



HAL
open science

L'industrie de l'animation japonaise aux prises avec l'image numérique : la réponse d'Oshii Mamoru (1995-2004)

Alia Demnati

► To cite this version:

Alia Demnati. L'industrie de l'animation japonaise aux prises avec l'image numérique : la réponse d'Oshii Mamoru (1995-2004). Art et histoire de l'art. Université Paris Cité, 2020. Français. NNT : 2020UNIP7143 . tel-03267681

HAL Id: tel-03267681

<https://theses.hal.science/tel-03267681v1>

Submitted on 22 Jun 2021

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.

Université de Paris

École doctorale Langue, Littérature et Image : civilisation et sciences
humaines (ED131)

Centre de recherche sur les civilisations de l'Asie orientale

L'industrie de l'animation japonaise aux prises avec l'image numérique

La réponse d'Oshii Mamoru (1995-2004)

Par Alia DEMNATI

Thèse de doctorat Asie orientale et sciences humaines

Dirigée par Claire-Akiko BRISSET, professeure ordinaire (PU)

Université de Genève / Université de Paris

Présentée et soutenue publiquement le 16 décembre 2020

Devant un jury composé de :

Sébastien DENIS

Professeur des universités, Université de Picardie Jules Verne, rapporteur

Réjane HAMUS-VALLÉE

Professeure des universités, Université Evry Val d'Essonne, rapporteuse

Marie PRUVOST-DELASPRE

Maîtresse de conférences, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis, examinatrice

Jean-Baptiste MASSUET

Maître de conférences, Université Rennes 2, examinateur

Cécile SAKAI

Professeure des universités, Université de Paris, présidente du jury



Except where otherwise noted, this is work licensed under
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/>

Titre :

L'industrie de l'animation japonaise aux prises avec l'image numérique : la réponse d'Oshii Mamoru (1995-2004)

Résumé :

Au Japon, la période qui s'étend de 1995 à 2004 est marquée par un mouvement général de l'industrie de l'animation vers le développement du numérique dans le cadre de la production. Plusieurs projets ambitieux sont alors lancés, mais très peu sont menés à leur terme, et rarement dans les temps et sous l'exacte forme prévus. Malgré ce bilan en demi-teinte, les quelques productions qui ont survécu montrent une variété d'approches qui témoigne des différentes voies explorées par les équipes de réalisation.

Oshii Mamoru (1951-) fait partie des cinéastes qui participent à ce mouvement exploratoire et dont la pratique, au cours de cette période, passe d'un usage parcimonieux et mimétique de l'image numérique (1989-1995) à une utilisation bien visible et intégrée à tous les niveaux de sens de ses œuvres. Cette phase expérimentale commence en 1995 avec la production de *G.R.M. (Garumu senki)*, un film hybride dont l'ambition est de rassembler dessins animés, prises de vues réelles et images de synthèse afin de créer un univers visuel (et diégétique) inédit. Ambitieux projet technique et esthétique, *G.R.M.* peine à se financer, malgré les stratégies déployées par les producteurs de la société Bandai Visual, et ces derniers préfèrent l'abandonner en 1998. Les recherches menées par Oshii et l'équipe réunie pour *G.R.M.* trouvent néanmoins leur expression dans deux films dont le réalisateur dit qu'ils constituent une paire : *Avalon* (2001) et *Ghost in the Shell 2 : Innocence* (2004).

Pour *Avalon*, les techniques numériques sont utilisées afin de retravailler et recomposer, parfois une à une, les images capturées par la caméra, dépassant largement la seule fonction d'effet spécial pour transformer le film en prise de vues réelles en film d'animation. Dans *Innocence*, les décors peints à la main sont appliqués comme textures à des modèles 3D de façon à créer des effets de profondeur inédits dans le dessin animé japonais classique. Ainsi, les images numériques créent un décalage graphique et dynamique entre les personnages en dessins animés (à la main) et les fonds produits par ordinateur, décalage qu'elles exacerbent et réduisent tour à tour (en jouant de leur mimétisme) en fonction des besoins du scénario et des thèmes développés par le film. En effet, les deux œuvres ont en commun d'intégrer les images numériques à leurs univers diégétiques et à leurs récits respectifs. *Avalon* décrit une quête de vérité dans un jeu vidéo et *Innocence* se déroule dans un monde où l'informatique a pénétré jusqu'à l'appareil cognitif et mnémonique des personnes.

Cette thèse montre que la visibilité des images numériques dans ces trois productions relève en partie d'un impératif économique de la démonstration technique, qui appartient à la situation de l'industrie de l'animation japonaise à l'époque, mais qu'elle constitue surtout une réponse narrative, esthétique et théorique originale du réalisateur à la question de la place à donner à l'image numérique dans la pratique cinématographique.

Mots clefs :

Ghost in the Shell 2: Innocence (film) ; *Avalon* (film) ; Oshii, Mamoru (1951-) ; Industrie de l'animation au Japon ; Histoire du cinéma japonais aux 20e et 21e siècles ; Images numériques au cinéma ; Production I.G ; Bandai Visual

Title:

The Japanese animation industry addressing the digital image: Oshii Mamoru's response (1995-2004)

Abstract:

In Japan, the period running from 1995 to 2004 shows a general movement of the animation industry toward the development of the digital in the production. Several challenging projects were launched then, but only a few met completion and seldom as planned. Despite those mixed results, the surviving productions shows a variety of approaches, attesting the different paths explored by the production teams.

Oshii Mamoru (1951-) is one the film-makers who took part in this exploratory movement and his practice, during the same period, shifts from a cautious and mimetic use of digital images (1989-1995) to a visually striking manifestations, integrated into each level of meaning of the films. This experimental phase starts in 1995 with the production of *G.R.M. (Garumu senki)*, an hybrid film whose ambition is to put together animated drawings, live action elements and computer graphics in order to design a visual (and diegetic) world entirely original. Technically and aesthetically demanding, the project is difficult to fund and despite the strategies deployed by Bandai Visual, its producing company, the production is discontinued in 1998. However, the investigations led by Oshii and his team into the professional and visual organisation of the hybrid production find their expression with two subsequent movies, presented by the cineast as a pair: *Avalon* (2001) and *Ghost in the Shell 2 : Innocence* (2004).

With *Avalon*, digital techniques are used to rework and recompose, sometimes one by one, the frames captured by the live action camera, thus going beyond the sole SFX function to transform the live action picture into an animated picture. With *Innocence*, hand-painted elements are applied as textures on 3D models in order to generate depth effects unfamiliar in classical Japanese (hand-)animated drawings. Used in this way, digital images create a graphic and dynamic shift between the hand-drawn hand-animated characters and their computer generated surroundings, a shift they alternatively intensify or reduce (moving on the mimetic spectrum) depending on the needs of the scenario and the themes carried by the film. The two works indeed share an integration of digital images to their respective narration and diegetic universes : *Avalon* describes a quest for truth within a video game while *Innocence* is set in a world where electronic data has pervaded people's cognitive and mnemonic functions.

The present dissertation shows that, on the one hand, conspicuity of the digital images in the three productions pertains to an economic requirement for technical demonstration, related to the situation of Japanese animation industry at the time, while on the other hand, and above all, it constitutes the film-maker's original response, of narrative, aesthetic and theoretical nature, to the question of the place to assign to digital images within the cinematographic practice.

Keywords:

Ghost in the Shell 2: Innocence (film) ; *Avalon* (film) ; Oshii, Mamoru (1951-) ; Japanese animation industry ; Japanese cinema history (20th and 21st centuries) ; Digital images in cinema

REMERCIEMENTS

Je tiens tout d'abord à remercier Mme Claire-Akiko Brisset, ma directrice, pour son soutien indéfectible mais surtout pour avoir, il y a plus de dix ans, manifesté ouverture d'esprit et enthousiasme envers un sujet qui n'avait encore que très peu de légitimité dans le milieu académique.

Je souhaite également adresser mes remerciements aux membres du jury : à M. Sébastien Denis, Mme Réjane Hamus-Vallée et M. Jean-Baptiste Massuet, qui ont accepté d'examiner mon travail, à Mme Marie Pruvost-Delaspre, qui m'a en outre donné de précieux conseils pour mener mes entretiens, et à Mme Cécile Sakai dont la bienveillance à l'égard de mes recherches a toujours été encourageante.

Plusieurs équipes et organismes scientifiques ont eu un rôle stimulant dans la conception de cette thèse, mais je tiens avant tout à remonter aux racines de mes recherches et à remercier M. Frank Claustrat, enseignant en histoire de l'art contemporain à l'Université Paul Valéry Montpellier 3, dont les encouragements à chercher l'Art en dehors des musées et des galeries ont créé les conditions de ma première rencontre avec l'œuvre d'Oshii. En mémoire d'un passé moins lointain mais néanmoins antérieur à la thèse, je remercie aussi M. Sasaki Minoru, de l'Université Gakushûin, pour ses explications patientes sur l'histoire et les techniques du dessin animé japonais, ainsi que pour sa généreuse participation à la constitution de ma bibliothèque spécialisée sur Oshii. Enfin, j'aimerais remercier les participants et les organisateurs successifs du séminaire des doctorants de l'Institut français de recherche sur le Japon, dont les présentations et les débats ont été pour moi une source d'inspiration et de découverte, et tout particulièrement M. Mathieu Capel pour ses indications concernant l'histoire de la théorie du cinéma (d'animation) au Japon.

La préparation d'une thèse autofinancée est toujours difficile, et je remercie le Centre de recherche sur les civilisations de l'Asie orientale, dont la bourse de terrain, octroyée en 2015, m'a permis d'effectuer à Tokyo un séjour de collecte de documents inaccessibles depuis la France, ainsi que le Ministère japonais de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie dont la bourse MEXT a financé deux années de recherches (2016-2018) à Tokyo et a transfiguré cette thèse. Je remercie aussi l'école doctorale des études japonaises internationales de l'Université de Meiji qui m'a accueillie dans ce cadre privilégié, et tout particulièrement M. Morikawa Ka'ichirô, qui a supervisé mes recherches en distillant conseils avisés et critiques constructives, ainsi que M. Hikawa Ryûsuke, dont la parfaite connaissance des évolutions de l'industrie du dessin animé japonais a constitué une ressource précieuse dans la construction de mon sujet. J'exprime la plus vive reconnaissance à mon condisciple M. Miyamoto Ryôhei, par qui le contact avec Production I.G s'est opéré, ainsi qu'à Mme Yamakawa Michiko, pour m'avoir donné accès aux

archives du studio et pour sa passion communicative du dessin animé et de sa conservation, et à M. Kuwajima Ryûichi, pour son précieux témoignage sur les activités de Bandai Visual. Enfin, je remercie du fond du cœur M. Oshii Mamoru pour avoir accepté de me rencontrer et pris le temps de répondre à mes questions.

Pour terminer, je remercie mes proches. Ma famille, pour sa confiance et son soutien inconditionnels, et en particulier mes parents, Violaine et Feth-Allah, qui m'ont donné le goût des langues et du voyage. Mes amis ensuite, Maki pour ses relectures patientes, Magali et Tatiana pour la constance de leur amitié, les membres humains et canins de la famille Mochizuki pour leur accueil chaleureux et leurs conversations enflammées, Brigitte pour ses petits plats dominicains, tous ceux qui m'ont hébergée au cours de mes vagabondages volontaires ou forcés, Arielle, Charlotte et Émilie, Marine, Maud, les familles Duchêne et Huvenne, les Lisodiens et tous les autres, pour les discussions légères et les bons moments partagés.

Enfin, ma plus profonde reconnaissance va à Jean-Emmanuel, chef de chantier, chef cuisinier et premier mécène de cette thèse.

AVERTISSEMENT

Pour transcrire le japonais, je me réfère au système Hepburn adapté à l'usage francophone (accents circonflexes pour les voyelles longues).

Pour les noms communs et les toponymes passés dans la langue française (CNRTL, Larousse, Robert), je privilégie le terme francisé, sauf dans le cadre spécifique de la transcription d'un titre ou d'un organisme. Par exemple, je transcris le nom du Festival international du film de Tokyo par « Tôkyô kokusai eigasai ».

Les noms de personnes japonaises suivent les mêmes règles et respectent l'ordre en usage au Japon, c'est-à-dire nom puis prénom, sauf lorsqu'une transcription alternative est déjà acceptée, comme c'est le cas pour Yuuki Masami, Shirow Masamune, Matsumoto Leiji ou Rintarô.

Lorsque les œuvres ont été distribuées en France, je me réfère à leur titre français, suivi entre parenthèses du titre original, d'abord transcrit puis dans sa graphie première. En l'absence de titre français, je me réfère directement à la transcription du titre original par souci d'exactitude (je propose néanmoins des traductions dans la liste sélective des œuvres audiovisuelles d'Oshii Mamoru qui figure en annexe). Ainsi, j'écris *Le Voyage de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi* 千と千尋の神隠し) et *Akai megane* 紅い眼鏡. Dans les cas spécifiques où le titre original emploie l'alphabet latin, j'indique tout de même une transcription, car la prononciation diffère souvent de celle qui semble naturelle au locuteur francophone. Par exemple, *G.R.M.* (*garumu senki*) et *WXIII Patlabor 3* [titre français] (*Weisuteddo sâtîn Patoreibâ za mûbî surî* [transcription] *WXIII Patlabor the movie 3* [titre original]).

Les dates des œuvres correspondent à la distribution primaire à grande échelle, quel que soit le pays dans lequel elle a eu lieu. Sauf exceptions dûment renseignées, les dates ne tiennent donc pas compte des avant-premières ou des présentations en festival. Par exemple, la production japonaise *Garm Wars* a été projetée en festival au Japon en 2014, puis distribuée en salle et en vidéogrammes en Amérique du Nord en 2015, pour finalement bénéficier d'une sortie nationale au Japon en 2016. La date indiquée dans la thèse est donc 2015.

Sauf mention contraire, les traductions sont de mon fait, même lorsqu'il existe déjà une traduction distribuée en France. Je m'explique sur ce choix en introduction.

Enfin, je marque d'un astérisque la première occurrence des expressions faisant l'objet d'une définition dans le lexique des termes spécialisés qui figure à la fin de la thèse.

