. Ce court passage montre une suite de situations similaires à celles vécues par les jeunes étudiantes de *K-ON!* : création du club, achats d'instruments, participation au festival lycéen, plan de carrière et remise de diplôme. La séquence condense, en quelques secondes, ce qui s'étend à l'échelle de plusieurs épisodes dans la série, et rattache thématiquement la professeure à ses étudiantes. Son passé de guitariste était même annoncé dès l'épisode 5 de la première saison, et d'autres passages montraient déjà la séparation entre ses intérêts pour le déguisement et son métier d'enseignante, preuve d'une préparation à d'éventuels événements à venir. Ainsi, elle ne sert pas simplement une mécanique attractionnelle, elle possède une histoire qui a défini sa personnalité et qui se déploie dans cet épisode. Azusa et Sawako sont à l'image des autres membres du groupe, que l'on découvre grâce à une addition d'expériences vécues au fil de la série : des personnages qui n'existent

pas simplement pour leur personnalité excentrique et attractionnelle, mais par la somme des actes qui enrichissent l'image que l'on a d'elles.

Ce que développe le récit dans *K-ON!* ne correspond pas tout à fait aux mondes et aux relations humaines liées aux grands récits de l'animation japonaise tels que décrits par Tsugata, qui s'apparentent à l'aventure<sup>273</sup>. Néanmoins l'*anime* se sert d'une formule sérielle pour développer une narration dont le temps est le ciment d'une mécanique feuilletonnante proche de celle présente, encore une fois, dans les *sitcoms*. Stéphane Bénassi a divisé la narration des *sitcoms* en deux : les macros-narrations et les micros-narrations. La macro-narration « décrit le procès de vieillissement de la famille et développe une temporalité proche de celle du téléspectateur<sup>274</sup> », une description qui correspond aussi au *nichijô-kei*. La micro-narration « obéit à un modèle structurel récurrent proche de celui de la série feuilletonnante, à la différence toutefois qu'il développe généralement trois intrigues, deux principales et une secondaire, qui s'imbriquent les unes dans les autres<sup>275</sup> ». Cette forme en petites intrigues isolées les unes des autres se retrouve moins dans *K-ON!*, qui valorise majoritairement la description du groupe et scinde rarement ses personnages entre eux. Toutefois, on retrouve une même idée de formule récurrente précédemment développée, qui donne cette impression d'une infinie quotidienneté. Cette forme pourrait d'ailleurs convenir à *Lucky Star* de par la présence d'une temporalité linéaire dans la suite d'épisodes, mais le principe gaguesque de la série et son absence de réelle intrigue épisodique l'assimile plus explicitement à un infini quotidien lycéen. Tandis que *K-ON!* développe, petit à petit, sa macro-narration, *Lucky Star* ne va pas réellement développer une intrigue feuilletonnante, où les épisodes se répondent les uns avec les autres, et se sert du rythme scolaire pour développer des gags et des situations attractionnelles.

Dès lors, *K-ON!*, malgré sa qualité de *nichijô-kei*, ne correspond pas à la définition du « grand non-récit » posée par Azuma, où les personnages et les situations ne seraient qu'attractionnels parce qu'ils sont le simulacre d'un récit issu du modèle base de données. Le spectateur est effectivement face à une suite de situations légères, qui ne sont pas équivalentes narrativement aux « grands récits » comme *Gundam*. Néanmoins, la présence d'un macro-récit, c'est-à-dire des effets du temps sur les personnages, fait qu'ils se transforment au fil de la série. Ils ne changent pas drastiquement de caractère, mais ils constatent simplement combien la somme d'expériences qu'ils ont vécues, les a affectés. Le macro-récit, c'est-à-dire le processus

---

<sup>273</sup> TSUGATA, Nobuyuki, cité dans STEINBERG, Marc, *op. cit.*, p. 8.

<sup>274</sup> BENASSI, Stéphane, « Sérialité(s) » in SEPULCHRE, Sarah, *op. cit.*, p. 105.

<sup>275</sup> *Ibidem*.

narratif développé tout le long de la série, agit ici de la même manière que le grand récit posé par Azuma, puisque la somme des épisodes, c'est-à-dire des petits récits unis par des liens de cause à effet, permet de comprendre de façon holistique la série et d'accéder à sa vision du monde, en d'autres termes à son grand récit. Le macro-récit unifie ainsi structurellement les différents éléments d'attraction de *K-ON!* et ses différentes péripéties, aussi légères soient-elles, créent une œuvre qui vaut au-delà du modèle base de données. Tandis que *Lucky Star* donne à son spectateur une forme proche de l'expérience originale d'un lecteur de *yonkoma*, *K-ON!* va mettre en feuilleton un récit épisodique, tout en semblant à première vue sans conséquence.

### III.7.2. : Des liens avec les problématiques de la fiction adolescente.

Au-delà du *nichijō-kei*, les questions soulevées par le modèle base de données convoquent un terrain plus vaste que la simple culture *otaku* de la fin des années 1990 et du début des années 2000. Azuma, à la fin de son deuxième chapitre, écrit que la façon dont les productions répondent à un besoin animalisé de gérer ses sentiments renvoie aussi à « l'évolution du cinéma hollywoodien, la musique techno et de nombreux domaines de l'industrie du loisir<sup>276</sup> ». Ce premier exemple m'intéresse particulièrement, car les industries cinématographiques ont largement façonné les *teen movies*, des films destinés aux adolescents, particulièrement populaires dans les années 80<sup>277</sup>. Si leur contenu diverge compte tenu d'un contexte de production différent, la façon dont ces fictions adolescentes vont travailler leur forme, leurs formules et leurs personnages m'intéressent par leurs récurrences et leurs stéréotypes. Ils me permettront de voir les éléments attractionnels présents dans *K-ON!* et *Lucky Star* non plus en tant qu'éléments isolés, qui n'ont de valeur que par leur résonance avec le modèle base de données, mais comme des éléments organisés au sein d'une structure. L'idée de cette sous-partie sera de saisir quelles sont les images que ces productions donnent de l'âge adolescent.

Il faut tout d'abord comprendre que les fictions *teens* n'incluent pas tout type de fiction sur la jeunesse, comme les films de Larry Clark (*Kids*, 1995 ou *Bully*, 2001, en autres) ou les œuvres étrangères conçues en dehors des rituels des films commerciaux états-uniens comme, par exemple, *À nos amours* (Maurice Pialat, 1983). Je souhaite m'intéresser plus particulièrement au champ des *teen comedies* (traduisible en « comédies pour adolescent »), ayant démarrées dans les années 1970 avec des films

---

<sup>276</sup> AZUMA, Hiroki, *op. cit.*, p. 152.

<sup>277</sup> LEMOINE, Émilie, *La construction de l'adolescent-e américain-e dans les séries télévisées (1990-2010)*, Tours, Université François-Rabelais, thèse soutenue en 2013, p. 30.

comme *American Graffiti* (George Lucas, 1973) ou *Grease* (Randal Kleiser, 1978)<sup>278</sup>, et non à des œuvres *teens* antérieures comme *La Fureur de vivre* (Nicholas Ray, 1955) ou *La Fièvre dans le sang* (Elia Kazan, 1961), nettement moins légères, ne possédant pas les mêmes récurrences et qui souffriraient de trop grandes différences avec les *nichijô-kei*. Ces fictions correspondent à une idée de l'adolescence archétypale, reprise dans bon nombre d'œuvres et liée à une économie de studio. Elles vont définir ou s'accorder à une esthétique dominante et calibrée. Cela se constate par l'utilisation de morceaux populaires dans la bande originale, composée ou non pour l'occasion, ou par une icônisation de l'apparence des héros du film. Ces archétypes adolescents opèrent de la même manière que *Lucky Star*, *K-ON!* et les *nichijô-kei*, puisque les *teen movies*, et leur pendant télévisuel les *teen series*, sont ritualisés autour d'une suite d'éléments récurrents, qu'il s'agisse des caractéristiques des personnages (« la classification allant du sportif et / ou séducteur à l'intello/ *nerd* / geek à lunettes<sup>279</sup>»), ou du contexte et des situations dans lesquels se déploie le récit (« l'unité de temps de la journée, la *prom night*, la remise des diplômes ou *graduation day*, l'établissement scolaire, le cadre domestique, le bar et / ou salle de concert...<sup>280</sup> »).

Tout comme avec les *anime* autour de l'adolescence, ces *teen comedies* vont jouer sur des stéréotypes attendus d'œuvres en œuvres. Il s'agit d'une mécanique correspondant à des contraintes de genre. Comme Jacques Aumont et Michel Marie le soulignent, « des scènes ou des formes prescrites par un genre [...] se ressemblent d'un film à l'autre, et finissent par constituer une sorte de répertoire que chaque nouveau film du genre convoque plus ou moins consciemment<sup>281</sup> ». La description faite de ce « répertoire » ressemble très fortement à celle effectuée par Azuma avec son modèle base de données, lorsqu'il souligne les récurrences de plusieurs récits *otaku*. Tout comme avec les séries *otaku*, les *teen comedies* fonctionnent sur un principe de références et de clin d'œil à un public de spécialistes. Émilie Lemoine remarque notamment des références nominales à des lieux (le lycée de la série *Freaks and Geeks*, 1999-2000, est le même que celui de la série *Glee*, 2009-2015) ou à des personnages (le personnage de Tino de *Angela, 15 ans*, 1994-1995, est nommé dans le film *Juno*, Jason Reitman, 2007)<sup>282</sup>. Ce principe agit parfois jusqu'à l'auto-parodie, et cela même dans

<sup>278</sup> FLOCH'LAY, Erwan, « L'Oxymore John Hughes : la *teen comedy* mélancolique » in *The Wild Bunch*, n° 2, 2010, p. 20.

<sup>279</sup> *Ibidem*.

<sup>280</sup> *Ibidem*.

<sup>281</sup> AUMONT, Jacques, MARIE, Michel, Entrée « Genre », *Dictionnaire théorique et critique du cinéma* [édition originale : 2005], Paris, Armand Collin, 2008, p. 110.

<sup>282</sup> LEMOINE, Émilie, *op. cit.*, p. 47-48.

des *teen movies* n'étant pas conçus comme des parodies<sup>283</sup>. Le film *Clueless* (Amy Heckerling, 1995) commence comme un clip musical, où les scènes courtes montrent fêtes, rires en amis et achats massifs dans de grands magasins. Le passage s'interrompt toutefois avec le commentaire en voix off de l'héroïne qui anticipe la réaction du spectateur : « Je sais ce que vous vous dites : “c'est une pub pour un produit anti-acné ou quoi !?” ». Le film n'est pas entièrement satirique, mais il possède une dose d'ironie qui apporte aux images montrées une distance comique.

