



Image extraite de la série Sherlock Holmes (Miyazaki) © TMS / RAI / REVER

n  
e  
f  
animation

agence  
culturelle  
grand est

CENTRE  
EUROPÉEN  
D'ÉTUDES  
JAPONAISES  
D'ALSACE  
CEEJA

Conférences en ligne avec Ilan Nguyễn

---

Histoire et enjeux du dessin animé  
japonais : l'ère des studios

---

les vendredis, du 19 novembre au 17 décembre 2021

# Histoire et enjeux du dessin animé japonais : l'ère des studios

Pour la deuxième année consécutive, le *Grand Atelier d'animation japonaise* organisé par la NEF Animation, l'Agence culturelle Grand Est et le CEEJA, se déroulera sous la forme d'un cycle de conférences en ligne avec Ilan Nguyen, Maître de conférences associé à l'Université des Arts de Tôkyô et spécialiste de l'animation japonaise.

Après avoir proposé l'an passé un panorama historique du cinéma japonais d'animation dans son ensemble, le propos sera focalisé cette année sur le dessin animé japonais « commercial », c'est à dire la production de studio, destinée au grand public, telle qu'elle existe au Japon depuis la fin des années 1950.

Il s'agira de retracer les orientations historiques majeures du dessin animé commercial tout comme certains de ses aspects méconnus, dans la perspective d'une vision comparée vis-à-vis de la production animée mondiale, et sur la base de sources, documents et témoignages de première main.

Au cours de ces conférences, seront abordés notamment : les origines et évolutions du dessin animé commercial, le dessin animé télévisé de série, le phénomène de l'*anime boom* et ses répercussions, les œuvres de plusieurs générations de créateurs (de TEZUKA à SHINKAI en passant par ÔTOMO) ainsi que plusieurs auteurs majeurs (TAKAHATA, MIYAZAKI, DEZAKI, OSHII, KON, YUASA...).

A noter : ce second cycle de conférences s'inscrit en complément et en approfondissement du cycle précédent, tout en restant pleinement accessible aux personnes n'ayant pas assisté aux conférences de l'an passé.

## Informations pratiques

Le cycle de conférences se déroulera sur une base hebdomadaire, pendant cinq matinées, les vendredis 19 et 26 novembre, 3, 10 et 17 décembre, de 9h à 13h (heure française).

**Tarif pour les 5 conférences : 80 euros**

*Il est recommandé d'assister à l'ensemble des conférences qui se répondent entre elles et forment un cycle complet. Néanmoins, il reste possible d'assister à une ou plusieurs conférences au choix (tarif : 18 euros / jour).*

Inscription avant le 8 novembre sur [culturegrandest.fr/cours/formations/](http://culturegrandest.fr/cours/formations/)

Contact :

[cinema@culturegrandest.fr](mailto:cinema@culturegrandest.fr)

L'événement est organisé par :



avec le soutien de :



---

# Histoire et enjeux du dessin animé japonais : l'ère des studios

---

Ilan Nguyên, l'un des meilleurs spécialistes internationaux de l'animation japonaise, consacre cinq jours à transmettre sa connaissance approfondie du sujet dans un cycle de conférences inédit, ouvert à tous.

**Conférence du 19 novembre 2021 (9h - 13h)**

## Origines et évolution du dessin animé commercial à partir de 1956

- En guise d'introduction : au-delà des repoussoirs et des modèles, le dessin animé japonais, un objet polémique.
- Genèse d'une industrie du dessin animé au Japon
- Evolution de la production de long métrage animé (1958-2018)
- Aspects économiques de la production d'un dessin animé (comités de production, sous-traitance...)
- Choix directeurs, rythmes et modalités de production (compétences de l'animateur, étapes techniques...)
- Genèse technique du dessin animé japonais et le rôle fondateur d'ÔTSUKA Yasuo
- Le succès économique au prix de la régression technique ? Le modèle de production de Tôei depuis 1972.

**Conférence du 26 novembre 2021 (9h - 13h)**

## Formations et déformation du dessin animé télévisé de série (1962-1977)

- Des origines controversées (YOKOYAMA, TEZUKA et les autres)
- Renversement des valeurs et bouleversements en cascades (industriels, économiques, esthétiques)
- Références techniques (Hanna-Barbera), explorations génériques (*Sally, Dororo, Tiger Mask, Lupin III*, robots)
- L'apparition d'autres studios et courants de production (Tatsunoko, TCJ, etc.)
- Une contre-offensive formelle et foncière (TAKAHATA et l'adaptation de classiques littéraires)
- Sur quelques discours d'analyse culturaliste sur l'essor de la production japonaise de série

## Conférence du 3 décembre 2021 (9h - 13h)

### L'anime boom, une explosion protéiforme (1977-1997)

- Un impact public générationnel et générique
- Boires et déboires du *Croiseur spatial Yamato* (1974-2014)
- Avatars d'une saga exo-politique : *Mobile Suit Gundam* (1978-)
- Animateurs de légende : mise en place d'un savoir-faire et stratégies de survie
- Une figure emblématique de l'expressionnisme animé japonais : KANADA Yoshinori (1952-2009)
- Une nouvelle génération de créateurs (OSHII, KAWAJIRI, HARA, KATABUCHI, ANNO...)
- La genèse du format direct-en-vidéo (1983-) et l'émergence d'un dessin animé "pour adultes"
- Évolution des formes et des genres : maturation narrative issue de la BD, rôle des character & mecha designers

## Conférence du 10 décembre 2021 (9h - 13h)

### L'anime boom, et après ?

- La reconnaissance de figures anciennes (TAKAHATA, MIYAZAKI, DEZAKI, TOMINO, YASUHIKO...)
- Les voies du photo-réalisme animé (autour d'OSHII et ÔTOMO)
- Autour des publications spécialisées sur le dessin animé au Japon
- Révélation et aléas de réception à l'étranger

## Conférence du 17 décembre 2021 (9h - 13h)

### Aspects du dessin animé japonais contemporain

- Grandeur et décadence : du classicisme au maniérisme, une évolution formelle accélérée
- Déterminisme des genres et scléroses créatives : éléments contextuels (cadre de production, supports et média)
- Évolutions technologiques du travail animé (passage au numérique, relais et ruptures esthétiques, logiciels)
- Une foule d'héritiers (SATÔ, IKUHARA...), peu d'initiateurs (KON, YUASA)
- Chimères "post-miyazakiennes" (autour de l'œuvre de HOSODA Mamoru et SHINKAI Makoto)
- En guise de conclusion : Un sujet d'avenir ? Discours et réalité sur les "co-productions" avec le Japon