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	4
AVERTISSEMENT	6
INTRODUCTION GÉNÉRALE	13
PARTIE 1 LES DÉBUTS DE L'IMAGE NUMÉRIQUE DANS LA PRODUCTION ANIMÉE JAPONAISE	75
CHAPITRE 1 OSHII MAMORU, UNE FILMOGRAPHIE EN SYMBIOSE AVEC LES ÉVOLUTIONS DE L'INDUSTRIE JAPONAISE DU DESSIN ANIMÉ, 1977-1995	77
1 1977-1984 : Recrutement et progression rapide dans un secteur en plein essor	78
2 1983-1993 : De <i>Dallos</i> à <i>Patlabor</i>, le développement de la vidéo	82
3 1995 : <i>Ghost in the Shell</i> et la connexion à de nouveaux publics	95
CHAPITRE 2 DÉVELOPPEMENT DE L'IMAGE NUMÉRIQUE AU JAPON ET CHEZ OSHII AVANT 1995	99
1 Apparition et développement de l'image numérique dans l'animation japonaise	100
<i>1.1 Introduction ou développement ? La rencontre entre l'animation et l'informatique</i>	<i>100</i>
<i>1.2 La numérisation de la production</i>	<i>104</i>
<i>1.3 La place de l'animation 3D</i>	<i>108</i>

2 L'image numérique dans l'œuvre d'Oshii avant 1995	110
2.1 <i>Patlabor 1 (1989), l'image de synthèse dans son propre rôle</i>	110
2.1.1 IKIF et Terebi Tekunika, l'image de synthèse entre art expérimental et objet de post-production	110
2.1.2 Effet de réel et images de synthèse	113
2.2 <i>Patlabor 2 (1993), la manipulation des images</i>	116
2.2.1 Omnibus Japan, animations et post-production	116
2.2.2 L'image informatique au cœur du propos critique du film	118
2.3 <i>Ghost in the Shell (1995), au-delà du celluloïd</i>	126
2.3.1 Production I.G et Omnibus Japan, l'image numérique de la pré-production à la post-production	126
2.3.2 Fonctions symboliques et potentiel transformateur de l'image numérique	135

PARTIE 2 LA PRODUCTION DE G.R.M. (1995-1998)149

CHAPITRE 1 LE DIGITAL ENGINE PROJECT : BANDAI VISUAL ET LE FINANCEMENT DE L'IMAGE NUMÉRIQUE153

1 Le projet ambitieux de Bandai Visual	154
1.1 <i>La proposition de Bandai</i>	154
1.2 <i>Aux origines du projet : NEXT (1993-1995)</i>	156
1.3 <i>La phase de préproduction de G.R.M.</i>	159
2 Enjeux et réponses : la stratégie financière de Bandai Visual .	161
2.1 <i>Donner une visibilité au projet</i>	161
2.2 <i>La promesse d'un investissement pour l'avenir</i>	169
2.2.1 La stabilité d'un modèle de production classique	169
2.2.2 Une ouverture sur le marché international	172
2.2.3 La transition numérique comme une étape inévitable	177
2.3 <i>Coproduire avec les États-Unis</i>	183

3 Réductions budgétaires et abandon progressif de <i>G.R.M.</i>	186
--	------------

CHAPITRE 2 LE DIGITAL ENGINE LABORATORY : UNE STRUCTURE POLYVALENTE POUR UNE IMAGE HYBRIDE191

1 Constitution et organisation du Digital Engine Laboratory	192
--	------------

2 Enjeux et réponses : hybrider les pratiques	194
--	------------

<i>2.1 Former les créateurs</i>	<i>195</i>
---------------------------------------	------------

<i>2.2 Mettre au point une ligne de production</i>	<i>197</i>
--	------------

<i>2.3 Rechercher une esthétique de l'image numérique</i>	<i>203</i>
---	------------

3 Les productions du DEL	207
---------------------------------------	------------

<i>3.1 Expériences formelles et organisationnelles</i>	<i>208</i>
--	------------

<i>3.2 Le Pilote de G.R.M. (1996)</i>	<i>211</i>
---	------------

<i>3.3 Patlabor The Live Action Movie (1998)</i>	<i>222</i>
--	------------

PARTIE 3 AVALON ET INNOCENCE, DEUX FILMS EXPLORATOIRES232

CHAPITRE 1 AVALON ET INNOCENCE, DEUX PROPOSITIONS ESTHÉTIQUES ET TECHNIQUES POUR TRANSFORMER LE CINÉMA234

1 Avalon : au croisement du film et du jeu vidéo	235
---	------------

<i>1.1 L'au-delà du jeu : Ash et ses fantômes</i>	<i>236</i>
---	------------

<i>1.2 L'écriture d'Avalon et la pratique des jeux vidéo</i>	<i>245</i>
--	------------

<i>1.2.1 D'Apocalypse Now à Ghost in the Shell : de la légende politique à la quête de transcendance</i>	<i>245</i>
--	------------

<i>1.2.2 De Wizardry à Avalon : Le jeu vidéo comme support de l'imagination scénaristique</i>	<i>251</i>
---	------------

<i>1.3 1998-2000 : produire un film d'animation en prise de vues réelles</i>	<i>256</i>
--	------------

<i>1.4 Distribution et postérité commerciale d'Avalon</i>	<i>263</i>
---	------------

2 Innocence : Une dissolution des frontières entre l'humain et l'automate267

2.1 <i>Des poupées humaines : transgressions éthiques et ontologiques</i>	268
2.2 <i>Convergence de stratégies de financement</i>	278
2.2.1 Un projet stratégique pour Production I.G	278
2.2.2 Financer <i>Ghost in the Shell 2</i> : une stratégie fondée sur la notoriété du titre	281
2.2.3 Commercialiser <i>Innocence</i> : faire du film une œuvre originale	284
2.3 <i>L'écriture d'Innocence</i>	289
2.4 <i>2000-2004 : étendre le territoire du dessin animé</i>	294
2.4.1 Un concept : associer des personnages animés à la main à des décors animés en trois dimensions	295
2.4.2 Réformes de la chaîne de production : « tourner » des scènes	299
2.4.3 Le dessinateur et l'ordinateur : les décors dessinés animés en 3D numérique	300
2.4.3.1 Surfaces et volumes : deux techniques, deux esthétiques	301
2.4.3.2 Assemblages : les contingences à l'épreuve de l'idéal ...	306
2.4.4 L'animateur et l'ordinateur : superposer des mouvements dessinés et des mouvements calculés	308
2.4.5 Une production efficace, mais critiquée	311
2.5 <i>Distribution commerciale et postérité d'Innocence</i>	315

CHAPITRE 2 LES RÉALITÉS ALTERNATIVES : IMAGE NUMÉRIQUE ET CRÉATION DU SENS320

1 *No Shells, only Ghosts* : la représentation des réalités alternatives dans *Avalon*330

1.1 <i>Une réalité qui sans cesse se dérobe : trois fictions pour un film</i>	330
---	-----

1.1.1 Une première réalité diégétique	330
1.1.2 Révélation d'une réalité plus convaincante	339
1.1.3 Une redéfinition ultime de la réalité	348
<i>1.2 La fiction : un univers en expansion</i>	<i>353</i>
1.2.1 Le jeu au-delà du jeu	353
1.2.2 La mort des pixels : le cas de Stunner et Murphy	357
1.2.3 La quête écrite par les créateurs du jeu	363
<i>1.3 Spectateur intradiégétique et créateur dans l'ombre : la spectacularité dans Avalon</i>	<i>367</i>
1.3.1 Un dispositif spectatorial multiple	368
1.3.2 Un dispositif créatorial complexe	371
<i>1.4 Qu'est-ce que le cinéma numérique ?</i>	<i>385</i>
1.4.1 Un art sans fondements	385
1.4.2 Le rejet de l'indicialité au profit de l'imaginaire	388
1.4.3 Le dessin animé pour modèle	391

2 Sur la passerelle : la représentation des réalités alternatives dans *Innocence*403

<i>2.1 Réel / virtuel</i>	<i>406</i>
2.1.1 Établissement d'une dualité	406
2.1.2 Naissance du doute	415
<i>2.2 Réalité virtuelle, réalité visuelle</i>	<i>423</i>
2.2.1 La vision d'une ombre	425
2.2.2 Un monde liminaire propice aux rencontres	428
2.2.3 Hors du monde, un face-à-face absolu	441
<i>2.3 La spectacularité dans Innocence</i>	<i>450</i>
2.3.1 Dispositif spectatorial et manipulation des images	450
2.3.2 Dispositif créatorial et créateur innocent	459

CONCLUSION GÉNÉRALE	470
BIBLIOGRAPHIE	489
ANNEXES	517
LEXIQUE DES TERMES SPÉCIALISÉS	592
INDEX DES FIGURES	596

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Né à Tokyo en 1951, Oshii Mamoru 押井守 est un créateur singulièrement polyvalent : il s'est adonné sur plus de quarante ans à de nombreuses disciplines au cours d'une carrière qui n'est pas encore achevée. Actif au Japon depuis la fin des années 1970, il est particulièrement implanté dans l'industrie du dessin animé et a réalisé plusieurs films pour le cinéma et des séries pour la télévision ou la vidéo. À cela il combine une activité de cinéaste en prise de vues réelles, qui est d'ailleurs devenue son activité principale depuis le milieu des années 2000. Il a aussi dirigé la production de quelques jeux vidéos et conçu une installation multimédia pour l'exposition universelle d'Aichi en 2005. S'il montre une prédilection pour l'audiovisuel, il écrit et réalise aussi des feuilletons radiophoniques, met en scène des pièces de théâtre et scénarise des mangas. Enfin, il est l'auteur de nombreux romans, nouvelles et essais.

Parmi ses différentes activités, la réalisation pour le cinéma reste certainement celle qui lui vaut la plus grande reconnaissance domestique et internationale, tant du grand public que de la critique et de ses pairs. Le philosophe et critique japonais de premier plan Azuma Hiroki 東浩紀 (1971-) souligne par exemple le rôle de précurseur de *Lamu Beautiful Dreamer* (*Urusei yatsura tsû Byûtifuru Dorîmâ* うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー, 1984) dans la formation du genre dit *sekai-kei* セカイ系 qui a fleuri au Japon au début des années 2000¹. Son influence sur d'autres productions cinématographiques est

¹ AZUMA Hiroki (東浩紀), « Tsuioku no *Byûtifuru Dorîmâ* » (追憶の『ビューティフル・ドリーマー』), *Yuriika*, vol. 36(4), n° 4, avril 2004, p. 150-151. Le genre *sekai-kei*, issu de la littérature mais qui s'est étendu à tous les médias, se caractérise par un modèle narratif mettant en scène une relation amoureuse autarcique entre de jeunes personnes séparées par des circonstances extraordinaires (par exemple, une faille temporelle ou le vide intersidéral). Au cinéma, le genre est par exemple représenté dans les œuvres du réalisateur Shinkai Makoto 新海誠 (1973-), voir par exemple IZUMI Masafumi (泉政文), « "Sekai" to "ren'ai". Shinkai Makoto no sakuhin o

suggérée par le très populaire² *Odoru daisôsasen za mûbî tsû Reinbô burijji o fûsa seyo ! 踊る大捜査線 THE MOVIE 2 レインボーブリッジを封鎖せよ !* (2003, Motohiro Katsuyuki 本広克行), qui rend ouvertement hommage à *Patlabor 2 (Kidô keisatsu Patoreibâ tsû za mûbî 機動警察パトレイバー 2 the Movie, 1993)* dont il reprend plusieurs éléments scénaristiques. À l'international, c'est certainement *Ghost in the Shell (Gôsuto in za sheru/Kôkaku kidôtai GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊, 1995)* qui a le plus marqué les esprits (et les images), comme le montrent *Matrix (The Matrix, 1999, Larry et Andy – aujourd'hui Lana et Lilly – Wachowski)* ou sa récente adaptation par Rupert Sanders, *Ghost in the Shell (2017)*. Plusieurs films d'Oshii ont été diffusés ou ont concouru lors de festivals internationaux et le réalisateur a reçu en 2016 le prix Winsor McCay décerné par la branche Hollywoodienne de l'Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA-Hollywood) en récompense de sa contribution à l'art de l'animation.

Ainsi, un approfondissement de la connaissance de son œuvre permet d'en contextualiser d'autres et participe à l'écriture de l'histoire du cinéma d'animation japonais et international. C'est pour cette raison, ainsi que pour la place centrale qu'occupe le cinéma dans sa pratique, que le présent travail de recherche se concentre spécifiquement sur l'œuvre filmique d'Oshii, une œuvre qui présente aussi en soi un grand intérêt heuristique, notamment parce qu'elle articule constamment discours théorique avec production cinématographique, et qu'elle se déploie dans le cadre d'une réflexivité permanente sur la pratique de cinéaste. L'œuvre d'Oshii pour le cinéma présente donc à la fois l'intérêt intrinsèque propre à toute création en mouvement et un intérêt plus historique, comme éclairage de l'évolution de l'image et de sa théorisation.

megutte » (〈世界〉と〈恋愛〉 新海誠の作品をめぐって), in *Nihon eiga wa ikite iru. Anime wa ekkyô suru*, KUROSAWA Kiyoshi et ISHIZAKA Kenji (éds.), Tokyo, Iwanami Shoten, 2010, vol. 6, p. 105-130.

² Seconde adaptation pour le cinéma d'une série télévisée à succès, ce film (en prise de vues réelles) figure encore aujourd'hui dans la liste des dix meilleurs résultats au box office domestique des films produits au Japon depuis que cette mesure de classement existe.

La carrière d'Oshii évolue au plus près de l'industrie de l'animation japonaise. Le réalisateur a par exemple travaillé sur la première série distribuée directement en vidéo, *Dallos* (*Darosu*, 1983-1984), une stratégie commerciale qui, bien que limitée dans le temps, a eu un impact considérable sur la production animée au Japon. Mais l'innovation la plus marquante et la plus durable qui ait croisé sa route est certainement le développement de techniques numériques dans la production audiovisuelle.

Pour Oshii, le numérique constitue le sujet des cinéastes de son époque. De même que leurs prédécesseurs ont dû s'approprier en leur temps le son, puis la couleur, les réalisateurs de films actifs depuis la fin des années 1970 ont pu se confronter à une nouvelle technique (ou plus exactement à un ensemble de nouvelles techniques) dotée d'un fort potentiel de transformation de l'image et du cinéma. Oshii y voit un nouvel outil d'expression qui doit être travaillé et modelé à la volonté des créateurs, comme il l'explique lors d'une interview publiée en 2001 :

« C'est dans la nature du cinéma de s'exprimer en se confrontant continuellement aux techniques de son temps. Si la technique change, alors le cinéma change aussi, c'est inévitable. Toutefois, si les gens qui font du cinéma se demandent "comment la technique change-t-elle le cinéma", je pense qu'il y a un problème. [...] Que les techniciens posent ce genre de questions ne me dérange absolument pas. Mais, pour les gens qui comme nous font du cinéma, la seule [question valable] revient à se demander "comment nous souhaitons le changer"³ ».

Cette thèse s'intéresse à la place de l'image numérique dans son œuvre cinématographique et des techniques numériques dans sa pratique de

³ Oshii Mamoru dans OSHII Mamoru (押井守), « Nani o shitai ka ga sai'yûsen. "Suteru jiyû" no kakudai wa kangei » (何をしたいかが最優先 「捨てる自由」の拡大は歓迎), *Nikkei Komyunikêshon*, n° 334, 15 janvier 2001, p. 95-96 : 「その時代時代の技術と向き合って表現していくのが映画の本質。技術が変われば映画も変わるの避けられないことだ。ただ、映画を作っている人間が、『技術が映画をどう変えるのか』などと発想するとしたら、これはどうかしていると思う。(略) 技術の側の人たちがそういう問いかけをやるのは一向に構わない。ただ、僕らのように映画を作っている人間にとっては、自分が『どう変えたいか』だけなんだよ。」

réalisateur, autrement dit, à ce qu'il a fait de cet outil et, pour le paraphraser, à la façon dont il a souhaité changer le cinéma.