Nombre de ces éléments présents dans les *teen comedies*, qu'il s'agisse de la récurrence des situations, de la présence de stéréotypes ou un échange effectué entre la fiction et le spectateur spécialiste, renvoient énormément au *nichijô-kei* et, de fait, à une forme liée au modèle base de données. Par exemple, la manière dont les caractéristiques des adolescents se régulent autour de motifs fictionnels préétablis, même attendus dans ce type de récits. La fiction *teen* serait comme une base de données dans laquelle seraient repris des éléments récurrents. Néanmoins, il faut remarquer combien le genre de la fiction *teen* organise ces éléments d'attraction, à l'opposé d'Azuma qui les envisage comme le simulacre d'un « grand récit » et valant pour eux-mêmes. En voyant le genre comme une forme véhiculant une certaine vision du monde, avec laquelle de nombreux récits communiqueraient les uns avec les autres – pas seulement parce qu'ils renvoient à une base de données surplombante, mais parce qu'ils véhiculent des points de vues différents malgré de similaires codifications – les fictions *teen* deviennent une sorte de grand récit au sein duquel sont construits différents petits récits. C'est de cette manière que les *teen comedies* se singularisent les une des autres, malgré leurs similitudes. Catherine Driscoll, lorsqu'elle évoque les films d'adolescents, montre par exemple que certains, comme *The Breakfast Club* (John Hughes, 1985) ou *Fatal Games* (Michael Lehmann, 1988), se servent d'individus construits de manière clichée, mais dont les interactions permettent aux films d'avoir une forme de « commentaire social sérieux pas nécessairement attendu dans un film sur des adolescents [*teen film*]<sup>284</sup> ». C'est de la même manière que *Lucky Star* se différencie de *K-ON!*, parce que les deux objets montrent des choses similaires sans nécessairement les présenter de façon équivalente.

Comme le précise Erwan Floch'lay, l'évolution temporelle du héros de *teen comedies* est conjointe à un récit sous forme de parcours initiatique. « Signe d'un

---

<sup>283</sup> Il existe en effet des *teen movies* entièrement parodiques, comme *Sex Academy* (Joel Gallen, 2001, dont le titre anglais, moins racoleur, est *Not Another Teen Movie*, « pas encore un film pour ado ! ») ou *Scary Movie* (Keenen Ivory Wayans, 2000) dans le registre du film d'horreur au contexte lycéen.

<sup>284</sup> DRISCOLL, Catherine, *Girls: Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*, New York, Columbia University Press, 2002, p. 203 (traduction personnelle de l'anglais).

passage de l'enfance à l'âge adulte, l'adolescent ou le groupe de *teens* (l'individu ou la bande peuvent aussi bien être pris dans une appréhension similaire de l'unité surtout chez Hughes) parvient à accepter sa nouvelle condition désirante. Il réussit cette transition et entame une relation sentimentale et / ou sexuelle<sup>285</sup> ». Les fictions adolescentes japonaise possèdent des éléments aussi récurrents que dans les fictions américaines. Des romances *shōnen* comme *Urusei Yatsura* jouent explicitement sur une caractérisation stéréotypée de leurs personnages, dont les actions et la libido sont décrites avec légèreté et burlesque. Les adaptations de *shōjo* romantiques sont remplies de ce type d'intrigues, où les désirs et les relations permettent à un groupe d'adolescents d'évoluer les uns avec les autres, comme dans *Entre elle et lui* (1998-1999) ou *Fruits Basket* (2001). Le *shōnen* sportif *Théo et la batte de la victoire* (1985-1987) effectue une fusion très intéressante entre sport et tranche de vie pour raconter la maturité progressive de son personnage principal le long de sa centaine d'épisodes, avec en point d'orgue une « relation sentimentale et sexuelle » en parallèle d'une compétition sportive. Elles se retrouvent même dans des fictions avec un groupe de personnage féminin *moe*, comme *A Place Further than the universe* (2018), dont les héroïnes pourraient être équivalentes à celles de *K-ON!* si la série ne les plaçait pas dans des scénarios extrêmement mélodramatiques, notamment en relation avec des questions familiales.

Dans le cas des *nichijō-kei*, qui constitueraient une sorte de sous-genre aux *teen comedies* ou aux fictions *teen* à la japonaise, le parcours initiatique et l'éveil à la sexualité ne sont pas réellement abordés, puisqu'ils apporteraient une forme de conflit. Pourtant, le temps scolaire traduit aussi l'idée d'un « passage à l'âge adulte » inéluctable. La façon dont les femmes adultes, pourtant en adéquation avec une innocence caractérielle généralisée, sont représentées est très particulière, comme le montre le personnage de l'enseignante Nanako dans *Lucky Star*. En dehors de ses heures de cours, Konata aura à de nombreuses reprises des interactions avec sa professeure via le jeu de rôle en ligne auxquelles elles jouent toutes les deux. La solitude supposée qui occupe la professeure le temps de ces gags est confirmé dans l'épisode 11. Cet épisode se place en partie avant les fêtes de fin d'année, particulièrement Noël. Lors d'une scène, Konata fait ainsi une parabole entre les gâteaux de Noël et le mariage, puisqu'après 25 ans une femme qui n'est pas mariée serait considérée comme une vieille fille et serait aussi utile qu'un gâteau de Noël après le 25 décembre. Alors qu'elles discutent, leur professeure passe derrière elle et poursuit son chemin dans le

---

<sup>285</sup> FLOCH'LAY, Erwan, *op. cit.*, p. 20.

couloir, avec en accompagnement sonore une musique triste jouée au piano, ce qui suppose qu'elle est concernée par les remarques de Konata. La thématique est filée plus tard dans l'épisode, lorsque la professeure récupère un gâteau à prix cassé après les fêtes, avec un texte apparaissant sur l'image et indiquant son célibat à 27 ans. Si le constat est traité avec légèreté, il montre quand même une forme de pression sociale à laquelle les héroïnes n'échappent pas. De fait, il semble logique que *Lucky Star* ne veuille pas confronter ses héroïnes à ce type de problèmes, en les maintenant dans un âge adolescent qui leur permet de vivre sans se soucier de ce dont le lendemain sera fait. C'est pour coller à un idéal de l'adolescence que le *nichijô-kei* aplanit les conflits et ne se contente pas d'offrir un regard sur l'adolescence, mais d'en fournir un idéal où seule compte une amitié à maintenir entre individus. En se détachant de la notion de conflit et d'initiation propre aux fictions *teens*, le *nichijô-kei* offre ainsi des œuvres où gestes et paroles existent pour eux-mêmes, car ils n'ont pas de répercussions dans le récit et suffisent à faire une fiction. Le sujet des *nichijô-kei* est ainsi moins la construction d'un individu à l'adolescence que l'image nostalgique renvoyée par cette époque.

Cette unification des expériences adolescentes dans le *nichijô-kei* rappelle une forme d'atemporalité propre aux fictions *teens*. Rachel Moseley note par exemple qu'étant donné « la nostalgie intense qui entoure l'adolescent et l'adolescence dans la culture contemporaine, l'audience des drames adolescents dépasse l'âge adolescent. Ce qui est certain, toutefois, c'est que l'adolescent reste profondément américain<sup>286</sup> ». La jeune fille *moe* des *nichijô-kei* est, pour effectuer une comparaison avec la dernière phrase de Moseley, une représentation japonaise de l'adolescence, où tout ce qui s'opposerait à cette vision sublimée de cet âge disparaîtrait pour ne laisser que les beaux souvenirs de l'impermanence. Ces fictions sont donc un contre-pied aux représentations américaines, où chaque individu est divisé en castes antagonistes, assimilant le lycée à « un monde impitoyable où les plus forts et les plus populaires règnent sans partage sur les plus faibles et les mal-aimés<sup>287</sup> ».

Toutefois, la temporalité scolaire dans une fiction comme *K-ON!* montre aussi comment peut se développer une forme de progression, malgré l'absence d'un réel conflit. Ce n'est pourtant pas de cette manière que Mokoto Tanaka décrit la série du studio Kyoto Animation : « [Elle] se situe dans le contexte d'un club musical, où l'on suppose que les personnages principaux s'entraînent fréquemment avec leurs instruments. Pourtant, avant le sixième épisode de la série d'animation, nous ne voyons

---

<sup>286</sup> MOSELEY, Rachel, « The Teen Series » in CREEBER, Glen, *The Television Genre Book*, Basingstoke, Palgrave MacMilla, 2008, p. 54 (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>287</sup> LEMOINE, Émilie, *op. cit.*, p. 95.

aucune scène de ce type<sup>288</sup> ». L'auteur décrit la façon dont les épisodes se concentrent sur l'oisiveté des différentes héroïnes, l'absence d'une forme de compétition dans la pratique musicale<sup>289</sup> ou, plus généralement dans le cadre du *nichijō-kei*, de l'absence d'une vie sociale en dehors du groupe d'héroïnes<sup>290</sup>. Comme énoncé précédemment, la série donne cette impression que « rien ne se passe », pour reprendre des termes employés par Tanaka. Il est vrai que l'on assiste à plus de scènes où les héroïnes parlent en prenant le thé que de passages où on les voit pratiquer leurs instruments : l'histoire se concentrant sur le groupe d'amies, la majorité des étudiants et voisins apparaissent comme des figurants. Toutefois, Tanaka ne lie pas la somme d'expériences accumulées pendant la série à la structure globale des récits *nichijō-kei*, où le temps qui passe produit une évolution narrative. Lorsque Tanaka dit que l'action se concentre majoritairement sur les héroïnes, cela ne veut pas dire que ces dernières existent dans un vase clos « sans Autre, société ou événements spéciaux<sup>291</sup> ». Au contraire : la série montre régulièrement que les compositions des étudiantes résonnent avec d'autres personnages. Dans sa deuxième saison, au-delà de l'euphorie provoquée par le dernier concert, l'épisode 7 décrit comment un fan-club s'est formé autour de Mio, l'épisode 9 raconte comment Yui rejoint un concours de talent avec Azusa pour faire plaisir à l'une de ses vieilles voisines et l'épisode 25 montre de multiples *interviews* où les étudiantes témoignent de l'affection qu'elles ont pour le club<sup>292</sup>.

