



n
|
e
|
f
|
animation

agence
culturelle
grand est

CENTRE
EUROPÉEN
D'ÉTUDES
JAPONAISES
D'ALSACE
CEEJA

Conférences en ligne avec Ilan Nguyễn

Une cartographie du
cinéma japonais d'animation
des origines à nos jours

du lundi 23 au vendredi 27 novembre 2020

Conférences en ligne avec Ilan Nguyễn

Une cartographie du cinéma japonais d'animation des origines à nos jours

Dans la continuité du *Grand Atelier d'animation japonaise* initié en 2016 avec Takahata Isao, visant la transmission d'expériences japonaises à des professionnels ou étudiants français, l'événement prendra cette année la forme d'un cycle de conférences en ligne avec Ilan Nguyễn*, Maître de conférences associé à l'Université des Arts de Tôkyô et spécialiste de l'animation japonaise.

En l'espace de deux décennies, la perception en France du dessin animé japonais est passée de préjugés ultra négatifs à une impression largement plus positive, mais cette réception relève encore à ce jour de *l'a priori*.

Que savons-nous, en effet, d'un siècle de créations animées de ce pays, l'un des plus gros producteurs au monde ? Quelques tendances éparses, quelques aspects morcelés, conditionnés par les seuls films et séries à nous être parvenus.

Accompagné de nombreux extraits et documents, ce cycle de dix conférences, fruit d'années de recherche sur le cinéma japonais d'animation et basé sur une somme conséquente de sources et de témoignages de première main, vise à partager pour la première fois en France un panorama d'ensemble, comparatiste et raisonné, du domaine animé japonais.

Au cours de ces conférences seront abordés : les origines et les pionniers du cinéma d'animation au Japon, les périodes de l'avant et l'après-guerre, Tôei et l'ère des grands studios, les débuts de l'animation d'auteur, l'émergence de l'animation télévisée, l'animation de marionnettes, l'animation commerciale contemporaine et le modèle de production au Japon.

Informations pratiques

Ce cycle de 10 conférences se déroulera en ligne sous forme de webinaire du 23 au 27 novembre 2020 de 9h à 17h.

Tarif 1 journée : 25 euros
Tarif 5 journées : 100 euros

Inscription avant le 31 octobre sur

tournagesgrandest.fr

Contact :

cinema@culturegrandest.fr

L'événement est organisé par :



L'événement est soutenu par :



la culture avec la copie privée



* Ilan Nguyễn sera accompagné, pour l'évocation du modèle de production japonais, par David Encinas, animateur indépendant ayant travaillé pour les studios Ghibli et Ankama.

Programme

Une cartographie du cinéma japonais d'animation des origines à nos jours

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'animation japonaise ! Pour la première fois Ilan Nguyên, l'un des meilleurs spécialistes internationaux, consacre cinq jours à transmettre sa connaissance approfondie du sujet dans un cycle de conférences inédit, ouvert à tous.

Le programme ci-dessous pourra subir des ajustements de détails au cours du séminaire.

Jour 1 : lundi 23 novembre

En guise d'introduction : le Japon, cet inconnu ?

Quelques éléments de contexte élémentaire au sujet du Japon, de son histoire de l'époque pré-moderne à nos jours, de son rapport au monde en général, et dans le domaine artistique et culturel en particulier.

Les origines du cinéma d'animation au Japon [années 1910-1920]

Pays à la longue tradition picturale, manifestant un intérêt de longue date pour la représentation du mouvement, le Japon découvre le registre du cinéma dès la fin du 19e siècle, et celui de l'image par image au tournant des années 1910. Dans cette première intervention, seront évoqués le contexte de ces découvertes et la façon dont les premiers pionniers locaux se sont à leur tour lancés dans l'exploration de ce nouveau médium.

Image d'un film perdu d'ÔFUJI Noburô



Les pionniers de l'avant-guerre : Ôfuji, Masaoka, Yamamoto, Kimura, Murata

Dans la foulée immédiate des « pionniers en dilettantes », la seconde génération des cinéastes d'animation japonais, toujours en lien direct avec les productions étrangères découvertes dans l'archipel, et à travers le passage du film muet au cinéma sonore, va mener l'image par image à une première maturité dans les domaines de l'animation en papier découpé, du film de silhouette, puis du cellulo et des premiers pas de l'animation d'objets.



Histoire de naufrage insensé : l'Île aux singes [Nansensu monogatari Saru-ga-shima] (1930) de MASAOKA Kenzô

Programme

Jour 2 : mardi 24 novembre

De l'avant à l'après-guerre : films-jouets, films de propagande, une recomposition accélérée [1945-1955]

Cette intervention ira de certains aspects particuliers de l'avant-guerre (films-jouets, productions de propagande), à la recomposition radicale opérée dans l'immédiat après-guerre, pour tenter de mettre en lumière certaines continuités, par-delà l'ampleur évidente des ruptures de 1945.

Momotarô, le marin divin [Momotarô, umi no shinpei] (1945) de SEO Mitsuyo
© Shôchiku



Une décennie charnière [1956-1965] - 1^{ère} partie : Tôei et l'ère des grands studios, Otogi Pro, etc.

Comme d'autres pays à travers le monde, le Japon fait face à un virage sans précédent au milieu des années 1950, qui bouleverse le paysage animé de fond en comble : apparition d'une industrie, explorations du long métrage et émancipation des modèles étrangers, velléités d'aventuriers isolés, tentatives de représentation nationale...