La place et la fonction du numérique ont varié au cours de la carrière d'Oshii qui a exploré, et parfois abandonné, différentes pistes. En effet, ses premières utilisations du numérique remontent à la production de *Patlabor* (*Kidô keisatsu Patoreibâ gekijôban* 機動警察パトレイバー 劇場版) en 1989, de *Patlabor 2* (1993) et de *Ghost in the Shell* (1995), trois films d'animation dans lesquels l'image numérique prend progressivement de l'importance. Entre 1995 et 2004, Oshii a l'opportunité de se concentrer sur la question et réalise deux films, *Avalon* (*Avaron*, 2000) et *Innocence* (*Inosensu* イノセンス, 2004), le premier en prise de vues réelles et le second en dessins animés, dont la production est en grande partie numérique. En 2006, il aboutit à une proposition radicale avec des photographies animées par ordinateur dans *Tachiguishi retsuden* 立喰師列伝, pour finalement (mais est-ce définitif ?) effectuer un virage général en se recentrant sur la production de films en prise de vues réelles (faisant plus ou moins appel au numérique), et en mettant de côté la réalisation de films d'animation.

Il serait intéressant d'étudier le sujet de l'image numérique dans l'œuvre d'Oshii sur l'intégralité de sa carrière de réalisateur, mais, d'une part, cette carrière n'est pas achevée au moment où cette thèse est rédigée, et d'autre part, il y a encore trop de zones d'ombre dans l'histoire de l'audiovisuel japonais contemporain, tout comme dans le travail d'Oshii, pour pouvoir avancer si rapidement. J'ai donc choisi de me concentrer ici sur un moment spécifique de la carrière d'Oshii Mamoru, un moment que je considère comme central pour le cinéaste et qui me permet d'écrire un chapitre de son histoire théorique et stylistique.

Ce moment n'est pas celui de l'introduction du numérique dans son travail (1989-1995), mais celui de l'explosion de la création et de l'animation d'images numériques comme techniques *majeures* dans la production de ses œuvres (1995-2004). En effet, c'est au cours de cette période d'une petite

dizaine d'années qu'Oshii fait du numérique le centre de ses recherches théoriques et esthétiques, qu'il commence à réaliser des œuvres dont la production repose pour une part importante sur le numérique et dans lesquelles l'image numérique est visible et omniprésente.

Oshii Mamoru est un cinéaste influent et son travail au cours de cette période, d'après les discours institutionnels⁴ qui accompagnent sa production, visait à produire un impact sur l'industrie audiovisuelle japonaise. Le réalisateur participe donc du développement de cette dernière, il en est un acteur influent. Mais son œuvre et sa carrière ont aussi valeur de témoignage et « illustrent » les transformations de l'industrie audiovisuelle japonaise au tournant du siècle (changement des modèles financiers, de l'organisation et des outils de la production notamment). Car si ce moment est central dans la carrière d'Oshii, il est également fondamental dans l'évolution de l'industrie vers sa forme actuelle. Dans ce cadre, la présente thèse se propose de contribuer à l'histoire de cette industrie et de la production japonaise de ces années.

Ainsi, le sujet de l'image numérique dans l'œuvre cinématographique d'Oshii Mamoru se trouve à la conjonction d'enjeux artistiques et historiques. Mais il a également une portée théorique importante et originale. En effet, Oshii n'est pas le seul à considérer que le numérique constitue un phénomène majeur du cinéma depuis les années 1970, tant pour la prise de vues réelles que pour l'animation. Les techniques informatiques ont transformé la production des films, mais aussi leur mise en scène et leur esthétique (par exemple, les enjeux du plan séquence sont radicalement modifiés). Le changement introduit par le numérique dépasse la seule pratique et remet en cause les définitions même du cinéma en prise de vues réelles et d'animation.

⁴ Par « discours institutionnels », j'entends ici les discours issus d'organisations professionnelles (sociétés de production et studios notamment), médiatiques et plus rarement étatiques. Il est à noter qu'au moment de leur émission, les discours institutionnels auxquels je fais référence dans ma thèse présentent souvent une visée promotionnelle (par exemple dans le cadre de la distribution d'un film), mais parfois simplement didactique (comme lorsque des techniciens expliquent la teneur de leur participation sur une production).

Au moment de l'introduction du numérique dans le domaine de la création cinématographique, Oshii pose la question de la redéfinition des catégories classiques et la confronte à sa pratique. Le réalisateur pense toujours son cinéma en termes théoriques et produit un discours par ses œuvres même, ainsi que par des écrits publiés ou destinés à circuler sous formes de notes à destination de ses équipes. Il prend donc à bras le corps les diverses questions soulevées par l'introduction du numérique au cinéma, s'interroge sur sa place et n'hésite pas à faire des expérimentations, avec un positionnement original : la production simultanée en prise de vues réelles et en dessins animés. L'étude de cette période de sa carrière permet donc d'offrir un éclairage particulier sur ce qu'il est convenu d'appeler la « crise » du numérique.

J'ai déjà précisé que les bornes chronologiques du sujet de cette thèse correspondent à une période particulière de l'œuvre d'Oshii au cours de laquelle ses productions recourent de façon plus massive et centrale aux techniques numériques. Cette période s'ouvre sur un projet inachevé. En 1995, alors que *Ghost in the Shell* sort en salles, Oshii et une petite équipe se lancent dans la préproduction de *G.R.M. (Garumu Senki)*, une œuvre hybride ambitieuse qui doit allier prise de vues réelles, dessins animés et images de synthèse. Le producteur, le groupe Bandai, stipule bien que le développement et l'emploi de techniques numériques sur la production du film constituent les conditions *sine qua non* de son financement. Mais en 1998, la production doit être abandonnée, faute d'investissements suffisants. Néanmoins, les fruits de ces expérimentations ne sont pas totalement perdus puisque ils sont reportés, par Oshii et une partie de son équipe, sur la production d'*Avalon* (1998-1999) puis d'*Innocence* (2000-2004). Oshii décrit ces deux films comme une paire, *Innocence* faisant du côté du dessin animé ce qu'*Avalon* fait du côté de la prise de vues réelles⁵. Pour *Avalon*, les techniques numériques sont, par exemple,

⁵ Oshii Mamoru dans JIRÔMARU Shin'ya (治郎丸慎也) (éd.), *Roman arubamu. Inosensu* (ロマンアルバム イノセンス), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 251.

utilisées pour retravailler et recomposer, parfois une à une, les images tournées en Pologne. Elles dépassent ainsi largement la seule fonction d'effet spécial et reproduisent certains gestes de la création de dessins animés. Dans *Innocence*, qui est le premier dessin animé de la filmographie d'Oshii ne recourant pas aux feuilles de celluloid⁶, certains décors peints à la main sont numérisés et appliqués comme textures à des modèles 3D afin de leur donner une profondeur. Dans quelques scènes, les décors sont modélisés en trois dimensions et constituent ce que l'on peut appeler des plateaux de tournage virtuels. Par ces passerelles, les deux œuvres forment une certaine unité qui marque l'aboutissement de cette période expérimentale⁷.

La décennie 1995-2004 constitue également une période de changement pour l'industrie de l'animation japonaise dont les productions gagnent en visibilité internationale en Amérique du Nord et en Europe. Distribués dans plusieurs versions et diffusés lors de festivals, des films comme *Akira* (1988, Ôtomo Katsuhiro 大友克洋) et *Ghost in the Shell* ont attiré l'attention d'un certain public sur les qualités expressives et le contenu mature du dessin animé japonais, tandis qu'en 1997, *Princesse Mononoké* (*Mononoke hime* もののけ姫, Miyazaki Hayao 宮崎駿), distribué par le groupe Disney, atteint le grand public. Sur le marché domestique aussi, 1995 est une année mémorable. Elle est en effet marquée par la diffusion de la série télévisée *Neon Genesis Evangelion* (*Shin seiki Evangerion* 新世紀エヴァンゲリオン, 1995-1996, Anno Hideaki 庵野秀明) dont le succès, selon les historiens de l'industrie, a eu un rôle moteur dans l'explosion de la production de nouveaux titres dans les années qui ont suivi, accroissement qui atteint un premier pic en 2004⁸.

⁶ Les dessins des animateurs ne sont pas transférés sur des feuilles de celluloid, mais numérisés pour être colorisés et assemblés.

⁷ On peut légitimement considérer l'extension de cette période afin d'articuler *Avalon* et *Innocence* à *Tachiguishi retsuden*, qui combine et pousse à l'extrême des pistes avancées par ses deux prédécesseurs en utilisant des images photographiques comme source pour l'animation. Toutefois, j'ai préféré l'écarter en considérant que ce film représente plus une expérience « personnelle » du réalisateur (qui fait d'ailleurs jouer ses proches, collaborateurs et intimes) qu'une proposition viable pour l'industrie.

⁸ Le nombre de nouveaux titres produits chaque année pour la télévision passe ainsi d'une quarantaine au milieu des années 1990 à 62 en 2000 et à 132 en 2004. MASUDA Hiromichi (増田弘道), *Anime bijinesu ga wakaru* (アニメビジネスがわかる), Tokyo, NTT Shuppan, 2007, p. 126-127.

Pour l'image numérique aussi, ces dates marquent plusieurs événements symboliques. Alors que sont célébrés les cent ans du cinéma⁹ et que le studio états-unien Pixar dévoile *Toy Story* (1995, John Lasseter) – le premier long métrage d'animation entièrement réalisé en images de synthèse –, le réseau télévisé Terebi Tokyo テレビ東京 diffuse la première série de ce type produite au Japon, *BIT the CUPID* (*Bitto za kyûpiddo*, 1995, Kohanawa Tameo 小華和ためお). Un autre marqueur important de cette période est certainement la longue et difficile production de *Final Fantasy: Les créatures de l'esprit* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, 2001, Sakaguchi Hironobu 坂口博信), un long métrage en images de synthèse, mais réalisé dans un style photoréaliste. Enfin, en 2004 sortent au Japon trois films à gros budget, destinés à une distribution internationale, qui emploient le numérique et qui ont mobilisé pendant plusieurs années l'ensemble des studios d'animation tokyoïtes : *Innocence*, *Steamboy* (*Suchîmubô*, Ôtomo Katsuhiro) et *Le Château ambulante* (*Hauru no ugoku shiro* ハウルの動く城, Miyazaki Hayao). Pour l'historien et critique Hikawa Ryûsuke 氷川竜介, ces trois œuvres marquent la fin « du style expressif du dessin animé sur celluloïd qui a été transmis sans interruption et poli au fil du temps¹⁰ », mais aussi un nouveau début pour l'animation.

Problématique et corpus

Interrogé à la sortie d'*Innocence* sur sa propre définition du cinéma, Oshii Mamoru commence par rejeter la notion selon laquelle le cinéma se définit par son lieu de projection. Le dispositif autrefois unique de la salle de cinéma s'est transformé avec la multiplication des supports de diffusion, et, selon lui, un film de cinéma peut être désormais mieux apprécié sur DVD à la maison que sur l'écran d'un multiplexe. Le cinéma n'est pas non plus défini par ses moyens de production ou ses régimes de représentation : une œuvre

⁹ Depuis la première séance publique payante organisée par les frères Lumière à Paris le 28 décembre 1895.

¹⁰ HIKAWA Ryûsuke (氷川竜介), « 2004 nen. Anime no shi to saisei o tsugeru jidai no fushime » (2004年 アニメの死と再生を告げる時代の節目), ASCII, vol. 28(4), n° 322, avril 2004, p. 177 : 「連綿と継承され、研ぎ澄まされてきたセルアニメ的な表現様式」

cinématographique peut être tournée avec un caméscope vidéo et la question de la prise de vues réelles ou de l'animation n'est pas pertinente.

« Ce dont je dis moi : "Ça, c'est du cinéma !", [...] c'est ce que je considère comme "ce qui est cinématographique". Je réfléchis beaucoup à ce qui est cinématographique, c'est-à-dire à ce qui ne peut s'accomplir que par le cinéma¹¹ ».

Les questions qui se posent alors face à l'image numérique sont celles de son intégration au cinéma, de sa transformation en « ce qui est cinématographique ».

La présente thèse, qui vise avant tout à éclairer l'œuvre cinématographique d'Oshii Mamoru et sa pratique en tant que réalisateur, tente ainsi de répondre à la question de la place et de la forme qu'il donne à l'image numérique. Au moment où il l'intègre massivement à sa pratique, entre 1995 et 2004, quelles formes et fonctions techniques, esthétiques et sémantiques Oshii attribue-t-il à l'image numérique et quels sont les moteurs de ces choix ?

Pour répondre à cette question, la thèse se concentre sur les productions recourant au numérique de façon importante et visible, et sur lesquelles Oshii a assuré le poste de réalisateur¹², ce qui permet de restreindre le corpus aux deux longs métrages *Avalon* et *Innocence*. La production de *G.R.M.*, entre 1995 et 1998, a été formatrice pour le réalisateur et son équipe qui développent déjà des éléments théoriques et des pratiques portant sur l'utilisation du numérique, et la réponse à la problématique ne peut faire l'économie de cette période et de l'échec auquel elle a mené. Du fait de l'abandon de la production du film, il n'existe pas d'œuvre achevée à verser au corpus. Néanmoins, la production de *G.R.M.* a accouché de plusieurs courtes

¹¹ Oshii Mamoru dans AMANO Yuiko (天野由衣子) (éd.), *Inosensu ando kôkaku kidôtai konpuriito bukku* (イノセンス & 攻殻機動隊コンプリートブック), Tokyo, Takarajimasha, 2004, p. 94 : 「僕が、映画だ映画だって言っているのは、(略)『映画的なもの』ってことで考えているんですよ。僕がよく考えるのは、映画的なもの、映画でなければ成立しないもの、ということです。」

¹² En considérant que c'est à ce poste qu'il a le pouvoir de diriger aussi bien les aspects techniques qu'esthétiques et sémantiques de l'utilisation du numérique dans le film.

réalisations dont deux pilotes¹³ qui doivent être pris en compte dans cette étude, mais sous un angle particulier comme je l'explique plus loin. Le corpus de la thèse compte donc deux longs métrages produits pour le cinéma et deux pilotes produits dans le cadre de la production de *G.R.M.*

Au cours de la période étudiée, Oshii Mamoru a assuré la supervision de plusieurs projets audiovisuels¹⁴, mais il n'a réalisé qu'un court métrage, outre les pilotes et les deux films du corpus : *.50 woman (Hâfu ûman, 2003)*¹⁵ décrit les préparatifs et l'attente d'une tireuse embusquée (interprétée par Jinno Yui 仁乃唯 – dates non publiées) dont la cible est un producteur de cinéma interprété par Suzuki Toshio 鈴木敏夫 (1948-), le producteur d'*Innocence*, alors en cours de réalisation. Je n'ai pas retenu ce film dans la liste des œuvres du corpus, car si les images numériques y sont ponctuellement utilisées (principalement pour les effets visuels), elles n'occupent cependant pas une place centrale, ce qui exclut ce film du champ de la présente thèse.

État de l'art

Ces dix dernières années ont vu la publication en français de plusieurs études stylistiques consacrées sous forme de monographies à des cinéastes japonais contemporains, qu'ils exercent dans l'animation (Miyazaki Hayao et Takahata Isao par Stéphane Le Roux) ou dans la prise de vues réelles (Kurosawa Kiyoshi par Diane Arnaud). Ces études viennent compléter les travaux sur des réalisateurs classiques (Ozu Yasujirô par Youssef Ishagpour ou Kurosawa Akira par Charles Tesson, etc.) et mettre à jour la connaissance des

¹³ Seule une partie des travaux audiovisuels réalisés à cette époque a fait l'objet d'une distribution, généralement confidentielle, et même ces œuvres rendues publiques sont rarement accessibles aujourd'hui, du fait de leur support de distribution (VHS, CD-ROM) et de l'interruption de leur commercialisation.