Le récit en termes de relation causale directe, notamment associé aux récits compétitifs et sportifs que Tanaka cite rapidement, en exclut une autre qui serait de l'ordre de la récurrence épisodique. Comme l'a présenté le sous-chapitre précédent, il ne s'agit pas, comme dans une forme purement feuilletonnante ou dans une narration classique, de voir le récit comme une suite d'événements qui amènent inéluctablement à une fin. Il s'agit plutôt de voir les répercussions qu'a la suite des événements vécus par

---

<sup>288</sup> TANAKA, Mokoto, *op. cit.* (traduction personnelle de l'anglais).

<sup>289</sup> Ce type de narration n'est toutefois pas antinomique des séries avec de jeunes filles *moe*. La série *Love Live : School Idol Project* (2013-2015), dont la structure est similaire à *K-ON!* (deux saisons qui décrivent un cycle scolaire et un voyage à l'étranger), ne représente pas le club de musique comme un endroit pour passer le temps, mais va s'ancrer dans une dynamique compétitive propre à l'industrie des *idols* japonaises.

<sup>290</sup> « Les *nichijō-kei* [...] ne supposent aucune Altérité possible : il n'y a aucun Autre menaçant et parasite. Les professeurs et les parents ne sont pas les seuls exclus, les personnes du voisinage ou même les connaissances de l'école apparaissent rarement dans ces histoires : les camarades de classe qui ne sont pas reliés directement au cercle de personnages principaux sont totalement ignorés. À la place, les *nichijō-kei* se focalisent sur le circuit fermé des protagonistes de belles et jeunes élèves protagonistes, et il n'y a pas de contamination par les Autres. » (TANAKA, Motoko, *op. cit.*, traduction personnelle de l'anglais).

<sup>291</sup> TANAKA, Motoko, *op. cit.* (traduction personnelle de l'anglais)

<sup>292</sup> Le passage est d'autant plus intéressant qu'il se place dans les derniers épisodes de la série, et permet de revoir une dernière fois de nombreux visages croisés en coup de vent tout le long des années lycée des héroïnes.

les héroïnes dans une vie dénuée de réels conflits. Le seul conflit qu'il existe est celui que le temps impose à ses personnages : la fin de leur adolescence et le choix d'une carrière à poursuivre après leur scolarité, thématique de plusieurs épisodes. La décision des aînés de rejoindre la même université, passant le relai entre le lieu de l'adolescent au lieu des jeunes adultes, signe tout de même une nouvelle étape dans leur vie. En prenant en compte le fait qu'il y ait une évolution inéluctable des protagonistes dans ces fictions, puisque leur construction sociale et personnelle dépend du lieu dans lequel elles étudient (festival scolaire dans *Lucky Star* et *K-ON!*, remise des diplômes dans *K-ON!*), alors la série traite à la fois l'adolescence sublimée des *nichijô-kei* d'un côté et le passage à l'âge adulte de l'autre.

Erwan Floch'lay remarque une concordance entre des scènes rituelles des comédies *teen*, qui rappellent les répétitions situationnelles issues du modèle base de données. Il note la présence récurrente d'un bal de fin d'années, qui « signifie la fin de la vie *teen*<sup>293</sup> » et « marque une transition vers le monde adulte et / ou la mort soit de manière littérale ou bien par l'ébauche d'une nouvelle existence<sup>294</sup> ». L'idée qu'une fête liée à un lieu d'étude, décors garants d'un âge adolescent, se retrouve à la fois dans le motif de la fête de fin d'années dans *Lucky Star* et *K-ON!* et dans celui de la remise de diplôme, seulement mis en scène dans *K-ON!*. L'utilisation de l'arrêt sur image dans *Seize bougies pour Sam* (John Hughes, 1984) et plus globalement, dans les films d'adolescents de Hughes, qui figent les personnages « dans cet état pour l'éternité<sup>295</sup> », est aussi intéressante dans sa mise en parallèle avec la construction des *nichijô-kei*. Paradoxalement à la structure sous forme d'un passage à l'âge adulte, ces fictions ne décrivent que trop rarement la vie après le lycée et les conséquences de cette expérience sur les adolescents une fois majeurs. Leurs années au lycée ont peut-être amené un certain changement dans leur vie, mais ces œuvres sont trop réduites dans le temps pour que les changements soient réellement visibles. Certains *anime* décident d'inscrire ces souvenirs dans une fiction supposément éternelle, c'est le cas de *Lucky Star*, certains autres décident de montrer que la vie ne s'arrête pas à l'adolescence sans nécessairement représenter l'après-lycée, c'est le cas de *K-ON!*.

L'absence d'un parcours initiatique dans les *nichijô-kei* n'est ainsi pas synonyme d'une absence de récit, mais d'une volonté de décrire les rapports d'adolescents ancrés dans un groupe. La valeur de « grand non-récit », quoique faussée, permet de dépouiller les récits adolescents des *nichijô-kei* d'autres thématiques et d'aborder en profondeur les

---

<sup>293</sup> FLOCH'LAY, Erwan, *op. cit.*, p. 20.

<sup>294</sup> *Ibidem*.

<sup>295</sup> FLOCH'LAY, Erwan, *op. cit.*, p. 21.

rappports empathiques qui se créent à cette époque. C'est ce qui définit le genre de récit *nichijô-kei* et fournit une structure avec laquelle des créateurs travaillent leur fiction. Bien entendu, il existe toujours une part d'attractionnalité dans ces portraits adolescents. Cependant, et comme avec le genre *teen*, il s'agit d'une base que les créateurs peuvent se réapproprier de différentes manières. Ainsi, il serait possible d'étudier ces séries en fonction des subtilités existant dans leur arrangement. Elles rejoindraient les commentaires autour des films *teens* comme *Breakfast Club*, où la facture clichée de leur récit et de leurs personnages est une base pour bâtir une fiction qui paraît singulière. Il s'agit, en somme, à une équipe d'exprimer sa « vision du monde » à travers une structure établie.

## Conclusion

Avec ce travail sur le modèle base de données, j'ai voulu analyser ou étudier comment les observations d'Azuma permettaient de comprendre une organisation de la fiction associée à une communauté *otaku*. Grâce à mon travail d'analyse sur *Lucky Star*, j'ai pu identifier un univers référencé relié à un imaginaire global et à un air du temps. En étudiant la réalisation de la série, j'ai pu saisir quelle image propre au dessin animé ces œuvres construisaient, en termes de décors, de personnages et d'organisation de l'espace. Dans un troisième temps, j'ai souhaité confronter *Lucky Star* à *K-ON!*, qui résonne aussi bien avec l'analyse d'Azuma qu'avec des textes plus généraux, concernant notamment des genres de fiction. Il s'agit pour moi d'un moyen de montrer combien le modèle base de données peut être utile pour découvrir une organisation dominante de l'image et de la fiction animées, sans pour autant faire de ce modèle base de données un absolu qui conditionne les œuvres à leur simple attractionnalité. De cette manière, le modèle base de données sonde les attentes et les récurrences attendues par les spectateurs spécialistes. Il dévoile comment un agencement particulier des éléments d'attraction singularise une œuvre d'une autre et montre que les *anime* ne sont pas conditionnés par leur genre ou par un sentiment attractionnel immédiat. Les éléments d'attraction ont ainsi un sens resitué dans la structure d'une œuvre. Si la pensée d'Azuma est à nuancer, notamment parce qu'elle cloisonne l'analyse à un lien avec une animalisation sociétale, elle reste un outil précieux qui facilite la compréhension d'un système de production et de consommation. Grâce à la diversité des œuvres produites au sein d'un système et à l'évolution de ses formes, le modèle base de données va s'enrichir de nouveaux éléments qui vont complexifier ses emplois sans nécessairement s'y opposer.

Comprendre la part attractionnelle de l'animation japonaise actuelle me paraît important dès lors qu'elle est utilisée pour porter un regard sur l'industrie en général. La figure de la jeune fille *moe* est désormais inscrite dans le modèle base de données et apparaît de plus en plus déliée de figures masculines conflictuelles (en tant qu'intérêt amoureux notamment) dans divers types de séries, qu'il s'agisse d'*anime* sportifs (*Saki*, 2009-2014, *Girls und Panzer*, depuis 2012, *Scorching Ping Pong Girls*, 2016), d'action (*Strike Witches*, 2008-2019) ou musicaux (*Love Live! School Idol Project*, *BanG Dream!*, depuis 2017). Inclure un regard sur la caractérisation attractionnelle des

différents personnages nous indique comment ils sont régis selon des impératifs industriels de consommation, qui isolent de plus en plus les personnages féminins entre eux. Les créations de fans vont aussi mettre en valeur les personnages d'autres séries, ou même créer des personnages si iconiques qu'ils finiront par engendrer une importante production dérivée. La très prolifique et populaire série de jeu vidéo *Tôhō*, dont découle une importante production dérivée, a notamment été adaptée en un court film par le studio Ufotable en 2010<sup>296</sup>. Pourtant, elle a été développée en quasi solitaire par un seul homme, sous le pseudo ZUN, et vendu dans un contexte amateur.

Si j'ai souhaité parler du modèle base de données, des jeux de langages spécialisés et de la culture *otaku*, c'est parce qu'il me semble que les thématiques abordées dans ce mémoire peuvent rejoindre une pensée culturelle plus vaste que le petit champ évoqué ici. Si j'avais déjà un intérêt pour les études autour de la culture *otaku*, il s'est accentué après avoir visionné le succès du cinéma japonais *Your Name* (Makoto Shinkai, 2016). Le principe du film est que deux adolescents se retrouvent, sans que l'on sache pourquoi, à échanger leur corps l'un avec l'autre. Le jeune homme habite dans une métropole, la jeune fille en campagne. Un jour, le jeune homme se voit privé de l'échange de corps et pour cause : il s'est rendu compte qu'il ne faisait pas qu'apparaître dans un corps situé dans un autre espace que le sien, mais aussi dans un autre temps. La jeune fille est en réalité morte suite à la tombée d'une comète sur un village, et le jeune homme se transportait dans le village avant sa destruction. Pour essayer de la sauver, le jeune homme va se déplacer jusqu'aux décombres du lieu. Puis, comme un joueur revenant à un point de sauvegarde, il retourne dans le passé une dernière fois pour organiser l'évacuation du village. Le film fonctionne dans une construction qui mise sur l'émotion plutôt que sur la cohérence de l'univers. Ainsi le récit possède de nombreuses zones d'ombres qui pourraient être dérangeantes au-delà de l'efficacité dramaturgique déployée. Comment les héros font-ils pour ne pas se rendre compte qu'ils voyagent dans un temps différent du leur : vivent-ils dans un monde où les calendriers n'existent plus ? Leurs portables n'indiquent-ils aucune date ? De même, quelle est cette force qui régit ce voyage dans le passé ou le futur ? Ces questions ne sont pas importantes en regardant le long métrage, qui mise sur l'efficacité de ses scènes d'émotion, notamment lorsque sont liés passé et présent à travers un montage musical.