+50000 ans [*Purasu 50000-nen*] (1961) de SUZUKI Shin.ichi © Otogi Production

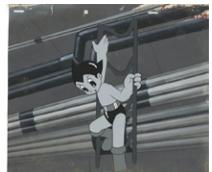


Jour 3 : mercredi 25 novembre

Une décennie charnière [1956-1965] - 2^{ème} partie : débuts de l'animation d'auteur, Tezuka et l'animation télévisée

Dans le prolongement de l'intervention précédente, seront couverts ici d'autres bouleversements survenus dans la même période : l'affirmation d'une création d'auteur, comme antithèse à l'industrie, la genèse de la production télévisée de série, l'apparition de formats particuliers (tels que le programme musical « Nos chansons à tous » en 1961)... De ces grands chambardements émergera le paysage animé tel qu'on le conçoit aujourd'hui.

Astro le petit robot [Tetsuwan Atomu] (1963-65) de TEZUKA Osamu et al. © Tezuka Productions - Mushi Production



Lignées de l'animation de marionnettes : Mochinaga, Kawamoto, Okamoto...

Après des débuts sous forme de films amateurs dans les années 1930, l'animation de marionnettes démarre véritablement au Japon par la contribution fondatrice de Mochinaga Tadahito, puis se développe à travers l'œuvre de ses deux disciples les plus importants : les transpositions d'une esthétique classique japonaise à l'image par image chez Kawamoto Kihachiro, les explorations formelles en tous genres chez Okamoto Tadanari.

Cinq petites histoires [Chiisana itsutsu no o-hanashi] (1974) d'OKAMOTO Tadanari © Echo Productions



Programme

Jour 4 : jeudi 26 novembre

Animation indépendante et culture de l'animation : festivals, projections, associations [de 1956 à nos jours]

Partant d'une définition élémentaire de la production indépendante, cet exposé évoquera les nombreux liens tissés au fil des ans entre ses initiateurs et ses acteurs, d'une part avec leurs homologues étrangers, et de l'autre avec le milieu de l'animation commerciale. Le développement d'une culture de l'animation sous toutes ses formes est un élément clé dans l'importance qu'a pris ce registre au Japon aujourd'hui.

Love [Ai] (1963) de KURI Yôji © Kuri Jikken Manga Kôbô



L'envol du dessin animé commercial : vers l'*anime boom* et au-delà [années 70-80]

Au tournant des années 1970, le format du dessin animé télévisé s'impose, et voit s'affirmer de nouveaux metteurs en scène à travers divers genres : des séries sportives à l'adaptation de classiques littéraires occidentaux, des feuilletons historiques à la SF... En 1977, le virage de l'*anime boom* voit triompher une animation plus adolescente, avec l'engouement que suscitent le *space opera* tragique du *Croiseur spatial Yamato*, puis la saga spatio-politique *Gundam* (1979) : le Japon ouvre sa propre voie.

Feuilles de modèle par l'animateur ARAKI Shingo pour la série *Lady Oscar* [Versailles no bara] (1979-80), NAGAHAMA Tadao, DEZAKI Osamu © Ikeda Riyoko - TMS



Jour 5 : vendredi 27 novembre

Grandes lignes de l'animation commerciale contemporaine des années 80 à nos jours

Depuis l'explosion de l'*anime boom*, les bouleversements se sont accélérés et après une période riche en explorations au cours des années 1980 et 1990 (coproductions avec l'étranger, nouveau format de production en vidéo, vague du photoréalisme...), la production commerciale japonaise connaît depuis les années 2000 une évolution qui semble aujourd'hui la mener à un stade terminal.

Millennium Actress [Sennen joyû] (2001) de KON Satoshi © Millennium Actress Production Committee



Le travail de l'animation dans le modèle de production japonais

Comment est produit un dessin animé au Japon ? Sur quels standards techniques la production repose-t-elle ? En examinant le mode de travail collectif qui s'est normalisé au Japon depuis plusieurs décennies, il s'agira de dresser un parallèle d'ordre pratique avec les habitudes de la profession en France (voire aux Etats-Unis), pour tenter notamment d'en tirer quelques enseignements utiles.

Animateurs au studio d'animation de Tôei au début des années 1960 © photo : OTSUKA Yasuo



Intervenants

Ilan Nguyễn

Ilan Nguyễn est traducteur-interprète en français-japonais. Il étudie depuis les années 1990 l'histoire et l'esthétique du film d'animation au Japon. Il a suivi à l'INALCO l'enseignement de japonais du professeur Jean-Jacques Origas. Il est aujourd'hui Maître de conférences associé à l'Université des Arts de Tôkyô. Il a contribué à de nombreux périodiques (en français et en japonais) et collaboré avec divers festivals internationaux (Annecy, Zagreb, Paris, Tôkyô, Montréal, Bruxelles, Wissembourg...).



Photo : Kaneko Yoshiro

David Encinas

David Encinas interviendra le vendredi, en duo avec Ilan Nguyễn, pour l'évocation du modèle de production japonais

David Encinas est animateur indépendant. Après ses études aux Gobelins, il devient assistant animateur au studio Disney de Montreuil (1993) puis intervalliste au Studio Ghibli (1997-1999). Il est assistant réalisateur dans la seconde moitié des années 2000 sur un projet de long métrage avorté co-produit entre la France et le Japon. Il rejoint ensuite le studio japonais d'Ankama (2009-2011). Il sera également layoutman sur *Azur et Asmar* et animateur en effets spéciaux sur *Zombillénium*. David Encinas a par ailleurs exercé son métier dans des contrées aussi diverses que la Chine (Shanghai), la Floride et la Slovaquie.