¹⁴ *REMNANT 6 (Remunanto shikkusu, 1996, Manda Kunitoshi 万田邦敏), Tôkyô jômyaku 東京静脈 (2003, Noda Makoto 野田真外), Tôkyô sukyanâ 東京スクヤナー (2003, Matsu Hiroaki 松宏彰) et DOG DAYS AFTER (Doggu deizu afutâ, 2003, Kikuzaki Atsushi 菊崎淳).*

¹⁵ Il s'agit d'un segment du film collectif *KILLERS (Kirâzu 2003)* qui contient cinq autres courts métrages réalisés par Ishii Yoshikazu 石井良和 (1965-), Kiuchi Kazuhiro きうちかずひろ (1960-), Ôkawa Shundô 大川俊道 (1957-), Tsujimoto Takanori 辻本貴則 (1971-) et Kawata Shûji 河田秀二 (1965). Il n'a pas été distribué en France à ce jour.

créateurs de ce cinéma. C'est d'abord dans ce contexte que s'inscrit cette thèse. Oshii est un cinéaste influent dans et hors du Japon, dans et hors du monde de l'animation, et une histoire du cinéma (japonais) contemporain en français serait incomplète sans lui.

Les études consacrées à Oshii Mamoru ou à ses œuvres sont déjà nombreuses, même en nous limitant aux langues française, japonaise et anglaise. En Europe et en Amérique du Nord, les premiers textes sur le réalisateur apparaissent dans la seconde moitié des années 1990, dans le sillage du succès de *Ghost in the Shell*¹⁶, tandis qu'au Japon, la production est plus ancienne et accompagne sa carrière au moins depuis la fin des années 1980. À ma connaissance, il existe trois biographies du réalisateur. Celle de Brian Ruh, *Stray dog of anime: The films of Mamoru Oshii*¹⁷ (2004), est organisée de manière chronologique et propose pour chaque œuvre abordée, un synopsis et une analyse, souvent attachée aux formants culturels du contenu des œuvres et à la description du style du réalisateur. La biographie de Dani Cavallaro, *The cinema of Mamoru Oshii: fantasy, technology, and politics*¹⁸ (2006), regroupe les œuvres de façon thématique et propose des interprétations de leur sous-texte. En comparaison, l'ouvrage de Julien Sévion, *Mamoru Oshii. Rêves, nostalgie et révolution*¹⁹ (2012), également thématique, est plus axé sur le processus de création des œuvres, proposant des récits de production détaillés et rapportant les intentions du réalisateur exprimées en interview. Au Japon, le rôle informatif de ce type d'ouvrage est rempli par des recueils d'articles et d'interviews régulièrement réédités pour être mis à jour,

¹⁶ Sharalyn Orbaugh établit ce lien entre le succès de *Ghost in the Shell* et l'intérêt subséquent pour le travail d'Oshii dans les milieux académiques ou péri-académiques dans ORBAUGH Sharalyn, « The Cult Film as Affective Technology: Anime and Oshii Mamoru's *Innocence* », in *Science Fiction Double Feature: The Science Fiction Film as Cult Text*, TELOTTE J. P. et DUCHOVNAY Gerald (éds.), Liverpool, Liverpool University Press, 2015, p. 86-87.

¹⁷ RUH Brian, *Stray dog of anime: The films of Mamoru Oshii*, New York, Palgrave Macmillan, 2004. L'ouvrage a été réédité en 2013 et comprend désormais les analyses d'*Innocence* et des œuvres postérieures.

¹⁸ CAVALLARO Dani, *The Cinema of Mamoru Oshii: fantasy, technology, and politics*, Jefferson, McFarland & Co., 2006. Comme celui de Ruh, cet ouvrage a été réédité et augmenté en 2014.

¹⁹ SÉVION Julien, *Mamoru Oshii. Rêves, nostalgie et révolution*, Paris, Éd. Imho, coll. « CinExploitation », 2012.

en particulier *Oshii Mamoru zenshigoto*²⁰, édité par *Kinema junpô* キネマ旬報, la plus ancienne revue sur le cinéma au Japon (1919-), et *PERSONA Oshii Mamoru no sekai*²¹, édité par le magazine spécialisé dans le dessin animé *Animêju* アニメージュ (1978-), qui constitue d'ailleurs une sorte d'autobiographie puisque Oshii y revient, via des interviews, sur l'ensemble de sa carrière jusqu'en 2001. Néanmoins, il n'existe pas à ma connaissance d'ouvrages monographiques en japonais couvrant tout l'œuvre du réalisateur²².

Prises individuellement, *Avalon* et *Innocence* font certainement partie des œuvres les plus fréquemment abordées dans la littérature académique. *Avalon* est ainsi analysé pour ses emprunts visuels et narratifs au jeu vidéo dans la thèse de Martin Picard soutenue en 2010²³, et la composition par calque d'une partie des images du film fait l'objet d'un article en anglais de Nakagawa Miho publié en 2013²⁴. Il apparaît également dans le cadre de recherches appliquées, avec la thèse de Mô Shôu (Meng Xiangyu en *pinyin*) soutenue en 2015²⁵. *Innocence* est encore mieux représenté dans les analyses des films d'Oshii, avec une visibilité particulière des études sur la représentation des genres (*gender studies*) comme dans l'ouvrage de Frédéric Clément, *Machines*

²⁰ UEKUSA Nobukazu (植草信和) (éd.), *Oshii Mamoru zenshigoto Urusei yatsura kara Kôkaku kidôtai made* (押井守全仕事 『うる星やつら』から『攻殻機動隊』まで), Tokyo, Kinema Junpôsha, 1996. Des éditions revues et augmentées ont été publiées en 2001 et 2009.

²¹ ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部), *Roman arubamu Kôkaku kidôtai PERSONA Oshii Mamoru no sekai* (ロマンアルバム 攻殻機動隊 PERSONA 押井守の世界), Tokyo, Tokuma Shoten, 1996. Réédité en 2004.

²² *Kôya no ookami. Oshii Mamoru ron* 荒野のおおかみ 押井守論 (Tokyo, Seikyûsha, 2015) par Ueno Toshiya pourrait constituer une exception, car l'ouvrage traite de façon large de l'œuvre du réalisateur, mais il s'agit en réalité d'une collection d'articles, publiés par l'auteur dans différentes revues, qui n'ont en commun que leur sujet et ne présente pas la structure et la cohérence générale attendues d'une monographie. Concernant le modèle de l'interview autobiographique, il faut aussi mentionner l'ouvrage édité par Noda Makoto, *Zenryaku, Oshii Mamoru sama*. 前略、押井守様。 (Tokyo, Futtowaku Shuppan, 1998) qui compile plusieurs articles critiques et la transcription d'un entretien avec Oshii Mamoru portant spécifiquement sur ses périodes d'activité les moins connues et sur ses œuvres inachevées.

²³ PICARD Martin, *Pour une esthétique du cinéma transludique: figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI^e siècle*, Ph. D., Université de Montréal, Québec, 2010.

²⁴ NAKAGAWA Miho, « Mamoru Oshii's Production of Multi-layered Space in 2D Anime », *Animation : An Interdisciplinary Journal*, vol. 8, n° 1, mars 2013, p. 65-83.

²⁵ Mô Shôu (孟祥宇), *Bâcharu 3D kûkan ni okeru eizô obujekuto ni tsuite. Reiyâ kôzô no kôsatsu o tsûjite* (パーチャル 3D 空間における映像オブジェクトについて レイヤー構造の考察を通じて), Thèse de doctorat, Kyôto Seika Daigaku, Kyoto, 2015.

désirées. La représentation du féminin dans les films d'animation *Ghost in the shell de Mamoru Oshii*²⁶, (2011) et la série de trois articles de Livia Monnet « Anatomy of Permutational Desire²⁷ » qui explore en profondeur l'inscription du film dans l'héritage du travail de l'artiste allemand Hans Bellmer (1902-1975). Plusieurs études portent également sur la représentation *du* numérique, en particulier un article de William O. Gardner²⁸ publié en 2009, mais finalement assez peu s'intéressent à la représentation *en* numérique dans le film. C'est toutefois le cas de Yoshimi Tomofumi²⁹ qui s'interroge sur le sens des effets de fusion et de décalage entre les images en 2D et en 3D. La relation plus générale d'Oshii à l'image et aux techniques numériques n'a été que très rarement abordée de façon aussi centrale que dans l'article de Yoshimi. Néanmoins, le critique et chercheur Ueno Toshiya, qui a établi un dialogue avec le réalisateur, s'interroge dès 1996³⁰ sur les différentes formes que prend l'utilisation du numérique dans *Ghost in the Shell*.

Enfin, l'impact de la production avortée de *G.R.M.* sur le travail d'Oshii n'a pas reçu toute l'attention nécessaire, dans toutes ces études, y compris les plus ambitieuses, probablement en raison du manque d'informations factuelles disponibles sur le sujet. Les trois biographes ont généralement ignoré ou survolé la période qui précède la production d'*Avalon*, Sévéon ne faisant que

²⁶ CLÉMENT Frédéric, *Machines désirées. La représentation du féminin dans les films d'animation Ghost in the shell de Mamoru Oshii*, Paris, L'Harmattan, 2011. Cet ouvrage est issu d'un mémoire de maîtrise ès arts (M.A.) soutenu en 2009 à l'université Laval (Québec).

²⁷ MONNET Livia, « Anatomy of Permutational Desire: Perversion in Hans Bellmer and Oshii Mamoru », *Mechademia*, vol. 5, 2010, p. 285-309 ; MONNET Livia, « Anatomy of Permutational Desire, Part II: Bellmer's Dolls and Oshii's Gynoids », *Mechademia*, vol. 6, n° 1, 2011, p. 153-169 ; MONNET Livia, « Anatomy of Permutational Desire, Part III: The Artificial Woman and the Perverse Structure of Modernity », *Mechademia*, vol. 7, n° 1, 2012, p. 282-297.

²⁸ GARDNER William O., « The Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi », *Canadian Journal of Film Studies*, vol. XVIII, n° 1, printemps 2009, p. 44-70.

²⁹ YOSHIMI Tomofumi (禧美智章), « Oshii Mamoru *Inosensu shiron*. "2D to 3D no zure" kara » (押井守『イノセンス』試論 「2Dと3Dのズレ」から), *Ritsumeikan Bungaku*, n° 600, 2007, p. 1075-1087. Il s'agit d'un chapitre de la thèse de l'auteur, soutenue en 2011 à l'Université Ritsumeikan (Kyoto), et publiée sous son titre d'origine en 2015 : YOSHIMI Tomofumi (禧美智章), *Animêshon no sôzôryoku. Moji tekusuto/eizô tekusuto no sôzôryoku no ôkan* (アニメーションの想像力 文字テキスト/映像テキストの想像力の往還), Tokyo, Kazama Shobô, coll. « Ritsumeikan Daigaku Bungakubu Jinbungaku kenkyû sôsho », n° 5, 2015.

³⁰ UENO Toshiya (上野俊哉), « Hito narazaru mono e » (人ならざるものへ), *Intâkomyunikêshon*, n° 16, 1996, réédité dans UENO Toshiya (上野俊哉), *Kurenai no metaru sûtsu. Anime to iu senjô* (紅のメタルスーツ アニメという戦場), Tokyo, Kinokuniya Shoten, 1998, p. 102-114.

mentionner l'existence du projet, tandis que Ruh va jusqu'à parler d'une période de hiatus dans la carrière du réalisateur. Ce traitement a certainement mené à une sous-estimation générale de l'importance de ce moment-clé dans les recherches subséquentes. Quant aux études en japonais, tout aussi muettes sur le sujet, elles ne permettent pas de combler davantage le manque, peut-être pour des raisons similaires. Cependant, la réalisation de *Garm Wars: The Last Druid* (Oshii Mamoru) en 2014³¹, qui reprend l'ancien projet, associé à la publication de plusieurs documents inédits dans le cadre de sa promotion, permettront peut-être de relancer l'intérêt pour cette période obscure.

Pour terminer, j'ai dit que la pensée théorique d'Oshii se manifeste dans ses films, mais aussi dans divers articles et ouvrages. Des extraits de ces écrits sont ponctuellement cités dans différents travaux, souvent pour confirmer une affirmation concernant les œuvres, mais à ma connaissance, ils n'ont que très rarement fait l'objet de recherches approfondies, à l'exception notable de l'article de Nakagawa Miho déjà mentionné, qui a le grand mérite de mettre en avant (et de traduire en anglais) plusieurs importants textes d'Oshii sur les principes de mise en scène qu'il applique lors de la création de ses dessins animés³², et d'un article du psychiatre Saitô Tamaki³³ qui commente les analogies avec la psychanalyse établies par Oshii dans ces mêmes textes.

Cette thèse a aussi pour objectif de contribuer à l'écriture de l'histoire de l'image numérique au sein de l'industrie japonaise du dessin animé, une entreprise lancée au Japon par les travaux d'Ôguchi Takayuki. D'abord

³¹ Exceptionnellement, j'indique ici la date de la première du film, à l'occasion du Festival international du film de Tokyo. Suite à cette première présentation au public, la distribution du film a longtemps été repoussée puisqu'il n'est sorti au Canada et aux États-Unis qu'en octobre 2015 (sorties en vidéo et au cinéma) et au Japon en mai 2016.

³² Principalement dans OSHII Mamoru (押井守), *Inosensu sôzaku nôto. Ningyô, kenchiku,shintai no tabi + taidan* (イノセンス創作ノート: 人形・建築・身体の旅+対談), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, mais aussi dans OSHII Mamoru (押井守), « Taikai kôen (Nihon animêshon gakkai dai san kai taikai hôkoku) » (大会講演 – 日本アニメーション学会第3回大会報告), *Animêshon kenkyû*, vol. 4, n° 1, 2003, p. 44-49 ; OSHII Mamoru (押井守), et al., « Eiga to toshi. Kakû no sekai o tsukuru » (映画と都市架空の世界をつくる), in *Kenchiku no mukôgawa Architecture of tomorrow 2 from different fields*, TAJIRI Hiroyuki, et al. (éds.), Tokyo, TOTO Shuppan, 2003, p. 153-208.

³³ SAITÔ Tamaki (斎藤環), « Shintai, furêmu, riariti » (身体・フレーム・リアリティ), *Yuriika*, vol. 36, n° 4, avril 2004, p. 75-84.

opérateur pour le premier studio de création numérique fondé au Japon, Ôguchi poursuit depuis les années 1980 une activité journalistique de chroniqueur (plutôt que d'historien) de l'évolution technique des images numériques. La plupart des histoires du dessin animé japonais (telles celles de Yamaguchi Yasuo³⁴, Tsugata Nobuyuki³⁵ ou Masuda Hiromichi³⁶) accorde une place plus ou moins importante au développement du numérique. En langue anglaise, *Anime : a history* de Jonathan Clements consacre un chapitre, intitulé « The digital engine³⁷: new technologies and animation 1983-2012 », au développement du numérique et met en exergue les transformations des modèles économiques qui s'opèrent à l'époque, en particulier autour de la participation de l'industrie du jeu vidéo au financement des œuvres animées. Néanmoins, en ce qui concerne le développement technique du numérique, l'ouvrage se contente de synthétiser les travaux d'Ôguchi. Enfin, une autre approche se trouve dans *Japanese Cinema in the Digital Age* de Wada-Marciano Mitsuyo³⁸ qui s'intéresse à un aspect très spécifique du développement du numérique dans l'industrie du dessin animé, celui de l'accessibilité grandissante des techniques numériques et de « l'animation personnelle » (*personal animation*) qui en découle. Un aspect qui, s'il est marginal du point de vue de l'histoire technique de l'industrie du dessin

³⁴ YAMAGUCHI Yasuo (山口康男) (éd.), *Nihon no anime zenshi. Sekai o sei shita Nihon anime no kiseki* (日本のアニメ全史 世界を制した日本アニメの奇跡), Tokyo, Ten Bukkusu, 2004.