À cette mécanique d'efficacité attractionnelle s'ajoute tout un imaginaire clairement hérité d'une base de données *otaku*. J'avais eu, au préalable connaissance du

---

<sup>296</sup> Il s'agit d'un mix entre l'univers du jeu et le personnage de l'Anime *Tenchō* précédemment, judicieusement intitulé *Anime Tenchō x Tôhō Project*.

passé du réalisateur dans l'industrie du *visual novel*<sup>297</sup> et, de ce point de vue, les concordances entre des symboles habituellement déployés dans ces récits et dans le film de Shinkai m'ont paru très claires. Qu'il s'agisse de son histoire aux multiples événements émotionnels forts ou des décors de campagne emplis de mysticisme, les événements racontés ne sont pas si éloignés des mécaniques des *visual novels* du studio Key, comme *Air* cité en exemple par Azuma<sup>298</sup>. S'ajoute à cela un gag de répétition grivois tout droit sorti d'une comédie *shônen* (le jeune homme touche la poitrine de la jeune fille à chaque fois qu'il occupe son corps) et un *character design moe* imaginé par Masayoshi Tanaka (ayant officié à ce poste lors de la production de nombreux *anime* à succès<sup>299</sup>) qui ancre *Your Name* dans un imaginaire commun aux *anime*. Toutefois, *Your Name* n'est pas une petite œuvre destinée à un public *otaku* restreint, mais un succès mondial et critique de l'animation japonaise<sup>300</sup>. Dès lors, associer le modèle base de données, symbole d'une consommation animale, à une plus grande échelle que les œuvres *otaku* clairement métatextuelles paraît justifié, tant de nombreux *anime* résonnent thématiquement avec cet imaginaire, tout en saisissant un public plus vaste par les nombreuses autres lectures. L'événement catastrophique au centre du métrage de Shinkai est notamment vu comme une relecture à la conclusion positive de la catastrophe de Fukushima<sup>301</sup>.

Pour aller encore plus loin, le théorème pourrait aussi s'appliquer à une part de la production hollywoodienne contemporaine, comme le souligne Azuma. L'entreprise de sérialisation effectuée récemment par Marvel, rappelle celle des grands récits, notamment par l'identification de temps faibles (les épisodes centrés sur les super héros en solitaires, petits récits) et les temps forts (les épisodes de réunions, où les super héros luttent contre une force antagoniste qui les dépasse, grands récits<sup>302</sup>). Cependant,

<sup>297</sup> Le réalisateur a débuté sa carrière en réalisant plusieurs génériques des productions du studio Minori. Comme *Wind : A Breath of Heart* (2003) ou le jeu en deux parties *Ef – a fairy tale of the two* (2006 & 2008), ce dernier ayant été adapté en un *anime* diffusé de 2007 à 2008.

<sup>298</sup> La vidéo de la chaîne Pause and Select évoque par exemple le texte Kenji Ando qui compare *Your Name* à la mécanique des *visual novels*. Là où les œuvres précédentes de Shinkai, comme *The Voices of a Distant Star* (2002) ou *5 centimètres par secondes* (2007), avaient une fin douce-amère, *Your Name* vient proposer une forme de « bonne fin » alternative à un récit tragique (ANDO, Kenji, cité dans, LAMARRE, Thomas, YANG, Joe, *Shadows of Fukushima (Your Name and Shin Gojira)* [vidéo en ligne]. *Youtube*, 9 mars 2019. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=hYCFWljG6S4>, consulté le 1 décembre 2019).

<sup>299</sup> Il a par exemple signé les *character design* des séries mélodramatiques et romantiques *Toradora* (2008) ou *Anohana* ainsi que de l'*anime mecha Darling in the Franxx* (2018) ou l'*anime nichijô-kei Joshiraku* (2012).

<sup>300</sup> Le film a rapporté un peu plus de 25 milliards de yens, à titre de comparaison le film japonais le plus rentable, *Le Voyage de Chihiro*, a rapporté environ 30,8 milliards de yens (source : Anonyme, « Rekidai kôshuu besuto 100 », *Cinema Ranking Tsuugen*, 2019. En ligne : <http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/>, consulté le 2 décembre 2019).

<sup>301</sup> LAMARRE, Thomas, YANG, Joe, *Shadows of Fukushima (Your Name and Shin Gojira)*, *op. cit.*

<sup>302</sup> Ces temps forts peuvent aussi être vus comme de petits récits si l'on considère l'univers Marvel comme un grand récit et les films à temps faibles et forts comme de petits récits, malgré une différence

l'entreprise de distanciation comique, le jeu référentiel partagé par les fanatiques de la franchise et la structure archétypale qui accumule, de film en film, une suite d'événements attendus (de la présence d'une scène d'action finale pétaradante à celle d'une scène post-générique annonçant un nouvel épisode) ancrent aussi ces récits dans une forme d'animalisation. De même, la conception de la nouvelle saga de films *Star Wars*, dont les discours des fans et des détracteurs tournent autour de la fidélité ou non avec l'esprit de la franchise, peut être assimilée à une « base de données » regroupant situations et personnages récurrents.

Enfin, le modèle base de données, par la manière dont il classifie des formes récurrentes et attractionnelles composant un imaginaire, est aussi un outil pour une étude formelle en lien avec la technique. J'ai précédemment effectué une comparaison entre le système construit en formes plates et la théorie *superflat* élaborée par Murakami. Toutefois il me semble que cette analyse, notamment en ce qu'elle suppose en termes de récurrence stylistique, concerne aussi le cadre de l'animation américaine. Les paroles de l'animateur Gordon Kent sur l'animation américaine, notamment sur la manière dont apparaissent les mouvements *smears* comme une alternative à une animation qui collerait au plus près aux *character designs* de base<sup>303</sup> laissent à penser qu'il existe une forme d'attractionnalité (de l'animation et du *character design*) à l'œuvre dans les formes d'animation occidentales, et que cette attractionnalité du geste *smear*, mot-clé populaire du site *Sakugabooru*, est un terrain de créativité pour un animateur. De même, la façon dont les séries occidentales reprennent un imaginaire qui évoque l'animation japonaise, notamment dans des séries comme *Avatar, le dernier maître de l'air* (2005-2008) ou *Lastman* (2016), se prête à une analyse socio-historique comparée, où des éléments de surface récurrents dans l'animation japonaise (gouttes de sueur, yeux en soucoupes...) auraient une signification différente ou non selon les territoires.

Comme l'a montré l'analyse du texte d'Azuma, ce qui est défini comme

---

hiérarchique.

<sup>303</sup> Il dit : « L'une des raisons pour lesquelles les dessins animés du samedi matin étaient aussi mauvais était que les exécutifs allaient voir les bobines, arrêtaient les images et exigeaient des retouches parce que les personnages "ne ressemblaient pas à la feuille de modèle". C'étaient des images d'intervalles ! [...] Non seulement cela importait peu qu'ils "ne correspondent pas au modèle" [*that they were 'off-model'*], parfois ils étaient supposés ne pas correspondre au modèle ! Cela servait un sens du mouvement et de la vitesse. [...] Soudainement, tous les dessins devaient correspondre au modèle, ce qui fit que tout se mit à bouger de façon plus saccadée et lente. Ils échouaient à voir les images individuelles des films en prise de vues réelles où les acteurs en mouvement étaient vus avec un effet de "flou dans le mouvement" [*"smear effect"*] » (KENT, Gordon, cité dans BARRIER, Michael, « "What's New" Archives : February 2008 », *Michael Barrier.com*, février 2008. En ligne : <http://www.michaelbarrier.com/WhatsNewArchives/2008/WhatsNewArchivesFeb08.htm#onbuckaroobugs>, consulté le 23 août 2018. Traduction personnelle de l'anglais).

appartenant au modèle base de données dépend du contexte et de l'époque dans lesquels des œuvres ont été produites. Aujourd'hui, alors que les productions japonaises s'exportent de plus en plus et que les productions occidentales montrent plus explicitement leurs influences nippones, le modèle base de données offre un outil pour identifier un vaste système de pensée à travers de multiples approches, aussi bien esthétiques, théoriques que sociologiques. Il ne tient plus qu'à celui qui veut s'y intéresser d'enrichir à son tour les usages de cette théorie.

## Glossaire

**Acute** : Ce qui est perspicace, astucieux tout en restant mignon, joli, charmant.

**Amae** : Relation de bienveillance et de dépendance. Cette notion est en lien avec l'espace intime désigné comme matriarcal et donc rassurant.

**Animation limitée** : Animation plus saccadée, généralement irréaliste selon les canons de Disney, des personnages. Elle s'effectue le plus souvent en dessous de 12 images par seconde.

**Animation pleine** : Héritage de Disney de l'animation en détail, généralement réaliste, des personnages. Elle s'effectue entre 12 et 24 images par seconde.

**Anime** : Terme répandu pour qualifier l'animation au Japon, avec une tendance à s'apparenter à l'animation limitée, télévisuelle et sérielle.

**Anime-esque** : Caractéristiques formelles qui permettent de reconnaître un anime.

**Animetism** : Tendance issue de l'animation à montrer un espace composé d'un empilement de couches plates.

**Bishôjô** : Terme qui signifie une belle jeune fille.

**Boke** : Personnage humoristique dans le théâtre comique *manzai*.

**Caméra multiplane** : Caméra inventée par Disney qui permet d'empiler différents celluloïds et de simuler divers effets de caméra (travelling, focale...).

**Cellulo** : Abréviation de celluloïd, calque transparent sur lequel un dessinateur peint un ou plusieurs objets, personnages ou éléments de décor. Cet outil a disparu avec l'apparition des technologies numériques.