³⁵ TSUGATA Nobuyuki (津堅信之), *Nihon animêshon no chikara. 85 nen no rekishi o tsuranuku futatsu no jiku* (日本アニメーションの力 85年の歴史を貫く2つの軸), Tokyo, NTT Shuppan, 2004.

³⁶ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru, op. cit.* Cet ouvrage n'est pas à proprement parler une somme historique, mais développe une approche diachronique de l'industrie du dessin animé japonais.

³⁷ Cette expression, « digital engine », fait allusion de façon indirecte à la production de *G.R.M.* En effet, dans la seconde moitié des années 1990, le groupe Bandai se lance dans la production simultanée de plusieurs œuvres reposant sur le numérique, dont *G.R.M.*, un projet ambitieux qu'il désigne sous le nom de Digital Engine Project. Dans son ouvrage, Clements n'évoque toutefois que l'un des aspects de la stratégie économique déployée alors par le groupe Bandai (le développement d'une licence originale dont les droits d'exploitation lui appartiendraient), et ne s'intéresse pas aux recherches techniques, organisationnelles et esthétiques qui ont été menées dans ce cadre et qui font l'objet de la deuxième partie de la présente thèse.

³⁸ WADA-MARCIANO Mitsuyo, *Japanese Cinema in the Digital Age*, Honolulu, University of Hawai'i press, 2012. D'abord publié en japonais, WADA-MARCIANO Mitsuyo (ワダ・マルシアーノミツヨ), *Dejitaru jidai no nihon eiga. Atarashii eiga no tame ni* (デジタル時代の日本映画 新しい映画のために), Nagoya, Nagoya Daigaku Shuppankai, 2010.

animé³⁹ devient absolument fondamental dans l'étude des formes non-industrielles de la création animée japonaise contemporaine (notamment création et diffusion sur Internet d'artistes professionnels ou amateurs).

D'une façon plus générale, cette thèse s'inscrit dans les études en animation, et plus spécifiquement en animation japonaise, un domaine très varié et en constante progression depuis une quinzaine d'années. En observant les recherches académiques sur le sujet, on ne peut que remarquer des disparités importantes d'orientation et de degré d'institutionnalisation selon les aires géographiques et linguistiques⁴⁰ productrices. Il existe plusieurs revues en langue anglaise spécialisées dans l'animation, comme *Animation: an interdisciplinary journal* fondé en 2006. *Mechademia*, fondée la même année et publiée par l'Université du Minnesota, est pour sa part entièrement dédiée à la production visuelle populaire japonaise. Au Japon (en langue japonaise), les recherches en animation sont présentes dans des départements spécialisés comme ceux des universités Meiji et Gakushûin, ou autour de la revue *Animêshon kenkyû アニメーション研究 (The Japanese journal of animation studies)*, mais en lutte pour se distinguer de la production critique qui est, elle, très volumineuse et bien installée⁴¹. En France, les études en animation se sont étoffées depuis la fin des années 1980 et le numéro spécial sur le cinéma d'animation de la revue *CinémAction*⁴². Ces dernières années plusieurs thèses ont été publiées sur le sujet, comme celles de Sébastien Roffat⁴³ sur l'histoire du dessin animé français ou de Lucie Merijeau sur le studio états-unien Pixar⁴⁴. La recherche sur l'animation spécifiquement japonaise est encore émergente,

³⁹ Pour reprendre l'un des exemples donnés par Wada-Marciano, Shinkai Makoto en est le représentant le plus notoire, mais depuis le succès de *The Voices of a Distant Star (Hoshi no koe ほしのかえ, 2002)* qu'il a réalisé presque en solitaire, ses œuvres sont créées de façon collective en studio.

⁴⁰ C'est uniquement pour des raisons d'accès que je me limite ici à la production en langues anglaise, japonaise et française, mais il semble aussi exister, sur le sujet, des centres de recherche en coréen, en chinois (notamment Hong-Kong) ou encore en allemand et en italien.

⁴¹ KOYAMA Masahiro (小山昌宏) et SUGAWA Akiko (須川亜紀子), *Anime kenkyû nyûmon. Anime o kiwameru kokonotsu no tsubo (アニメ研究入門 アニメを究める9つのツボ)*, Tokyo, Gendaishokan, 2013, p. 242.

⁴² ROUDÉVITCH Michel et VIMENET Pascal (éds.), *CinémAction. Le cinéma d'animation*, France, Corlet, Télérama, 1989.

⁴³ ROFFAT Sébastien, *L'émergence d'une école française du dessin animé sous l'Occupation (1940-1944) ?*, Thèse de doctorat, Paris 3, Paris, 2012.

mais commence à se structurer, notamment autour de sa réception, comme dans l'ouvrage collectif *L'animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*⁴⁵. Ma thèse écarte totalement la question de la réception des œuvres d'Oshii, en France comme au Japon, pour s'intéresser à leur production. Ce faisant, elle se situe à mi-chemin entre l'approche des cinéastes comme « auteurs » déployée par Stéphane Le Roux dans ses travaux déjà mentionnés, et celle défendue par Marie Pruvost-Delaspre dans sa thèse *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée. Le cas de la Tôei Dôga (1956-1972)*⁴⁶.

Enfin, le dernier cadre de recherche dans lequel s'inscrit ma thèse est celui de la « crise » définitionnelle traversée par l'animation et le cinéma en prise de vues réelles, dans le sillage de l'introduction de l'image numérique. Car, comme l'explique Jean-Baptiste Massuet, « plus encore qu'une crise du média cinéma, [le numérique] révélerait surtout la crise d'une certaine conception du cinéma, reposant sur la différenciation entre deux territoires supposément bien marqués que seraient l'animation et la prise de vues réelles⁴⁷ ». Ce diagnostic est partagé par l'éditrice de la revue *Animation: an interdisciplinary journal*, Suzanne Buchan, qui déclare que le changement de l'animation pour le numérique cause une crise des études cinématographiques et, citant Thomas Elsaesser, des discours critiques, scientifiques et esthétiques⁴⁸. Le sujet est donc d'importance et a donné lieu en 2013 à deux

⁴⁴ MERIJEAU Lucie, *Le cinéma d'animation et son image. Étude des pratiques industrielles et spectatorielles du cinéma d'animation américain contemporain. Le cas prototype de Pixar (1995-2010)*, Thèse de doctorat, Paris 3, 2012.

⁴⁵ PRUVOST-DELASPRE Marie (éd.), *L'animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016.

⁴⁶ PRUVOST-DELASPRE Marie, *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée. Le cas de la Tôei Dôga (1956-1972)*, Thèse de doctorat, Université de la Sorbonne Nouvelle, Paris, France, 2014.

⁴⁷ MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation*, Thèse de doctorat, Université Rennes 2, Rennes, 2013, p. 8. C'est l'auteur qui souligne.

⁴⁸ BUCHAN Suzanne, « Animation, In Theory », in *Animating film theory*, BECKMAN Karen (éd.), Durham, Duke University Press, 2014, p. 122, citant ELSAESSER Thomas, « Digital Cinema – Delivery Event, Time », in *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? – The Screen Arts in the Digital Age*, ELSAESSER Thomas et HOFFMANN Kay (éds.), Amsterdam University Press, 1998, p. 201-222.

thèses, par Jean-Baptiste Massuet⁴⁹ et Ryan Pierson⁵⁰, dont le travail épistémologique et philologique sur les discours critiques et institutionnels démontre l'évolution historique de la définition de l'animation et, dans le cas de la thèse de Massuet, de la relation entre dessin animé et prise de vues réelles.

En mettant en regard les trois productions dirigées par Oshii entre 1995 et 2004 et en analysant les discours tenus autour de ces projets par les producteurs, l'équipe et le réalisateur lui-même, ma thèse entend contribuer à cette histoire de la théorisation de l'animation et de l'image numérique. Pour éviter tout malentendu, je précise bien que mon objectif n'est pas de proposer des définitions originales, mais bien d'alimenter, par l'étude de l'œuvre cinématographique et écrite d'Oshii Mamoru, la réflexion sur l'impact historique du numérique sur le cinéma, ainsi que sur les relations entre animation, image numérique et prise de vues réelles.

À ce titre, ma thèse pourrait presque prendre le relais de celle de Massuet, qui s'arrête en 1996 avec l'analyse du film *Space Jam* (réalisation Joe Pytko) et conclut sur une impossibilité de réconcilier dessin animé et prise de vues réelles, malgré ce qu'il nomme l'« utopie assimilatrice du numérique⁵¹ ». Les principes déclarés de la production de *G.R.M.* sont fondés sur cette utopie selon laquelle la numérisation des images leur confère une forme d'unité qui permet de les assembler à un degré encore jamais atteint. Néanmoins, il serait dangereux de partir du principe que les définitions et le mouvement de scission-assimilation décrit par Massuet s'inscrivent tout à fait dans la même histoire que les discours entourant l'œuvre d'Oshii. En effet, Massuet pose bien que « les notions de dessin animé et de prise de vues réelles sont des constructions culturelles régulièrement redéfinies⁵² », ce qui implique des disparités dans le temps (puisqu'elles sont « régulièrement redéfinies »), mais aussi dans l'espace « culturel ». Le corpus sur lequel travaille Massuet est

⁴⁹ MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé...*, op. cit.

⁵⁰ PIERSON Ryan, *The Toy Like Nature: On the History and Theory of Animated Motion*, Thèse de doctorat, University of Pittsburgh, Pennsylvania, 2013.

⁵¹ MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé...*, op. cit., p. 475.

⁵² *Ibid.*, p. 19.

principalement produit en Amérique du Nord et en partie en France, et l'on peut donc s'interroger sur la situation au Japon : les discours critiques et institutionnels y oscillent-ils également entre une scission et une assimilation des régimes de représentation (définition *infra* p. 46) ? Et de façon plus générale, l'introduction du numérique dans le champ de la création audiovisuelle pose-t-elle les mêmes problèmes théoriques, et dans les mêmes termes, au Japon qu'en Amérique du Nord ou en France ? Ces questionnements révèlent un vide de la recherche sur l'histoire très contemporaine de la critique et des théories du cinéma au Japon, un vide qui a été relevé par plusieurs chercheurs. Ainsi, en 2005, Tsugata Nobuyuki appelait de ses vœux l'écriture de cette histoire, d'ailleurs condition nécessaire pour lui à l'établissement des études en animation comme domaine académique⁵³. Les travaux du chercheur Aaron Gerow sur les théories cinématographiques produites au Japon, qui encourage à réévaluer les théoriciens, couvrent en partie la question de l'animation, mais l'entreprise en est encore au stade embryonnaire⁵⁴. Par le travail nécessaire de contextualisation des trois productions d'Oshii et par la mise en exergue des théories de ce cinéaste particulier, ma thèse tente d'apporter une pierre à un édifice dont les fondations n'ont pas encore été jetées, et trouvera, je l'espère, sa place dans de futurs travaux sur le sujet.

Cadre théorique

Dans un état des lieux de la recherche en animation au Japon, Koyama Masahiro et Sugawa Akiko⁵⁵ présentent neuf approches du dessin animé, en tant qu'œuvre, en tant que médium et en tant qu'objet commercial⁵⁶. Chacune

⁵³ TSUGATA Nobuyuki (津堅信之), *Animêshon gaku nyûmon* (アニメーション学入門), Tokyo, Heibonsha, 2014, p. 113.

⁵⁴ J'ai appris, mais malheureusement trop tard pour le consulter, l'existence d'un ouvrage qui pourrait constituer une contribution de poids au sujet : YAMADA Kôhei (山田幸平) (éd.), *Gendai eiga shisôron no yukue. Ben'yamin, Joisu kara Kurosawa Akira, Miyazaki Hayao made* (現代映画思想論の行方: ベンヤミン, ジョイスから黒澤明, 宮崎駿まで), Kyoto, Kôyô Shobô, 2010.

⁵⁵ KOYAMA Masahiro et SUGAWA Akiko, *op. cit.*

⁵⁶ Leur liste comprend la théorie littéraire, la narratologie, les études du genre (*gender*), les recherches sur le son et la voix, sur l'histoire, sur la réception, en esthétique, sur la production

de ces approches s'intéresse à un aspect différent des créations animées japonaises, mais toutes reconnaissent ces dernières comme leur sujet. Pourtant, un travail bibliographique révèle qu'une grande partie, peut-être une majorité, des mentions des œuvres d'un réalisateur comme Oshii, tend à faire de ces œuvres des documents. Pour les auteurs qui adoptent cette approche, les œuvres animées fonctionnent comme des sources documentaires ou des preuves soutenant une démonstration qui n'a pas nécessairement de lien avec le dessin animé. Par exemple, certains emploient les œuvres comme moteur de leurs réflexions ou comme introduction à leur discipline, tels Asami Katsuhiko⁵⁷ qui explore les philosophies de l'être en s'appuyant sur les représentations de soi dans trois films d'Oshii. Pour d'autres, les dessins animés agissent comme des révélateurs : révélateurs de la psyché d'une génération, comme pour Satô Kenji⁵⁸ qui perçoit les dessins animés et les mangas d'Oshii comme l'expression d'une génération marquée par ce qu'il appelle l'échec de l'idéal démocratique d'après-guerre au Japon ; voire, révélateurs de la mentalité du peuple ou de la société qui les a produites : des conceptions religieuses des Japonais, comme pour Timothy Iles⁵⁹ qui voit dans *Ghost in the Shell* l'expression d'une tradition animiste apte à enrichir la pensée post-humaniste contemporaine, ou encore de leur rapport à la féminité, comme Carl Silvio⁶⁰ qui s'interroge sur ce qu'il identifie comme une contradiction dans la représentation de l'héroïne du même film, entre femme à la puissance surhumaine et objet du désir masculin, victime d'une violence physique extrême.

et la distribution et sur le médium audiovisuel.

⁵⁷ ASAMI Katsuhiko (浅見克彦), *SF de jiko o yomu*. Kôkaku kidôtai Sukai kurora Inosensu (SFで自己を読む 『攻殻機動隊』『スカイ・クロラ』『イノセンス』), Tokyo, Seikyûsha, 2011.

⁵⁸ SATÔ Kenji (佐藤健志), *Gojira to Yamato to bokura no minshu shugi* (ゴジラとヤマトとぼくらの民主主義), Tokyo, Bungei Shunjû, 1992.

⁵⁹ ILES Timothy, *The Crisis of Identity in Contemporary Japanese Film: Personal, Cultural, National*, Leiden, Brill, 2008.