**Chibi** : Effet graphique dans lequel le personnage déformé est doté d'une grosse tête et d'un petit corps.

**Cinéma des attractions** : Désigne chez Tom Gunning le cinéma des premiers temps (fin XIXe – début XXe) qui mise sur des dispositifs qui visent à capter l'attention du spectateur. Les effets attractionnels qu'il remarque rejoignent en partie la théorie d'Azuma sur les éléments d'attraction.

**Cinematism** : Tendance issue du cinéma à montrer la profondeur de l'espace.

**Computer Graphic** : Terme anglais qui désigne les images de synthèse ou les images créées à partir de l'ordinateur.

**Cosplay** : Pratique du déguisement.

**Crossmédiatique** : Correspond au modèle de distribution d'un même univers sur

plusieurs médiums différents (film, livre, série télévisée, jeu vidéo, disque audio...).

**Dansei** : La création amatrice.

**Dôjin** : Correspond au modèle de distribution d'un même univers sur plusieurs médiums différents (film, livre, série télévisée, jeu vidéo, disque audio...).

**Drama CD** : Fiction audio, généralement tirée de licences préexistantes et apparaissant comme un bonus ou une histoire additionnelle.

**Élément d'attraction** : Définit chez Hiroki Azuma les éléments graphiques et scénaristiques qui construisent l'imaginaire stéréotypé des fictions issues du modèle base de données.

**Emakimono** : Rouleaux peints que le spectateur parcourt du regard de droite à gauche

**Fujoshi** : Nom donné aux femmes et filles *otaku*, plus spécifiquement aux amatrices de *boys love*, qui narrent des romances entre deux hommes.

**Galge** : *Visual novels* destinés aux hommes qui mettent en scène des jeunes filles.

**Grand non-récit** : Permet d'agencer des petits récits, non pas selon une structure narrative, mais selon une suite de personnages et de situations stéréotypées à laquelle un public *otaku* sera réceptif.

**Grand récit** : Permet d'agencer des petits récits selon une structure narrative codifiée, dans laquelle un auteur transmet sa vision d'un monde fictionnel.

**Hypercinematism** : Tendence issue des technologies numériques à représenter des effets de projection de la caméra dans l'espace créés avec les outils informatiques et impossibles à effectuer dans un espace physique.

**Idol** : Chanteuse ou chanteur de pop très médiatique, généralement monté de toute pièce par un label.

**Image multiplane** : Image engendrée par une superposition d'images en couches plates.

**Intervalle animetic** : Décalage entre deux images où, dans un film, la superposition d'une image plate sur une autre devient visible pour le spectateur.

**Ivashi-kei** : Production, notamment fictionnelle, de la détente dotée d'un pouvoir apaisant voire thérapeutique.

**Kamishibai** : Art théâtral destiné aux enfants où un conteur narre une histoire qui s'accompagne d'images illustratives.

**Kawaii** : Qualifie le mignon.

**Kûki-kei** : Équivalent du *nichijô-kei*, désigne les fictions qui narrent le quotidien de jeunes filles, majoritairement lycéennes, et décrit l'ambiance de la vie de tous les jours.

**Layout** : Désigne l'étape intermédiaire entre le *storyboard* et l'animation où le

personnage et le décor sont associés sur un dessin crayonné pour former un plan.

**Lolicon ou lolita complex** : Selon Galbraith, désigne une attraction pédophile pour des personnages féminins bidimensionnels (tirés généralement d'*anime*, de *manga* et de jeux-vidéo).

**MAD** : Montage de fan (généralement accompagné d'une musique) autour de séquences animées, réunies autour d'une même thématique (animateur, sujet de l'animation, type d'animation...).

**Manga** : Bande dessinée japonaise.

**Mangaesque** : Les caractéristiques graphiques qui identifient la graphie dominante des *manga*.

**Manzai** : Art théâtral comique japonais, originaire du sud du Japon.

**Media mix** : Pratique crossmédiatique de distribution des œuvres, qui valorise particulièrement une distribution simultanée de différentes productions ainsi que les univers alternatifs.

**Métatextuel** : Discours d'une fiction sur sa propre nature de fiction.

**Moe** : Sentiment de forte affection envers un personnage, généralement caractérisé par une série de codifications récurrentes.

**Mono no aware** : Sentiment d'impermanence générateur d'émotion ou de mélancolie.

**Nichijô-kei** : Équivalent de l'*iyashi-kei*, désigne les fictions qui narrent le quotidien de jeunes filles, majoritairement lycéennes, et décrit l'ambiance de la vie de tous les jours.

**Nihonjinron** : Discours qui valorisent des valeurs purement japonaises.

**Otaku** : Désigne un groupe de passionnés, plus particulièrement autour de la fiction (*anime*, *manga*, jeux vidéo), de l'informatique, mais aussi des trains ou des armes à feu. Le terme est originellement péjoratif.

**OVA** : Abréviation d'*Original Video Animation*, désigne des productions animées destinées au marché de la vidéo.

**Petit récit** : Histoire particulière, ancrée plus globalement dans un monde fictionnel. Dans le cadre de franchises, plusieurs petits récits permettent de comprendre quel est le grand récit sous-jacent qui régit l'univers fictionnel.

**Pull-cels** : Glissement de cellulo.

**Sakuga** : Désigne simplement l'animation au Japon, mais a été réapproprié en occident pour qualifier une bonne animation.

**Sakuga kantoku** : Supervise l'animation et surveille les animations-clés pour harmoniser les différentes animations au style d'une série.

**Série feuilletonnante** : Récit divisé en épisodes à suivre ou avec une continuité entre

eux.

**Seinen** : Équivalent de *dansei*, désigne une cible éditoriale de jeunes adultes.

**Seiyû** : Désigne les acteurs vocaux.

**Shôjo manga** : *Manga* destiné aux jeunes filles.

**Shônen manga** : *Manga* destiné aux jeunes garçons.

**Smear** : Effets d'étalements et de déformations, qui retranscrivent des effets de vitesse et interviennent généralement dans les images d'intervalles.

**Squash & stretch** : Effets d'étirements et d'aplatissements, qui retranscrivent l'élasticité du corps, réadaptée à une logique de dessins animés.

**Story manga** : *Manga* motivé par un récit à péripéties et non par une succession de gags.

**Strip** : Bande dans laquelle se suivent les différentes cases d'une bande dessinée.

**Superflat** : Mouvement artistique théorisé par Takashi Murakami qui désigne l'art japonais comme l'art de la platitude, ou de la super platitude.

**Teen movie et teen comedy** : Film ayant pour personnages principaux des adolescents. Cette dénomination est généralement associée à une production hollywoodienne ou affiliée, avec des personnages et des situations stéréotypées. Si les *teen movies* peuvent être dramatiques, leur versant nommé *teen comedies* tend vers une certaine légèreté, sans pour autant être dénué de dureté.

**Tsukkomi** : Personnage sérieux dans le théâtre comique *manzai*.

**Tsundere** : Personnage qui paraît hostile et méprisant, mais qui cache en réalité une véritable tendresse.

**Visual Novel** : Traduisible en roman visuel, il s'agit de productions informatiques concentrées autour de la narration d'une histoire accompagnée d'illustrations, d'une bande sonore et parfois d'une notion de choix moraux.

**Yonkoma** : Type de bande dessinée, majoritairement humoristique, dont les planches sont construites en une suite verticale de quatre cases.

**Yuri** : *Anime, manga* ou romans mettant en scène des relations entre jeunes filles ou femmes.

# Ressources

## Films cités

### Animation japonaise :

- AHISA, Tatsuo, *Cream Lemon Kuronekokan*, 1986.
- FUJIMOTO, Yoshitaka, SAKURAI, Hiroaki, *Cyber Team in Akihabara*, 1999.
- HOSODA, Mamoru, *La Traversée du temps*, 2006.
- KAWASAKI, Hirotugu, *Spriggan*, 1998.
- MIYAZAKI, Hayao, *Mon voisin Totoro*, 1988.
- MIYAZAKI, Hayao, *Princesse Mononoké*, 1997.
- MIYAZAKI, Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, 2001.
- OKABE, Kazuhiro, YABUSHITA, Taiji, *Le Serpent Blanc*, 1958.
- OSHII, Mamoru, *Ghost in the Shell*, 1995.
- OSHII, Mamoru, *Lamu : Un rêve sans fin*, 1984.
- ÔTOMO, Katsuhiro, *Steamboy*, 2004.
- RINTARÔ, *Metropolis*, 2001.
- SATÔ, Tatsuo, *Martian Successor Nadesico, Prince of Darkness*, 1998.
- SHINKAI, Makoto, *5 centimètres par secondes*, 2007.
- SHINKAI, Makoto, *The Voices of a Distant Star*, 2002.
- SHINKAI, Makoto, *Your Name*, Makoto Shinkai, 2016.
- TAKAHATA, Isao, *Horus, prince du soleil*, 1968.
- TAKEMOTO, Yasuhiro, *La Disparition d'Haruhi Suzumiya*, 2010.
- TANIGUCHI, Goro, *Expelled from Paradise*, 2014.
- Ufotable, *Anime Tenchô x Tôhō Project*, 2010.
- YAMAMOTO, Eichii, *Belladonna*, 1973.

### Animation non-japonaise :

- BIRD, Brad, *Les Indestructibles*, 2004.
- SHARPSTEEN, Ben, *Fantasia*, 1940.

### Fiction en prise de vues réelles :

- BOISROND, Michel, *Cherchez l'idole*, 1963.
- CLARK, Larry, *Bully*, 2001.

- CLARK, Larry, *Kids*, 1995.
- HECKERLING, Amy, *Clueless*, 1995.
- HILLER, Arthur, *Love Story*, 1970.
- HUGHES, John, *The Breakfast Club*, 1985.
- KAZAN, Elia, *La Fièvre dans le sang*, 1961.
- KLEISER, Randal, *Grease*, 1978.
- LANG, Fritz, *Metropolis*, 1927.
- LEHMANN, Michael, *Fatal Games*, 1988.
- LUCAS, George, *American Graffiti*, 1973.
- MELIES, Georges, *Voyage dans la lune*, 1902.
- OSHII, Mamoru, *Avalon*, 2001.
- PIALAT, Maurice, *À nos amours*, 1983.
- RAIMI, Sam, *Spider-Man*, 2002.
- RAIMIS, Harold, *Un Jour sans fin*, 1993.
- RAY, Nicholas, *La Fureur de vivre*, 1955.
- REITMAN, Jason, *Juno*, 2007.

**Documentaire :**

- ARAKAWA, Kaku, *Never Ending Man : Hayao Miyazaki*, 2016.

## Séries citées

**Animation japonaise :**

- ANDO, Masahiro, *Hanasaku Iroha*, 2011.
- ANNO, Hideaki, *Neon Genesis Evangelion*, 1995-1996.
- ANNO, Hideaki, *Re: Cutie Honey*, 2004.
- ANNO, Hideaki, *Top wo Nerae! Gunbuster*, 1988-1989.
- Collectif, *Mobile Suit SD Gundam*, 1988-1993.
- DAICHI, Akitarô, *Fruits Basket*, 2001.
- DEZAKI, Osamu, *Jeu, Set et Match*, 1973-1974.
- FUJIMOTO, Yoshitaka, *Cyberteam in Akihabara*, 1998.
- FUJIWARA, Yoshiyuki, *New Game!*, 2016-2017.
- HAMASAKI, Hiroshi, SATÔ, Takuya, *Steins;Gate*, 2011.
- HATA, Hiroyuki, ÔTA, Masahiko, *Yuruyuri*, 2011-2015.
- HIRAIKE, Yoshimasa, KAMAKURA, Yumi & OOTSUKI, Atsushi, *Working!!*, 2010-2015.

- HISHIDA, Masakazu, *Pretty Rythm: Aurora Dream*, 2011-2012.
- IIDA, Umanosuke, *CB Chara Nagai Go World*, 1991.
- IMAGAWA, Yasuhiro, *Mobile Fighter G Gundam*, 1994-1995.
- IMAISHI, Iroyuki, *Gurren Lagann*, 2007.
- IMAISHI, Iroyuki, *Kill la Kill*, 2012.
- IRIE, Yasuhiro, *Scorching Ping Pong Girls*, 2016.
- ISHIHARA, Tatsuya, *Air*, 2005.
- ISHIHARA, Tatsuya, *Clannad*, 2007-2009.
- ISHIHARA, Tatsuya, *La Mélancolie d'Haruhi Suzumiya*, 2006-2006.
- ISHIHARA, Tatsuya, *Nichijō*, 2011.
- ISHIZUKA, Atsuko, *A Place Further than the universe*, 2018.
- KAKIMOTO, Kôdai, ÔTSUKI, Atsushi, *BanG Dream!*, depuis 2017.
- KAMEI, Kanta, *Saekano – How to raise a boring girlfriend*, 2015-2017.
- KATSUMATA, Tomoharu, *Goldorak*, 1975-1977.
- KATSUMATA, Tomoharu, *Mazinger Z*, 1972-1974.
- KAWAMORI, Shoji, *Macross Frontier*, 2008.
- KIGAMI, Yoshiji, *Munto*, 2003-2005.
- KYÔGOKU, Takahiko, *Love Live : School Idol Project*, 2013-2015.
- MATSUMOTO, Leiji, *Yamato*, 1974-1975.
- MATSUSHITA, Yukihiro, KATÔ, Toshiyuki, *Maria-sama ga Miteru*, 2004-2009.
- MORI, Takeshi, *Otaku no Video*, 1991.
- MORIKAWI, Makoto, NISHIKIORI, Hiroshi, *Tantei Opera Milky Holmes*, 2010-2015.
- MORITA, Hiromitsu, MURAYAMA, Osamu, YAMAGISHI, Hiroshi, YAMAMOTO, Isao, *Sazae-san*, depuis 1969.
- MIYAMOTO, Yukihiro, SIMBO, Akiyuki, *Puella Magi Madoka Magica*, 2011.
- MIZUSHIMA, Tsutomu, *Girls und Panzer*, depuis 2012.
- MIZUSHIMA, Tsutomu, *Joshiraku*, 2012.
- NAGAHAMA, Hiroshi, *Aku no Hana*, 2013.
- NAGAI, Tatsuyuki, *Anohana*, 2011.
- NAGAI, Tatsuyuki, *Toradora*, 2008.
- NISHIKIORI, Hiroshi, *Azumanga Daioh*, 2002.
- NISHIGORI, Atsushi, *Darling in the Franxx*, 2018.
- NISHIO, Daisuke, *Futari wa PreCure*, 2004-2005.

- NISHIZAWA, Nobutaka, *Galaxy Express 999*, 1978-1981.
- ONO, Manabu, *Saki*, 2009-2014.
- ÔNUMA, Shin, *Ef*, 2007-2008.
- OISHI, Tatsuya, SIMBO, Akiyuki, *Bakemonogatari*, 2009.
- OSHII, Mamoru, YAMAZAKI, Kazuo, *Lamu*, 1981-1986.
- ÔTA, Masahiko, *Love Lab*, 2013.
- RINTARO, *Albator*, 1978-1979.
- SAKURAI, Hiroaki, *Di Gi Charat*, 1999.
- SATO, Tatsuo, *Martian Successor Nadesico*, 1996-1997.
- SIMBO, Akiyuki, *Hidamari Sketch*, 2007-2012.
- SIMBO, Akiyuki, *The Soutaker*, 2001.
- SUGII, Gisaburô, TOKITA, Hiroko, *Théo ou la batte de la victoire*, 1985-1987.
- ITO, Fumio, TAKAMURA, Kazuhiro, *Strike Witches*, 2008-2019.
- TAKAYANAGI, Shigehito, ÔSEDO, Satoshi, *Que sa volonté soit faite*, 2010-2013.
- TEZUKA, Osamu, *Astro Boy*, 1963-1966.
- TAKEMOTO, Yasuhiro, YAMAMOTO, Yutaka, *Lucky Star*, 2007.
- TOMINO, Yoshiyuki, *Mobile Suit Gundam*, 1979-1980.
- TOYOO, Ashida, *Ken le survivant*, 1984-1988.
- YAMADA, Naoko, *K-ON!*, 2009-2010.
- YAMAMOTO, Yusuke, *Yamada, ma première fois*, 2010.
- YUYAMA, Kunihiko, *Gigi*, 1982-1983.
- YUYAMA, Kunihiko, *Pokémon*, depuis 1997.

#### **Animation non-japonaise**

- DIMARTINO, Michael Dante, KONIETZKO, Bryan, *Avatar, le dernier maître de l'air*, 2005-2008.
- KRICFALUSI, John, *Ren & Stimpy*, 1991-1996.
- PERRIN, Jérémie, *Lastman*, 2016.

#### **Fiction en prises de vues réelles**

- FEIG, Paul, *Freaks and Geeks*, 1999-2000.
- HOLZMAN, Winnie, *Angela 15 ans*, 1994-1995.

## Bandes dessinées citées

### *Manga*

- AKAMATSU, Ken, *Love Hina*, 1998-2001.
- AOKI, Ume, *Hidamari Sketch*, depuis 2004.
- ARAKAWA, Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, 2001-2010.
- ASHINANO, Hitoshi, *Yokohama Kaidashi Kikô*, 1994-2006.
- AZUMA, Kiyohiko, *Azumanga Daioh*, 1999-2002.
- BURONSON, HARA, Tetsuo, *Ken le survivant*, 1983-1988.
- CLAMP, *Sakura, chasseuse de cartes*, 1996-2000.
- HAGIO, Moto, *Le Cœur de Thomas*, 1974-1975.
- HASEGAWA, Machiko, *Sazae-san*, 1946-1974.
- ISHII, Isaichi, *Nos Voisins les Yamada*, 1991-1993.
- KAITO, *Blue Flag*, depuis 2017.
- KAKIFLY, *K-ON!*, 2007-2012.
- KARA, Eiko, *Atashinchi*, 1994-2014.
- KISHIMOTO, Masashi, *Naruto*, 1999-2014.
- KOBAYASHI, Hiyoko, *Ma Femme est une étudiante*, 2002-2007.
- KOMI, Naoshi, *Nisekoi*, 2011-2016.
- KUSANAGI, Mizuho, *Yona : Princesse de l'aube*, depuis 2009.
- MIYASHITA, Akira, *Sakigake!! Otokojuku*, 1985-1991.
- MORITA, Masanori, *Racaille Blues*, 1988-1997.
- ODA, Eiichiro, *One Piece*, depuis 1997.
- PUYO, *La Disparition de Yuki Nagato*, 2009-2016.
- TAGAWA, Suihō, *Norakuro*, 1931-1941.
- TAKAHASHI, Osamu, *Plan de complémentarité Shinji Ikari*, 2005-2016.
- TAKAHASHI, Rumiko, *Urusei Yatsura*, 1978-1987.
- TANEMURA, Arina, *Kamikaze Kaito Jeanne*, 1998-2000.
- TEZUKA, Osamu, *Metropolis*, 1949.
- TOKUNÔ, Shôtarô, *New Game!*, depuis 2013.
- TORIYAMA, Akira, *Dragon Ball*, 1984-1993.
- TSUKUMIZU, *Girl's Last Tour*, 2014-2018.
- YAMAGISHI, Ryoko, *Shiroi Heya no Futari*, 1971.
- YOSHIMIZU, Kagami, *Lucky Star*, depuis 2003.

### **Bandes dessinées occidentales**

- WATTERSON, Bill, *Calvin & Hobbes*, 1985-1995.
- SCHUTZ, Charles M., *Peanuts*, 1950-2000.
- WALKER, Mort, *Beetle Bailey*, 1950-1972.

# Bibliographie

## 1. Ressources écrites sur la culture japonaise

### Animation japonaise

#### - Ouvrages scientifiques, de recherches et essais :

- BROWN, Stephen T., *Cinema Anime*, New York, Palgrave Macmillan, 2006, 248 p.
- CONDRY, Ian, *Soul of Anime*, Durham, Duke University Press, 2013, 256 p.
- HU, Tze-yue, *Frames of Anime: Culture and Image-building*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2010, 228 p.
- KACZOROWSKI, Samuel, *Capter le moment fuyant, Osamu Tezuka et l'invention de l'animation télévisée*, Paris, L'Harmattan, 2017, 284 p.
- LE ROUX, Stéphane, *Isao Takahata, cinéaste en animation : modernité du dessin-animé*, Paris, L'Harmattan, 2010, 196 p.
- MOORE, Pauline, « When Velvet Gloves Meet Iron Fists: Cuteness in Japanese Animation » in CHOLODENKO, Alan, *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*, Sydney, Power Publications, 2007, pp. 119-151.
- TROUILLARD, Emmanuel, *Hayao Miyazaki et l'acte créateur, faire jaillir le monde dessiné en soi*, Paris, L'Harmattan, 2010, 114 p.
- WILLOUGHBY, Dominique, « Le dessin animé japonais à partir des années 1960 » in *Le cinéma graphique : une histoire des dessins animés, des jouets d'optique au cinéma numérique*, Paris, Textuel, 2009, pp. 220-240.