⁶⁰ SILVIO Carl, « Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* », *Science Fiction Studies*, vol. 26, n° 3, novembre 1999, p. 57-72. Pour une critique de cet article, fondateur dans l'introduction de l'œuvre d'Oshii dans le champ académique, et pour une reformulation de l'ambiguïté relevée, voir aussi BOLTON Christopher A., « From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater », *Positions : East Asia cultures critique*, vol. 10, n° 3, 2002, p. 729-771.

La surreprésentation de ce type d'approche parmi les études consacrées au dessin animé japonais m'oblige à préciser que ce n'est pas la position adoptée par la présente thèse, qui préfère s'affilier aux études cinématographiques et audiovisuelles, ainsi qu'à l'histoire de l'art, et placer les œuvres et leur médium au centre de son champ de vision en les traitant en monuments, en objet de la recherche et non en instrument de celle-ci, pour paraphraser Erwin Panofsky⁶¹. Ici, c'est la culture japonaise contemporaine et l'histoire du Japon (et du monde) depuis la fin des années 1970 qui documentent les œuvres et non le contraire.

Cette position mène à la question de ce que la recherche trouve ou peut trouver dans l'œuvre. Pour citer à nouveau Panofsky, « In the case of a work of art, the interest in the idea [of the work, namely, on the meaning to be transmitted, or on the function to be fulfilled] is balanced, and may even be eclipsed, by an interest in form⁶² ». Ma thèse considère les films d'Oshii comme des œuvres d'art au sens d'artéfacts (*man-made*) qui « demandent à être approchées de façon esthétique » (*demand[s] to be experienced aesthetically*⁶³), et tente de maintenir un équilibre entre l'étude de leur concept (ici leur sens) et de leur forme. Les films ont une valeur sémantique et il appartient au chercheur d'étudier les différents aspects de l'œuvre (graphique, narratif, filmique...) afin de décrire ce sens et, parfois, de l'interpréter.

Pour autant, les œuvres cinématographiques ne constituent pas les seuls objets de cette thèse. Elles sont mises en relation avec le cadre plus général formé par le travail du réalisateur Oshii et la production audiovisuelle japonaise à la fin du XX^e et au début du XXI^e siècle. Se pose alors une autre question, en l'espèce celle du statut attribué au réalisateur. Tout en gardant à l'esprit que le film est et reste une œuvre collective, j'ai considéré qu'il est possible d'attribuer à Oshii la paternité du sens et de la forme de ses films. La question de la maîtrise du réalisateur sur la production du film (et de son message

⁶¹ Cette opposition monument / document est empruntée à Erwin PANOFSKY, *Meaning in the Visual Arts: Papers in and on Art History*, New York, Doubleday, 1955, p. 10.

⁶² PANOFSKY Erwin, *op. cit.*, p. 12.

⁶³ *Ibid.*, p. 11.

lorsqu'il y en a un) peut en effet se poser d'un point de vue des pratiques cinématographiques comme d'un point de vue critique. Dans le cas du cinéma hollywoodien, le doute vient de la chaîne de décision qui donne aux producteurs le droit au dernier mot concernant le film, une situation qui se manifeste dans l'utilisation de l'expression *director's cut* pour désigner les versions, exceptionnelles, où les décisions finales ont été laissées au metteur en scène. Dans le cas de l'animation japonaise pour le cinéma, les producteurs exécutifs (*purodyûsâ* プロデューサー) sont décrits comme subordonnés aux réalisateurs sur les aspects techniques et artistiques (du moins pour ceux qui jouissent d'une certaine notoriété comme Oshii ou Ôtomo), réalisateurs dont la liberté ne serait limitée que par le budget et, en amont, par le choix des investisseurs de financer ou non un projet⁶⁴. Dans l'équilibre des pouvoirs sur la création des œuvres entre le producteur et le réalisateur, il semble donc que la balance penche en faveur de ce dernier. De plus, une équipe de réalisation regroupe plusieurs créateurs qui exercent leur liberté créative (décorateurs, ingénieurs sonores, doubleurs, etc.), et historiquement les animateurs disposent d'une responsabilité certaine dans la forme achevée du film. Néanmoins, et toujours dans le cas d'Oshii, le réalisateur tient le rôle de superviseur, de contremaître (*kantoku* 監督) : il peut demander à un animateur de redessiner un plan et passe d'une certaine façon commande auprès des différents intervenants. Là encore, le réalisateur se situe au centre des décisions multiples qui feront du film ce qu'il est.

Du point de vue critique, cette approche auteuriste, même nuancée, hérite de la politique des auteurs, un mouvement né et développé en France à partir des années 1950 pour décrire un certain cinéma en prise de vues réelles généralement produit aux États-Unis et en Europe. On peut alors légitimement s'interroger sur sa pertinence pour aborder une forme cinématographique aussi

⁶⁴ DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 221. C'est aussi ce qui ressort de la lecture de l'ouvrage de MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakarû, op. cit.*, et surtout du témoignage d'Oshii Mamoru sur le déroulement de la production de ses différents films dans ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部) (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban* (ロマンアルバム イノセンス押井守の世界 PERSONA 増補改訂版), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004.

éloignée que le dessin animé produit au Japon dans les années 1990 à 2000. Toutefois, beaucoup de textes consacrés à Oshii adoptent cette même approche et n'hésitent pas à le qualifier d'« auteur » (*sakka* 作家). Dans son introduction à l'analyse des œuvres animées, Sugawa Akiko souligne d'ailleurs l'intérêt de reconnaître les particularités expressives de certains réalisateurs, de ce qu'elle appelle leur « nature d'auteur » (*sakkasei* 作家性). En guise d'exemple, elle mentionne notamment Oshii Mamoru, pour son utilisation des objectifs grand angle (plus exactement de la reproduction en dessin de leurs effets) et son recours à la métaphore animalière⁶⁵. Ainsi, au Japon comme ailleurs, le statut d'auteur d'Oshii n'est pas discuté. Il est toujours présenté comme l'auteur de ses films, et même parfois, de façon abusive, comme l'auteur de films qu'il n'a pas réalisés⁶⁶.

Par ailleurs, les films d'Oshii et leur production s'inscrivent dans un ensemble complexe de pratiques, ainsi que dans le cadre du développement esthétique, technique et économique de l'audiovisuel au Japon. Cette complexité rend nécessaire une approche multiple qui, à défaut d'être exhaustive, me semble mieux à même de rendre compte des enjeux sémantiques des œuvres et de l'importance des travaux du réalisateur. Une étude idéale des films d'Oshii exposerait les enjeux des œuvres, de leur production et de leur réception en s'appuyant sur les outils de disciplines aussi variées que l'esthétique, l'histoire, l'économie, la sociologie ou les sciences politiques et l'histoire des techniques. Pourtant, un tel projet ne saurait être mené par une personne seule, d'autant plus que beaucoup de ces aspects de l'animation japonaise depuis la fin des années 1990 n'ont encore été que peu étudiés et documentés, et que chacun nécessite un important travail de recherche. J'ai ainsi préféré limiter mon approche du sujet à ce que la

⁶⁵ SUGAWA Akiko (須川 亜紀子), « Eizôron Anime o yomu. Eizô toshite no anime no naratibu bunseki » (映像論 アニメを読む－映像としてのアニメのナラティブ分析), in *Anime kenkyû nyûmon. Anime o kiwameru kokonotsu no tsubo*, KOYAMA Masahiro et SUGAWA Akiko (éds.), Tokyo, Gendaishokan, 2013, p. 62-63.

⁶⁶ Je pense notamment à *Jin-Roh (Jinrô Jin-rô 人狼 JIN-ROH, 1999)* dont il a écrit le scénario, mais qui a été réalisé par l'animateur Okiura Hiroyuki 沖浦啓之 (1966-), dont le nom et la contribution sont régulièrement écartés des études portant sur le film, au profit de son scénariste alors plus illustre.

documentation existante et ma formation autorisaient, et j'ai choisi d'étudier les œuvres en analysant conjointement leur forme, leur sens et leurs conditions techniques (et dans une moindre mesure économiques) de production.

Concernant la place de la théorie, cette thèse, comme tout travail intellectuel, repose sur des fondements d'ordre théoriques, mais face aux théories du cinéma et de l'animation, sa position est avant tout historique et exégétique. Elle cherche à expliciter les éléments théoriques avancés par Oshii Mamoru dans ses œuvres et ses commentaires, à les confronter à la réalité des œuvres et à les situer dans le cadre plus général de la théorie au Japon et hors du Japon. Cette thèse ne vise donc pas à élaborer une théorie originale ou à démontrer la validité d'une théorie existante, mais à observer comment des éléments théoriques prennent place dans l'œuvre d'Oshii, comment ils se manifestent dans ses films et, le cas échéant, se transforment au contact de la pratique. En outre, j'ajoute que cette thèse ne considère pas les films d'Oshii comme des mises en pratique de théories développées ailleurs par le réalisateur. Chez Oshii, les deux aspects, théorie et pratique, sont toujours articulés en chaîne : la réalisation d'un film offre des pistes susceptibles d'être examinées et poussées lors de la production suivante, qui transforme les idées et propose à son tour de nouvelles pistes⁶⁷.

La place de la technique dans cette thèse est certainement un autre point de cadrage qui nécessite des précisions. En effet, je m'intéresse aux aspects techniques des images et de leur production, décrivant en détail les techniques (lorsqu'elles sont renseignées) et la façon dont elles sont employées dans les films du corpus. La question du rôle de la technique sur la formation des images est ancienne dans les textes, théoriques, critiques ou scientifiques, dédiés au cinéma en prise de vues réelles comme à l'animation. D'un côté, il est difficile de nier que les différents procédés de création des images produisent des effets différents, mais de l'autre, on ne peut ignorer la capacité

⁶⁷ Entretien avec M. Oshii Mamoru dans les locaux du studio Production I.G (Musashino), le 21 mars 2017 : 「一本やるとまた次のテーマが見えてくる。」

mimétique des techniques et considérer les images comme les manifestations des seules techniques qui les ont engendrées. Ainsi, la forme du film n'est pas entièrement conditionnée par la technique, et la technique elle-même ne constitue pas un procédé objectif. C'est pourquoi ma thèse prend le parti de s'interroger sur les choix techniques effectués par les équipes de production des films, sur leur sens et leurs effets sur la représentation, mais ne tente aucunement de démontrer l'existence d'un déterminisme technique. À propos d'une hypothétique objectivité de la technique au cinéma, Christian Metz soutient en 1971 que seuls les principes sur lesquels repose la technique le sont, et que la technique, elle, est déterminée par des facteurs historiques et socio-culturels⁶⁸. À cela j'ajouterai que, du point de vue de la création, elle est chez Oshii issue d'un processus de recherche conscient, guidé par une conception particulière du cinéma ou du dessin animé. Et ce sont précisément ces différents moteurs ainsi que le processus de formation ou de transformation des techniques entre 1995 et 2004 que ma thèse documente et tente d'éclairer.

Le dernier aspect de ma thématique dont le cadre théorique se doit d'être explicité est celui de la représentation, dans cette thèse, de l'aire culturelle japonaise, et de ce que recouvre l'adjectif « japonais » accolé au dessin animé ou à son industrie. Lorsque je parle des *caractéristiques* de la production japonaise, c'est en référence à des modèles organisationnels et esthétiques, associés à un système particulier de transmission des pratiques, qui ont cours dans ce domaine et se sont développés dans le Japon d'après-guerre. Les modes de représentation des dessins animés produits au Japon dans un cadre commercial appartiennent à des habitudes techniques, narratives et esthétiques issues d'une histoire complexe (sociale, économique, syndicale, médiatique, esthétique ou encore linguistique) dont la dimension internationale n'est pas négligeable (concurrence avec production étrangère et sous-traitance auprès des pays d'Asie de l'Est par exemple)⁶⁹.

⁶⁸ METZ Christian, « Trucage et cinéma (1971) », in *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1972, vol. 2, p. 192.

⁶⁹ À ce sujet, la thèse de Marie Pruvost-Delaspre produit, en traitant du studio d'animation Tōei Dōga, bien plus qu'une étude de cas édifiante puisque le studio constitue l'une des racines

Cette thèse se garde de faire de ces caractéristiques des *spécificités* et de rechercher leur origine dans un hypothétique caractère national ou dans une tradition pré-cinématographique. Plusieurs auteurs font par exemple des dessins animés japonais les héritiers du dynamisme graphique et narratif des rouleaux peints. Bien que quelques réalisateurs et animateurs aient ponctuellement donné suite aux exhortations d'Imamura Taihei⁷⁰ 今村 太平 (1911-1986) et de Sergei M. Eisenstein⁷¹ (1898-1948) en se référant à la tradition picturale japonaise⁷², les recherches historiques les plus récentes sur la formation de l'animation japonaise contemporaine ne remontent que jusqu'à la période contemporaine (donc à partir de l'époque Meiji, 1868-1912) et à l'invention du cinéma, voire, pour ses aspects les plus proéminents, aux années 1960 et à l'avènement de la série télévisée. La recherche d'une origine pré-cinématographique relève en partie d'une démarche de légitimation, et Ôtsuka Eiji⁷³ souligne aussi la nature essentiellement discursive de cette généalogie et les enjeux politiques (souvent nationalistes) qui en sous-tendent l'édification⁷⁴.

principales de l'animation commerciale japonaise contemporaine.

⁷⁰ Dans « Les arts du Japon et le manga » (« Nihon geijutsu to manga » 日本芸術と漫画, 1941), reproduit dans IMAMURA Taihei (今村 太平), *Manga eigaron* (漫画映画論), Tokyo, Iwanami Shoten, coll. « Dôjidai raiburari », n° 114, 1992, p. 123-166.

⁷¹ Dans « Le principe du cinéma et la culture japonaise (avec une digression sur le montage et le plan) » (1929), traduit en français dans EISENSTEIN Sergei Mikhaïlovitch, *Le film : sa forme, son sens*, PANIGEL Armand (trad.), Paris, Christian Bourgois, 1976, p. 33-45.

⁷² Dans leurs articles respectifs, les deux auteurs affirment qu'il existe une affinité particulière des arts graphiques et scéniques japonais avec le dynamisme du cinématographe et encouragent les créateurs japonais à s'en inspirer pour élaborer un cinéma original qui leur serait propre. Quant aux réalisateurs qui puisent dans ces arts non cinématographiques, je pense notamment, pour un exemple récent, aux recherches formelles de Takahata Isao 高畑勲 (1935-2018) et en particulier à la scène de la fuite éperdue dans son adaptation du conte classique du coupeur de bambou, *Le Conte de la princesse Kaguya* (*Kaguya hime no monogatari* かぐや姫の物語, 2013).

⁷³ ÔTSUKA Eiji, « Pourquoi les *emaki* ne sont pas des mangas ? », in *Japon pluriel. Arts graphiques et culture visuelle au Japon*, BOUVARD Julien et PATIN Cléa (éds.), Arles, Éditions Philippe Picquier, 2019, p. 341-357.

⁷⁴ La question des origines renseignées ou rêvées est d'ailleurs un point important de l'histoire, dont j'ai dit plus haut qu'elle est en train de s'écrire, de la critique et de la théorie portant sur le dessin animé, les discours sur la spécificité technique du dessin animé se doublant souvent, au Japon, d'un discours sur sa spécificité culturelle.