#### - Articles :

- HIKAWA, Ryusuke, *Japanese Animation Guide: The History of Robot Anime*, 14 mars 2014. En ligne : [https://mediag.bunka.go.jp/?post\\_type=article&p=1143/](https://mediag.bunka.go.jp/?post_type=article&p=1143/), consulté le 24 avril 2019.
- LAMARRE, Thomas, « The Multiplanar Image » in *Mechademia*, vol. 1, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, pp. 120-143.
- OSHII, Mamoru, « Interview » [parution originale : 1995], trad. TOYAMA, Ryoko, *The Hayao Miyazaki Web*, juillet 1996. En ligne :

[http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii\\_on\\_mt.html/](http://www.nausicaa.net/miyazaki/interviews/oshii_on_mt.html/), consulté le 7 mai 2019.

- REYNS-CHIKUMA, Cris, « *Otaku no video* : portraits animés de Japons méconnus » in *CinémAction*, n°123, 2007, pp. 111-119.
- SUAN, Steve, « Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form » in *animation, an interdisciplinary journal*, vol. 12, n° 1, 2017, pp. 62-79. En ligne : <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1746847717691013/>, consulté le 31 janvier 2019.

**- Thèses et mémoires :**

- ANDERSON, Mathieu, *Le cinéma d'animation japonais en France : l'évolution d'un regard. D'Akira (1991) à Paprika (2006)*, Paris, École du Louvre, mémoire soutenu en 2011, 78 p.
- BARO, Setni, *L'animation et la bande dessinée japonaises en France (1970-2002)*, Paris, Université Panthéon Sorbonne – Paris 1, mémoire soutenu en 2005, 307 p.
- MIHARA, Ryotarô, *Haruhi in USA: A Japanese Case Study of a Japanese Anime in the United States*, Ithaca, Université Cornell, thèse soutenue en 2009, 223 p.
- PRUVOST-DELASPRES, Marie, *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée : le cas de la Tôei Dôga (1956 - 1972)*, Paris, Université Sorbonnes Nouvelle - Paris 3, thèse soutenue en 2014, 611 p.

**- Blogs et sites spécialisés :**

- AGUESSE, Marc, « MAD Masahiro Sato, Naoki Tate et Yoshiji Kigami », *Catsuka*, mars 2010. En ligne : <https://www.catsuka.com/news/2010-03-07/mad-masahiro-sato-naoki-tate-et-yoshiji-kigami-demos-de-fans/>, consulté le 30 octobre 2019.
- Anonyme, « Les étapes de la fabrication d'un anime », *Furansujin Connection*, 2016. En ligne : <http://www.furansujinconnection.com/les-etapes-de-fabrication/>, consulté le 18 août 2019.
- Ashita, « General Tagging Information », *Sakugabooru*, janvier 2019. En ligne : [https://www.sakugabooru.com/wiki/show?title=tag\\_guidelines/](https://www.sakugabooru.com/wiki/show?title=tag_guidelines/), consulté le 20 mai 2019.
- ETTINGER, Ben, « The Anime Production Line » in *Anipages*, octobre 2011. En ligne : <http://www.pelleas.net/aniTOP/index.php/the-anime-production-line/>,

consulté le 23 mai 2019.

- Kraker2k, « An Introduction to awesome animation aka 'sakuga' », *Sakugabooru*, 2013. En ligne : <https://www.sakugabooru.com/forum/show/15/>, consulté le 2 mai 2019.
- Tamerlane, « Why over sixty years of animation still remains obscure », *World Motion Cannon*, janvier 2016. En ligne : <https://wavemotioncannon.com/2016/01/08/why-over-sixty-years-of-animation-history-still-remains-obscure/>, consulté le 25 février 2019.

#### - Ressources vidéos :

- GROESBECK, Colin, *Sakuga pt. 4 – Hiroyuki Imaishi : Kanada-School to the Max* [vidéo en ligne]. *Youtube*, 24 juin 2013. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=UQrvmNz6STE/>, consulté le 15 octobre 2019.
- LAMARRE, Thomas, YANG, Joe, *Miyazaki, Lineage, and Depth*, [vidéo en ligne]. *Youtube*, 25 janvier 2017. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=6GpUQ42qtRA/>, consulté le 10 novembre 2019.
- LAMARRE, Thomas, YANG, Joe, *Shadows of Fukushima (Your Name and Shin Gojira)* [vidéo en ligne]. *Youtube*, 9 mars 2019. En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=hYCFLwjG6S4/>, consulté le 1 décembre 2019.

### La production *otaku* ou affiliée

#### - Ouvrages scientifiques, de recherches et essais :

- AZUMA, Hiroki, *Génération Otaku, les enfants de la postmodernité* [édition originale : 2001], trad. QUENTIN, Corinne, Paris, Hachette Littérature, 2008, 189 p.
- DU MESNILDOT, Stephane, *L'adolescente japonaise ou l'impératrice du signe*, Neuilly-lès-Dijon, Le Murmure, 2018, 90 p.
- GALBRAITH, Patrick L., *Debating Otaku in Contemporary Japan*, Londres, Bloomsbury, 2015, 240 p.
- GALBRAITH, Patrick L., *The Moé Manifesto*, North Clarendon, Tuttle Publishing, 2014, 192 p.
- LAMARRE, Thomas, « Otaku Movement » in HAROOTUNIAN, Harry, YODA, Tomiko, *Japan after Japan: Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*, Durham, Duke University Press, 2006,

pp. 151-187.

- MCLELLAND, Marc, NAGAIKE, Kazumi, SUGANUMA, Katsuhiko, WELKER, James, *Boys love manga and beyond*, Jackson, University Press of Mississippi, 2015, 304 p.
- NOBIS, James, « *Lolicon: Adolescent Fetichization in Osamu Tezuka's Ayako* » in HEIMERMANN, Mark, TULLIS, Brittany, *Picturing Childhood : Youth in Transnational Comics*, Austin, University of Texas Press, 2017, pp. 148-162.
- SCHODT, Frederik L., *The Astro Boys Essays, Osamu Tezuka, Mighty Atom, Manga/Anime Revolution*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2007, 248 p.
- STEINBERG, Marc, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012, 304 p.
- TAMAKI, Saitô, *Beautiful Fighting Girl* [édition originale : 2000], trad. VINCENT, J. Keith, LAWSON, Dawn, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2011, 248 p.
- THOMAS, Jolyon Baraka, *Drawing on Tradition: Manga, Anime and Religion in Contemporary Japan*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2012, p. 117.

**- Articles :**

- DETREZ, Christine, « Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles ? Apprendre son genre en lisant des mangas » in *Réseaux*, n°168-169, Paris, La Découverte, 16 septembre 2011. En ligne : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2011-4-page-165.htm?contenu=article/>, consulté le 29 janvier 2019.
- GALBRAITH, Patrick L., « Moe, Exploring Virtual Potential in Post-Millennial Japan », *Electronic journal of contemporary japanese studies*, 31 octobre 2009. En ligne : <http://japanesestudies.org.uk/articles/2009/Galbraith.html/>, consulté le 10 janvier 2019.
- HAIRSTON, Marc, « A Healing, Gentle Apocalypse: *Yokohama kaidaishi kikô* » in *Mechademia*, vol. 3, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2008, pp. 256-258.
- IWABUSHI, Koichi, « Au-delà du "Cool Japan", la globalisation culturelle... », trad. BOUISSOU, Jean-Marie, in *Critique Internationale*, n° 38, 2008, pp. 37-53. En ligne : <https://doi.org/10.3917/criti.038.0037> , consulté le 15 avril 2019.
- KAM, Thiam Huat, « The Anxieties that Make the 'Otaku': Capital and the Common Sense of Consumption in Contemporary Japan » in *Japanese Studies*, vol. 33, n°1, Singapour, National University of Singapore, 2013, pp. 39-61.
- NAGAIKA, Kazumi, « The Sexual and Textual Politics of Japanese Lesbian

Manga: Reading Romantic and Erotic Yuri Narratives », *Electronic journal of contemporary japanese studies*, 30 septembre 2010. En ligne : <http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Nagaike.html/>, consulté le 25 février 2019).

- ÔTSUKA, Eiji, « World and Variation: The Reproduction and Consumption Of Narrative », trad. STEINBERG, Marc, in *Mechademia*, vol. 5, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006, pp. 99-116.
- TANAKA, Motoko, « Trends of Fiction in 2000s Japanese Pop Culture », *Electronic journal of contemporary japanese studies*, 29 Juillet 2014. En ligne : <http://japanesestudies.org.uk/ejcs/vol14/iss2/tanaka.html/>, consulté le 16 janvier 2019.
- YAMAMURA, Takayoshi, « Contents tourism and local community response: *Lucky Star* and collaborative anime-induced tourism in Washimiya » in *Japan Forum*, vol 27, n°1, 2015, pp. 59-81. En ligne : <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09555803.2014.962567/>, consulté le 15 avril 2019.

**- Thèses et mémoires :**

- LASSALLE, Jean, *Murakami Takashi : l'empire du Non-sens*, Bordeaux, Université Michel de Montaigne Bordeaux III, mémoire soutenu en 2010, 142 p.

**- Actualité :**

- DONKO, Wilhelm, « “*Hanasaku Iroha*” Bonbori Festival Report - A Fictional Event Becomes Real Life Tradition », *Crunchyroll*, 29 octobre 2017. En ligne : <https://www.crunchyroll.com/anime-feature/2017/10/28-1/hanasaku-iroha-bonbori-festival-report-a-fictional-event-becomes-real-life-tradition/>, consulté le 21 janvier 2019.
- LOO, Egan, « *Lucky Star* Cast, Fans to Visit Real-Life Shrine », *Anime News Network*, 21 novembre 2011. En ligne : <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-11-21/lucky-star-cast-fans-to-visit-real-life-shrine/>, consulté le 21 janvier 2019.