Définitions

Ma thèse évite donc toute forme d'essentialisme, qui ne mène jamais qu'à des tautologies heuristiques. Toutefois, un travail de recherche sur Oshii Mamoru requiert une terminologie spécifique pour qualifier les caractéristiques du dessin animé japonais sur lesquelles il fait reposer son propre travail. En effet, au sein même de la création commerciale, des forces contraires s'exercent et il arrive que des créateurs dénoncent certains aspects d'une pratique dont ils sont, en même temps, les héritiers. Ainsi, à la fin des années 1980, Oshii rejette ce qu'il nomme la « sémiotisation » (*kigôka* 記号化) des décors, en particulier des architectures, et qu'il désigne comme une caractéristique dominante de la représentation dans le dessin animé japonais. Pour Oshii, malgré quelques exceptions, les metteurs en scène approchent la représentation des bâtiments et des espaces urbains de façon conventionnelle et ne donnent à ces objets qu'une fonction dénotative (école, gare, etc.) dans le cadre de l'établissement de l'univers diégétique, du lieu et du temps de l'action⁷⁵. Le réalisateur s'oppose à cette tendance et fait valoir que les décors doivent pleinement participer, sur le mode symbolique, à la représentation du sujet ou du thème des œuvres. Il existe donc bien un ensemble de caractéristiques auxquelles je dois faire référence pour décrire et qualifier les travaux d'Oshii, ce qui mène à la question des définitions des termes du sujet de cette thèse.

La définition de l'animation ne fait pas consensus. Beaucoup d'auteurs renvoient à des définitions institutionnelles ou encyclopédiques, telles que celle de l'ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation), qui la définit comme toute création d'images animées à l'exclusion de la prise de vues réelles⁷⁶, ou celle de l'*Encyclopédie Universelle* qui la définit comme « toute composition de mouvement visuel procédant d'une succession de phases

⁷⁵ OSHII Mamoru, *Inosensu sôzaku nôto...*, *op. cit.*, p. 60.

⁷⁶ « The art of animation is the creation of moving images through the manipulation of all varieties of techniques apart from live action methods ». Définition inscrite dans le préambule des statuts de l'ASIFA, ASIFA, <http://www.asifa.net/statutes>, consulté le 22 janvier 2019.

calculées, réalisées et enregistrées image par image⁷⁷ ». Cependant, Susan Buchan a montré les défauts opératoires, dans le cadre théorique⁷⁸, des définitions exclusives (tout ce qui n'est pas la prise de vues réelles) et fondées sur des principes optiques (création image par image)⁷⁹. Il me semble également qu'une telle définition est tiraillée par une contradiction insoluble, parce qu'elle tente de concilier deux injonctions contraires : poser des limites fixes à son objet, tout en incluant un maximum de formes actuelles ou à venir. Autrement dit, essayer de faire correspondre une définition établie sur des caractères objectifs (la création image par image) à un usage terminologique mouvant et inclusif. Cette définition recherche des dénominateurs communs observables à des formes qui ne sont finalement associées que par l'usage courant du terme « animation » comme hyperonyme, qui désigne plus un principe optique que des objets ou même un dispositif particulier. C'est ce que Sébastien Denis souligne lorsqu'il qualifie la définition de l'animation de tâche impossible, « du fait même de la disparité des techniques et des philosophies personnelles du mouvement et de la vie qu'elle engendre⁸⁰ ».

Afin de contourner cette difficulté, Susan Buchan recommande de fractionner et de délimiter finement les différents objets recouverts par le terme « animation ». Ainsi, s'il m'arrive, pour des raisons de style, de parler d'animation, je préfère employer dans cette thèse l'expression, plus précise, de *dessin animé* ou même, plus précisément, de *dessin animé sur celluloïd*.

Dans le même temps, ma thèse s'intéresse justement à un moment de redéfinition du dessin animé, ce qui rend nécessaire une certaine souplesse adaptative de mes définitions de travail. Pour Jean-Baptiste Massuet, la thèse même est une entreprise de définition sur le long terme de ses objets

⁷⁷ GÉNIN Bernard et MARTIN André, « Cinéma (Cinémas parallèles) – Le cinéma d'animation », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 16 août 2020. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/cinema-cinemas-paralleles-le-cinema-d-animation/>

⁷⁸ Dans son contexte d'origine, qui est celui de la promotion des médias audiovisuels, la définition de l'ASIFA reste tout à fait fonctionnelle.

⁷⁹ BUCHAN Suzanne, « Animation, In Theory », *op. cit.*, p. 113-114.

⁸⁰ DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, *op. cit.*, p. 11.

d'étude⁸¹, il faut donc veiller à ce que les définitions proposées en introduction restent opératoires en ce qu'elles autorisent *la transformation des objets* ainsi que *la concurrence d'autres approches*, comme celles qu'a proposées Oshii pendant la période étudiée.

Dans leur ouvrage sur les études en animation (dessin animé), Koyama Masahiro et Sugawa Akiko appliquent également le fractionnement recommandé par Susan Buchan et élaborent quatre définitions⁸² :

- l'animation (*animêshon* アニメーション) est définie comme une *technique* consistant à faire bouger un corps ou une image sans vie, *comme si* ceux-ci étaient dotés de vie. Le même terme désigne aussi les images obtenues par cette technique. Les auteurs reprochent à cette définition encyclopédique de placer une limite sur le médium (elle exclut les lanternes magiques ou les folioscopes, qui relèvent selon eux de l'animation, ainsi que les animations produites par ordinateur⁸³) ;
- l'« animation » (« *animêshon* » 「アニメーション」) est définie comme « un processus de mise en image, un phénomène d'image, des images ou encore une œuvre visuelle fondée sur le principe de "la prise de vue image par image"⁸⁴ » ;
- l'*anime* (アニメ) renvoie de façon plus relâchée aux dessins animés tels qu'ils apparaissent dans le langage commun, ce qui en fait « un terme générique que nous employons inconsciemment, sans explications, et qui comprend un ensemble d'œuvres audiovisuelles sans distinguer celles qui

⁸¹ MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé...*, *op. cit.*, p. 19.

⁸² KOYAMA Masahiro et SUGAWA Akiko, *op. cit.*, p. 9-10.

⁸³ Bien qu'il ne s'agisse pas d'une réponse directe à ce reproche, la définition de l'*Encyclopédie Universelle* pallie cette lacune en précisant : « [...] quel que soit le système de représentation choisi (dessin animé, sur celluloïd, marionnette articulée, dessin sur pellicule, animation d'éléments découpés), quel que soit le moyen de reproduction employé (lithographie, photochimie, enregistrement magnétique, traduction en information numérique pour ordinateur), quel que soit enfin le procédé de restitution du mouvement (feuilleoscope, couronne de prismes du Praxinoscope, projecteur cinématographique, magnétoscope, console graphique d'ordinateur) ». GÉNIN Bernard et MARTIN André, *op. cit.*, s.p.

⁸⁴ KOYAMA Masahiro et SUGAWA Akiko, *op. cit.*, p. 10 : 「『コマ撮り』原理を基本とする映像化過程、映像現象、映像または映像作品。」

sont produites pour le cinéma, la télévision ou l'Internet⁸⁵ ». Cette définition empirique, fondée sur l'usage, est construite en relation avec les prescriptions de la loi de développement des arts culturels (*Bunka geijutsu shinkô kihonhō* 文化芸術振興基本法) promulguée en 2001, qui restent très vagues et désignent l'animation, au même titre que le cinéma, le manga et tous les arts recourant à l'informatique ou à tout appareillage électronique, comme « art médiatique » (*media geijutsu* × デイア芸術)⁸⁶ ;

- enfin, l'« anime » (「アニメ」) est défini comme le précédent auquel s'ajoutent cinq traits qui en précisent les contours : le contexte de production, le contexte technique (*shuhō* 手法), le contexte de diffusion, le contexte industriel et le contexte politique (*seisaku* 政策). Koyama et Sugawa vont plus loin en précisant que ce terme « désigne, en suivant grossièrement la chronologie, "l'animation celluloïd commerciale" ("le trait manga" : la ligne fidèle au manga/*gekiga*⁸⁷), "l'animation celluloïd commerciale" traitée par ordinateur ("l'image anime" : la ligne collective des animateurs) et "l'animation numérique commerciale" ("le trait de l'anime" : la ligne sémiotisée), au Japon⁸⁸ ». Koyama et Sugawa désignent donc l'animation commerciale produite et diffusée au Japon sous le terme « anime », mais ils l'utilisent aussi comme adjectif afin qu'il puisse englober les diverses manifestations sociales, politiques, économiques, culturelles et historiques nées de l'influence de cette animation.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 10 : 「私たちが断りなく無意識に使用する劇場用、テレビ用、ネット用を問わない映像作品群を含む一般総称。」

⁸⁶ L'article 9 distingue ainsi les arts médiatiques des « arts » (*geijutsu* 芸術 : littérature, musique, arts plastiques, photographie, théâtre, danse..., article 8), des « arts du spectacle traditionnels » (*dentō geinō* 伝統芸能 : *gagaku*, *nō*, *bunraku*, *kabuki*..., article 10) et des « arts du spectacle » (*geinō* 芸能 : *kōdan*, *rakugo*, *rōkyoku*, *mandan*, *manzai*..., article 11).

⁸⁷ Ici, *manga* 漫画 renvoie au manga comique ou cartoonnesque et *gekiga* 劇画, au manga dramatique, parfois qualifié de réaliste.

⁸⁸ KOYAMA Masahiro et SUGAWA Akiko, *op. cit.*, p. 10 : 「それは、主に時代の流れから、日本における『商業用セルアニメーション』（『マンガ的描線』: 漫画・劇画に沿う線）、CG 処理による『商業用セルアニメーション』（『アニメ絵』: アニメーターの集合的な線）、『商業用デジタルアニメーション』（『アニメ描線』: 記号化された線）を指す。」 C'est moi qui souligne.

Cette dernière définition est à la fois plus étroite que les trois précédentes (circonscription historique et géographique) et dans le même temps plus large, car elle échappe aux seuls aspects techniques ou expressifs de l'animation pour inclure des considérations qui dépassent le seul média. Cette définition prend en compte l'ensemble des caractéristiques auxquelles je dois me référer pour travailler sur les œuvres d'Oshii (Koyama et Sugawa utilisent d'ailleurs exactement la même expression que le réalisateur à propos de la « sémiotisation »), mais recourir au terme d'« anime » dans cette thèse nécessite un travail de traduction et d'adaptation. En effet, je ne suis pas convaincue de l'intelligibilité, et de la viabilité sur la longueur de la thèse, de l'usage systématique des guillemets permettant de distinguer l'« anime » de l'anime, d'autant plus que le terme *anime* a aussi pénétré le lexique français⁸⁹ comme terme spécialisé, mais mal défini. En effet, on le trouve fréquemment utilisé par les distributeurs, les journalistes ou les amateurs pour désigner toute œuvre d'animation (non spécifiquement dessin animé) produite au Japon ou en Asie (il n'est pas rare de rencontrer une expression comme « anime coréen »), voire des dessins animés qui reprennent des caractéristiques superficielles associées à la production japonaise (précisément à ce que Koyama et Sugawa appellent *anime* sans guillemets). Par souci de clarté, je préfère donc recourir à une traduction plutôt qu'à une transcription, et j'utilise simplement l'expression *dessin animé japonais*.

Pour désigner spécifiquement la situation historique de ce dessin animé japonais au moment de l'introduction du numérique, j'ai aussi besoin d'un troisième adjectif. Un adjectif couramment employé dans les textes japonais est celui de « tradition » (*dentô* 伝統) qui suppose une transmission de génération en génération (de créateurs) et permet, le cas échéant, de souligner des phénomènes d'adhésion, ou de renouveau, voire de renversement face à cette « tradition ». Toutefois, il me semble que, ce terme connote aussi l'idée d'un passé ancien qui renvoie trop facilement à la

⁸⁹ Le Larousse en ligne indique par exemple « anime : Dessin animé japonais qui s'inspire du manga », www.larousse.fr, consulté le 22 juillet 2020.

démarche essentialiste que je viens de dénoncer⁹⁰. C'est pourquoi je lui préfère le terme de « classique », qui a le défaut de renvoyer au classicisme français, mais qui possède la souplesse nécessaire, dans l'histoire de l'art et dans un sens plus général, pour désigner ce qui est admis à un moment, ce qui forme l'éducation de base (des créateurs) et qui autorise l'apparition de nouvelles formes de classicisme (de nouveaux modèles, destinés à une semblable patrimonialisation). Ainsi, dans l'expression « dessin animé classique japonais », ou « système de production classique », « classique » doit être compris comme des éléments constitutifs du cadre de référence culturel des créateurs (et des spectateurs) des dessins animés sur celluloïd produits dans les studios japonais au début de la période qui nous intéresse, donc entre la fin des années 1970 et celle des années 1990.

Les qualités contextuelles de cette définition de Koyama et Sugawa me permettent, dans le cadre de cette thèse, de traiter du développement de l'industrie, de la production et de la technique. Néanmoins, elle est postérieure au développement du numérique, et comprend « l'animation celluloïd commerciale traitée par ordinateur » ainsi que « l'animation numérique commerciale ». De ce fait, elle est moins valide quand il s'agit d'analyser les œuvres puisqu'elle ne permet pas de traiter de la rencontre technique et esthétique du dessin animé avec l'image numérique. Pour cette raison, j'ai choisi de mettre en place deux ensembles de définition, opératoires pour le premier dans le cadre de l'écriture de l'histoire ainsi que du développement de l'œuvre d'Oshii et de l'image numérique, et pour le second quand j'aborde l'analyse visuelle des interactions entre dessin animé, prise de vues réelles et image numérique.

⁹⁰ Dans le cas du Japon, la notion de « tradition » est très récente, le terme lui-même n'apparaissant pas avant le tout début du XX^e siècle. La notion et le terme sont donc constitutifs de la modernité japonaise. Je renvoie à l'analyse classique d'Eric Hobsbawm et Terence Ranger (éds.), *The invention of tradition*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. « Past and present publications », 1983, et, pour le cas japonais, à VLASTOS Stephen (éd.), *Mirror of modernity: invented traditions of modern Japan*, Berkeley, University of California Press, coll. « Twentieth-century Japan », n° 9, 1998.

Le premier ensemble contient les termes du titre de cette thèse : [l'industrie de] *l'animation japonaise* aux prises avec *l'image numérique*. Suivant les recommandations de Suzanne Buchan, nous avons précisé que l'animation renvoie ici au dessin animé sur celluloïd. Ce *dessin animé japonais* correspond à la définition de Koyama et Sugawa, en l'espèce le dessin animé commercial produit et diffusé au Japon, en tant que mode de production, ensemble de techniques et de modèles industriels inscrits dans une histoire, ainsi que les œuvres produites dans ce contexte. Pour sa part, l'expression *image numérique* se heurte au même problème d'amplitude et d'imprécision que le terme « animation », mais en l'occurrence, elle a précisément été choisie pour cette raison. Dans son acception la plus large, elle pourrait englober toutes les images dont la production a reposé, à un moment où un autre, sur des outils informatiques. Ainsi, même un film d'animation comme *Ponyo sur la falaise* (*Gake no ue no Ponyo* 崖の上のポニョ, 2008, Miyazaki Hayao), dont le discours promotionnel met en avant la qualité graphique des décors et l'animation à la main des mouvements, peut être qualifié de film numérique dans la mesure où ses dessins ont été scannés et assemblés par ordinateur. À l'extrême, on peut même considérer que tout film distribué en DVD présente des images numériques⁹¹. Mais dans le cadre de cette thèse, je préfère proposer une définition plus étroite en mettant de côté la question de la diffusion⁹² pour ne m'attacher qu'à la production. Ainsi, l'expression est ici utilisée comme un hyperonyme pour différentes techniques de *création ou de retouche d'image* par ordinateur et différents *effets* obtenus par ces techniques.