**- Blogs ou sites spécialisés :**

- Anonyme, « JMPA Magajin Detta : Dansei Comikku », *Japanese Magazine Publishers Association*, octobre 2017. En ligne : <https://www.j-magazine.or.jp/user/data/magdata/1/6/12/>, consulté le 14 juillet 2019.
- Bobo, « *Blue Flag*, le *shôjo* qui était un *shônen* », *Nostrblog*, mars 2019. En

ligne : <https://nostroblogs.wordpress.com/2019/03/27/blue-flag-le-shojo-qui-etait-un-shonen/>, consulté le 28 juillet 2019.

## **Autres**

### **- Ouvrages scientifiques, de recherches et essais :**

- GALBRAITH, Patrick W., KARLIN, Jason K., *Idols and Japanese Celebrity in Japanese Media Culture*, New York, Palgrave MacMillan, 2012, 239 p.
- ROQUET, Paul, *Atmosphere as Culture: Ambient Media and Postindustrial Japan*, Berkeley, Université de Californie, thèse soutenue en 2012, 186 p.
- YODA, Tomiko, « The Rise and Fall of Maternal Society » in YODA, Tomiko & HAROOTUNIAN, Harry, *Japan after Japan: Social and Cultural Life From the Recessionary 1990s to the Present*, Durham, Duke University Press, 2006, pp. 239-274.

### **- Articles :**

- DE HAVEN, Shawn, « Japanese *Manzai* and Gender: Personal Perspectives from Young Female Performers », *Japan Studies: The Frontier*, Tokyo, Kokusai Kirisuto Daigaku Nippon Kenkyuu Puroguramu, 2013, pp. 41-52.
- MATSUI, Takeshi, « The Social Construction of Consumer Needs: A Case Analysis of the “Healing Boom” in Japan », septembre 2008. En ligne : [https://www.researchgate.net/publication/228452659\\_The\\_social\\_construction\\_of\\_consumer\\_needs\\_A\\_case\\_analysis\\_of\\_the\\_'healing\\_boom'\\_in\\_Japan/](https://www.researchgate.net/publication/228452659_The_social_construction_of_consumer_needs_A_case_analysis_of_the_'healing_boom'_in_Japan/), consulté le 15 janvier 2019.
- ROQUET, Paul, « Ambient Literature and the Aesthetics of Calm: Mood Regulation in Contemporary Japanese Fiction » in *Journal of Japanese Studies*, vol. 35, n°1, 2009, pp. 87-111.

### **- Blog ou site spécialisé :**

- Anonyme, « Rekidai kôshuu besuto 100 », *Cinema Rankingu Tsuugen*, 2019. En ligne : <http://www.kogyotsushin.com/archives/alltime/>, consulté le 2 décembre 2019.

## **2. Ressources écrites autour de l’animation**

### **- Ouvrages scientifiques, de recherches et essais :**

- BARRÈS, Patrick, VERNY, Serge, *Les Expériences du dessin dans le cinéma d’animation*, Paris, L’Harmattan, 2016, 198 p.

- BLAIR, Preston, *Cartoon Animation* [édition originale : 1994], Laguna Hills, Walter T. Foster, 1996, 224 p.
- DENIS, Sebastien, *Le Cinéma d'animation* [édition originale : 2007], Paris, Armand Collin, 2011, 280 p.

**- Articles :**

- FURUHATA, Yuriko, « Rethinking Plasticity: The Politic and Production of the Animated Image » in *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n° 1, p. 25-38 (traduction personnelle de l'anglais).

**- Blogs et sites spécialisés :**

- BARRIER, Michael, « Feedback : Miyazaki », *MichaelBarrier.com*, janvier 2006. En ligne : [http://www.michaelbarrier.com/Feedback/feedback\\_miyazaki.htm/](http://www.michaelbarrier.com/Feedback/feedback_miyazaki.htm/), consulté le 29 avril 2019.
- BARRIER, Michael, « It'll Amaze Ya: Animated Acting in *Fantasia*. An Exchange with Bill Benzon », *MichaelBarrier.com*, février 2007. En ligne : [http://www.michaelbarrier.com/Essays/Acting\\_in\\_Fantasia/Acting\\_In\\_Fantasia.html/](http://www.michaelbarrier.com/Essays/Acting_in_Fantasia/Acting_In_Fantasia.html/), consulté le 8 août 2019.
- BARRIER, Michael, « "What's New" Archives: February 2008 », *MichaelBarrier.com*, février 2008. En ligne : <http://www.michaelbarrier.com/WhatsNewArchives/2008/WhatsNewArchivesFeb08.htm#onbuckaroobugs/>, consulté le 10 novembre 2019.

**- Dictionnaires et encyclopédie :**

- KRICFALUSI, John, « More Wilderness Adventures Layout », *John K. Stuff*, avril 2011. En ligne : <https://web.archive.org/web/20181001220842/https://johnkstuff.blogspot.com/2011/04/more-wilderness-adventure-layouts.html/>, consulté le 29 avril 2019.

**- Dictionnaires et encyclopédies :**

- DOBSON, Nichola, *Historical Dictionary of Animation and Cartoons*, Lanham, Scarecrow Press, 2009, 304 p.

### 3. Ressources écrites autour du cinéma et de la télévision

**- Ouvrages scientifiques, de recherches et essais :**

- AUMONT, Jacques, *A quoi pensent les films*, Séguier, Paris, 1996, 280 p.
- CHEVRIER, H.-Paul, « Faut-il savoir lire pour écrire un scénario ? » in *Ciné-*

*Bulles*, vol. 3, n°1, 2013, p. 40.

- COMOLLI, Jean-Louis, « Technique et idéologie » [textes originaux : 1971-1972] in *Cinéma contre spectacle suivi de Technique et idéologie (1971-1972)*, Paris, Verdier, 2009, 242 p.
- ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Les séries télévisées, l'avenir du cinéma ?* [édition originale : 2010], Paris, Armand Colin, 2014, 219 p.
- FERRO, Marc, *Cinéma et Histoire* [édition originale : 1977], Paris, Gallimard, 1993, 290 p.
- JOST, François, *Introduction à l'analyse de la télévision* [édition originale : 1999], Paris, Ellipses Marketing, 2007, 176 p.
- SEPULCHRE, Sarah, *Décoder les séries télévisées* [édition originale : 2011], Louvain-la-Neuve, De Boeck Université, 2017, 288 p.

**- Articles :**

- FLOCH'LAY, Erwan, « L'Oxymore John Hughes : la *teen comedy* mélancolique » in *The Wild Bunch*, n°2, 2010, pp. 18-27.
- GUNNING, Tom, « Cinéma des attractions et modernité » in *Cinémathèque*, n° 5, 1994, pp. 129-139.
- GUNNING, Tom, « Le Cinéma d'attraction : le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde » in *1895*, n° 50, 2006, pp. 55-65.
- TYLSKI, Alexandre, « Le "split screen" audiovisuel. Contemporanéité d'une figure » in *Positif*, n° 566, 2008, pp. 56-58.

**- Thèses et mémoires :**

- CATTIAUT, Marie, *Repenser le corps par le biais des nouvelles technologies numériques, pour une lecture théorique du Congrès d'Ari Folman*, 202 p, mémoire soutenu en 2017.
- LEMOINE, Émilie, *La construction de l'adolescent-e américain-e dans les séries télévisées (1990-2010)*, Tours, Université François-Rabelais, thèse soutenue en 2013, 349 p.

**- Dictionnaires et encyclopédies :**

- AUMONT, Jacques, MARIE, Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma* [édition originale : 2005], Paris, Armand Collin, 2008, 300 p.

#### **4. Autres ressources**

**- Ouvrages scientifiques, de recherches et essais :**

- ANTOINE, André, « Causerie sur la mise en scène » [parution originale : 1910] in SARRAZAC, Jean-Pierre, MARCEROU, Philippe, *Antoine, l'invention de la mise en scène*, Arles, Actes Sud-Papiers, 1999, pp. 106-120.
- BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, 233 p.
- DRISCOLL, Catherine, *Girls: Feminine Adolescence in Popular Culture and Cultural Theory*, New York, Columbia University Press, 2002, 352 p.
- GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée* [édition originale : 1999], Paris, Presse Universitaire de France, 2011, 224 p.
- HADEN-GUEST, Anthony, *The Paradise Program: Travels Through Muzak, Hilton, Coca-Cola, Texaco, Walt Disney and Other World Empires*, New York, Morrow, 1973, 310 p.
- JENKINS, Henry, *La Culture de la convergence : des médias au transmédia* [édition originale : 2006], trad. JAQUET, Christophe, Paris, Armand Colin, 2013, 336 p.
- KOJEVE, Alexandre, *Introduction à la lecture de Hegel* [édition originale : 1945], Paris, TEL Gallimard, 1980, 597 p.
- LYOTARD, Jean-François, *La condition postmoderne*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1979, 109 p.
- TODOROV, Tzvetan, *Grammaire du Décaméron*, La Haye-Paris, Mouton, 1969, 100 p.

**- Articles :**

- Anonyme, « Research On The Positive Impact Of Music In A Business Environment », *Accent Communication*, 2012. En ligne : [www.muzakhudsonvalley.com/wp-content/uploads/2012/01/PDF-The-Positive-Impact-of-Music.pdf](http://www.muzakhudsonvalley.com/wp-content/uploads/2012/01/PDF-The-Positive-Impact-of-Music.pdf), consulté le 16 juillet 2019.
- CLERO, Jean-Pierre, « Concepts lacaniens » in *Cités*, vol. 16, n°4, 2003, pp. 145-158.
- GUERIN, Laurent, « *Transmedia, crossedia, multimedia, plurimedia...Et si nous devons expliquer ces notions à quelqu'un...* », *Orange Transmedia Lab*, novembre 2010. En ligne : <https://web.archive.org/web/20130719065938/http://www.transmedialab.org/the-blog/opinion/transmedia-crossmedia-multimedia-plurimedia-et-si-nous-devions-expliquer-ces-notions-a-quelquun/>, consulté le 9 octobre 2019.
- HARVEY, Robert C., « The Aesthetic of Comic Strip » in *Journal of Popular Culture*, vol. XII, n°4, Popular Culture Association, 1979, pp. 640-652.

**- Dictionnaires et encyclopédies :**

- BURGELIN, Claude, « ROMAN D'ÉDUCATION ou ROMAN D'APPRENTISSAGE », *Encyclopædia Universalis*, 2017. En ligne : <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/roman-d-education-roman-d-apprentissage/>, consulté le 15 avril 2019.
- Centre National de la Recherche Scientifique, *Trésor de la langue française*, Tome Quinzième, Paris, Gallimard, 1992, 1454 p.