⁹¹ C'est d'ailleurs la position de Dominique et Philippe Martin, dans leur article « Image numérique et image de synthèse » pour l'encyclopédie *Universalis éducation*, qui définissent *l'image numérique* comme une image *conservée* sous forme de code (sans considération pour leur source : gravées sur un DVD, les images du *Voyage dans la lune* de Georges Méliès – 1902 – sont numériques) et *l'image de synthèse* comme une image *produite* par ordinateur (sans considération pour son format de conservation : même imprimée sur papier, une image de synthèse reste une image de synthèse). MARTIN Dominique et MARTIN Philippe, « Image numérique et image de synthèse », in *Universalis éducation* [en ligne], consulté le 21 juillet 2017. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/image-numerique-et-image-de-synthese/ressources/>

⁹² Bien que le développement des formats numériques, d'abord dans le domaine des vidéogrammes (DVD, BluRay...), puis de la diffusion télévisée et sur l'Internet (vidéo à la demande, sites de *streaming*, rediffusion à la demande), entraîne une série de changements fondamentaux pour l'industrie du dessin animé japonais et de l'audiovisuel en général.

Le second ensemble de définitions, opératoire pour l'analyse des films, qualifie le dessin animé (qui perd sa particularité locale) comme régime de représentation, et comprend un troisième terme, celui de la prise de vues réelles. En effet, si Oshii Mamoru est actif dans le cadre de l'industrie du dessin animé, *G.R.M.*, *Avalon* et *Innocence* combinent des images de sources différentes dont, pour les deux premiers, la prise de vues réelles. La notion de régime de représentation est empruntée à Jean-Baptiste Massuet qui, dans sa thèse consacrée aux formes hybrides dessin animé/prise de vues réelles, est également confronté au besoin de qualifier des éléments hétérogènes coprésents dans un même plan et dans un même espace diégétique. Il définit ainsi un régime de représentation comme un « ensemble de conditions générales définissant le processus de captation/restitution du mouvement cinématographique⁹³ ». Alors que, comme je l'ai déjà montré, les définitions courantes de l'animation sont construites en opposition avec la prise de vues réelles (ce qui l'instaure en norme), cette approche permet à Massuet de construire les définitions de ses deux objets en parallèle, sans que l'une prime sur l'autre. Les conditions générales dont il est question sont ouvertes, mais portent principalement sur deux axes : « le traitement du mouvement et le traitement de la représentation⁹⁴ ». Ainsi, le mouvement est capté dans le cas de la prise de vues réelles et reconstitué par l'animateur dans celui du dessin animé, tandis que la représentation est photographique en prise de vues réelles et graphique pour le dessin animé.

Cette proposition présente aussi l'intérêt de s'établir sur une unité plus fine que celle du film dans son intégralité. Une œuvre est en effet (presque) toujours mixte, même en mettant de côté les cas spécifiques dont il est question dans la présente thèse, les films d'animation recourent aussi à des techniques optiques qui ne relèvent pas du dessin animé pour certains effets spéciaux par exemple, et les films en prise de vues réelles à des techniques graphiques, comme le **matte painting*⁹⁵. L'expression « régime de représentation » porte sur des éléments de l'image et non sur l'intégralité d'un

⁹³ MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé...*, op. cit., p. 20.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 20.

film. Un film (hybride) n'appartient pas à tel ou tel régime, ce sont les régimes qui appartiennent au film et le composent. Il découle en outre de cette remarque que tout ce qui apparaît à l'écran n'appartient pas nécessairement à l'un des deux régimes de représentation.

La notion, quoique précise, présente aussi toute la souplesse nécessaire pour la description des transformations et des hybridations de l'image. Reste à déterminer si elle peut s'appliquer à l'image numérique. Comme je l'ai dit, j'utilise l'expression « image numérique » comme hyperonyme pour différentes techniques et effets produits par ordinateur. Or, toutes ses manifestations ne présentent pas le même traitement du mouvement et de la représentation. Par exemple, l'animation d'images de synthèse 3D (comme certains véhicules dans *Avalon* et dans *Innocence*) traite la représentation en volumes (les modèles numériques) et reconstitue le mouvement de façon semi-automatique (l'opérateur détermine les poses des modèles et les *intervalles sont calculés par l'ordinateur). Mais un effet comme le *morphing numérique⁹⁶ qui clôt *Avalon* associe une représentation photographique à un mouvement reconstitué automatiquement. Ainsi, une notion aussi large que celle d'image numérique ne peut être qualifiée de régime de représentation en soi. Par contre, ses différentes manifestations peuvent être, et seront, examinées en fonction des deux axes principaux de la représentation et de la reconstitution du mouvement, dans le cadre de l'analyse des œuvres et de la signification de la coprésence à l'écran des images numériques et des régimes de représentation du dessin animé et de la prise de vues réelles. La définition du troisième terme reste donc ouverte et la notion de régime de représentation

⁹⁵ Le *matte painting* est un effet spécial qui n'est pas spécifiquement numérique et qui « consiste à combiner dans un même plan large une scène réelle et son extension réalisée par peinture ». HAMUS-VALLÉE Réjane, *Peindre pour le cinéma. Une histoire du Matte Painting*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle – Images et sons », 2016, p. 13.

⁹⁶ Technique consistant à animer de façon fluide la transformation d'une première image (photographique ou non) en une seconde image, par le calcul et la génération automatiques des intervalles par ordinateur. Pour une définition complète de cet effet ainsi que l'histoire et les enjeux de son développement dans le champ audiovisuel, cf. HAMUS Réjane, « Le morphing », in *Cinéma et dernières technologies*, BEAU Frank, DUBOIS Philippe et LEBLANC Gérard (éds.), Paris / Bruxelles, INA / De Boeck Université, coll. « Arts et cinéma », 1998, p. 207-223.

donne un point d'ancrage qui permet des comparaisons intéressantes sur l'hybridation dans les œuvres d'Oshii.

Méthodologie générale

Cette thèse articule deux objets de nature différente : une activité de production cinématographique au cours d'une période définie et des œuvres filmiques. En outre, elle étudie côté à côté un film en prise de vues réelles (*Avalon*) et un film d'animation (*Innocence*). Cette diversité pose des questions méthodologiques de plusieurs ordres.

Entretiens et archives

Point crucial, cette thèse repose sur l'exploitation de sources documentaires de première main pour les trois productions, processus qui, rappelons-le, a été peu étudié. J'ai donc dû m'atteler à la recherche de sources susceptibles de me permettre de répondre aux questions que je me posais : organisation de la production, façon dont la création d'images numériques s'est insérée dans la structure humaine et industrielle du dessin animé et les a, le cas échéant, transformées. Enfin, il restait à déterminer la manière de traiter ces sources, une fois réunies.

Une certaine quantité d'informations ont été publiées dans la presse, dans des ouvrages destinés aux amateurs ou dans des documentaires vidéo type *making of*, et sont, de ce fait, relativement accessibles. Mais leur nombre et leur qualité sont inégaux d'une œuvre à l'autre. En effet, les informations concernant le projet inachevé de *G.R.M.* sont très rares, fragmentaires et surtout, pour une proportion significative, uniformes, car elles proviennent du discours institutionnel construit autour du film à un moment précis⁹⁷. La production d'*Avalon* est mieux documentée, car, si les sources sont peu

⁹⁷ Plus précisément, elles sont issues d'une conférence de presse organisée par les producteurs au cours de la recherche de financement, donc destinée à un public particulier et avec des enjeux dépassant la seule information. Par rapport à la durée de la production, la publication de ces informations est en outre concentrée sur une courte période.

nombreuses, les informations sont bien structurées dans un ouvrage⁹⁸ publié au moment de la sortie nationale du film en 2001. Enfin, les sources concernant la production d'*Innocence* sont comparativement très nombreuses, mais dispersées dans plusieurs ouvrages.

Pour écrire l'histoire de la production dans le studio Tōei Dōga, Marie Pruvost-Delaspre s'appuie également sur des sources directes, plus précisément des témoignages des anciens salariés et collaborateurs du studio, d'une part, et des documents de production, de l'autre. Les trois productions sur lesquelles porte la présente thèse sont documentées, toujours de façon inégale, par des sources de nature comparable et publiées dans des magazines spécialisés ou les ouvrages pour amateurs déjà mentionnés. En effet, quand Oshii commence sa carrière à la fin des années 1970, il est déjà fréquent que les éditeurs et les distributeurs de séries télévisées s'associent pour publier des magazines spécialisés à destination des spectateurs. Par exemple, à partir de 1982, la maison d'édition Shōgakukan publie un bimensuel dédié à la franchise *Urusei yatsura*, dont Oshii dirige l'adaptation télévisée. Le contenu varie d'un numéro à l'autre, mais tous contiennent des informations et des illustrations sur l'univers diégétique, et – ce qui nous intéresse ici – des anecdotes de la production, des photographies du studio, des reproductions de documents de production (généralement les **ekonte*⁹⁹, les chartes graphiques, les fonds et les celluloïds), ou encore des interviews de l'équipe. Ainsi, si les éléments diégétiques, visuels et narratifs sont prépondérants dans ces magazines, les aspects techniques des œuvres sont aussi largement représentés. Cette pratique s'est perpétuée sous différentes formes et la sortie d'*Innocence*, dont la stratégie promotionnelle met justement en valeur les qualités techniques, a été accompagnée de la parution de nombreux ouvrages illustrés, fac-similés des documents de production, explications pratiques sur les techniques déployées et recueils d'entretiens.

⁹⁸ MIZUNO PURODAKUSHON (水野プロダクション) (éd.), *Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA*, Tokyo, Media Fakutorî, 2001.

⁹⁹ L'*Ekonte* 絵コンテ est un découpage plan par plan du scénario qui peut, selon son auteur, comporter de nombreuses informations. J'en propose une définition plus complète dans le cadre de l'histoire de l'industrie du dessin animé japonais avant 1995, p. 79.

Pour le chercheur, ces ouvrages présentent néanmoins un double tranchant. D'un côté, ils offrent de nombreuses informations sur les processus de création, sur les techniques et l'organisation de la production ou encore sur le rôle des intervenants et leurs interrelations. Mais d'un autre côté, ils ne peuvent être exploités en l'état sans un travail critique. À propos des témoignages, Marie Pruvost-Delaspre va ainsi jusqu'à affirmer que, « loin de révéler une quelconque réalité historique [...], les récits (écrits ou oraux) des témoins laissent souvent transparaître des sentiments contradictoires, de la frustration à l'exaltation, qui obscurcissent leur compte-rendu des faits¹⁰⁰ », ce à quoi s'ajoute parfois l'imprécision naturelle des souvenirs. En outre, les témoignages comme les documents de production sont diffusés dans le contexte particulier de la promotion, et forment la majeure partie des sources publiées sur les trois productions d'Oshii. Sans mettre en doute l'honnêteté des interviewés, probablement par un effet d'entraînement lié aux enjeux des entretiens et à leur répétition pour différentes publications (voire au format de la conférence de presse où une même déclaration est rapportée, parfois sous une forme différente, dans différentes publications), on peut parfois constater un certain degré d'uniformisation des témoignages et l'apparition de tropes narratifs concernant la production, les relations entre les intervenants ou encore l'image publique de certaines personnalités. Les documents de production font quant à eux l'objet d'un processus d'édition lors de leur publication et se trouvent parfois expurgés de certains éléments¹⁰¹. Enfin, les documents visuels (*ekonte*, chartes graphiques, **layout* ou *celluloïds*) sont largement favorisés au détriment des documents textuels (scénarios, notes internes ou fiches d'exposition), plus rares, et plus encore des documents comptables (budgets prévisionnels et réels), totalement absents. Les sources

¹⁰⁰ PRUVOST-DELASPRE Marie, *Pour une histoire esthétique et technique...*, *op. cit.*, p. 20.

¹⁰¹ J'ai ainsi eu l'occasion de comparer l'*ekonte* d'*Innocence* tel qu'il est conservé dans les archives numériques du studio Production I.G à sa version publiée. Bien que minimes en volume, j'ai pu constater que certaines modifications avaient été apportées. Par exemple, Oshii mentionne le nom de l'animateur auquel il souhaite confier une scène, mais cette note d'intention a été retirée de la version publiée, peut-être par souci diplomatique. La version éditée est reproduite dans ÔNO Shûichi (大野修一) (éd.), *Roman arubamu. 2501 Inosensu ekonte shû* (ロマンアルバム 2501 イノセンス絵コンテ集), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004.

publiées sont donc d'une grande importance, mais doivent être scrutée d'un œil critique lorsqu'elles sont exploitables.

Afin de compléter et de corroborer ces informations, en particulier pour la production de *G.R.M.*, j'ai tenté de trouver de nouvelles sources plus directes. La récolte de témoignages s'est avérée un exercice difficile. Une fois de potentiels informants repérés, il est absolument nécessaire de trouver un canal pour les approcher et de compter plusieurs mois de négociations, via des intermédiaires, pour obtenir un entretien particulier, démarche fastidieuse qui n'aboutit pas toujours. Grâce à une bourse de recherche du ministère des Études supérieures japonais, j'ai pu rejoindre pendant deux ans le département des études japonaises internationales de l'Université Meiji (Meiji daigaku daigakuin kokusai nihongaku kenkyûka 明治大学大学院国際日本学研究科) sous la supervision du professeur Morikawa Ka'ichirô 森川嘉一郎. L'Université Meiji est active dans le domaine de la conservation et de la valorisation du patrimoine du manga, du dessin animé, du jeu vidéo et d'autres supports de la culture populaire japonaise contemporaine. Ainsi, elle abrite la bibliothèque-mémorial Yonezawa Yoshihiro du manga et des subcultures (Yonezawa Yoshihiro kinen toshokan 米沢嘉博記念図書館), dont le fonds est principalement constitué des legs des collectionneurs Yonezawa Yoshihiro 米沢嘉博 (1953-2006) et Iwata Tsuguo 岩田次夫 (1953-2004) et régulièrement alimenté par de nouveaux dons. Elle gère également la Bibliothèque du manga contemporain (Meiji daigaku gendai manga toshokan 明治大学現代マンガ図書館) fondée en 1978 par le collectionneur Naiki Toshio 内記稔夫 (1937-2012). Elle est aussi associée à plusieurs organisations qui partagent l'objectif de concevoir un centre national de conservation des cultures populaires contemporaines (cf. *infra* p. 55). Ce réseau m'a offert des opportunités précieuses en vue de la réalisation de mon projet documentaire. Avec le soutien de M. Morikawa et de l'un de ses doctorants, M. Miyamoto Ryôhei 宮本亮平, j'ai pu rencontrer Mme Yamakawa Michiko 山川道子, directrice du département des archives du studio d'animation Production I.G (Purodakushon I.G プロダクション I.G) qui a montré beaucoup d'intérêt pour mes recherches. À son tour, Mme Yamakawa a appuyé

ma demande d'entretien auprès de M. Oshii qui, après une première rencontre informelle¹⁰², m'a accordé un entretien le 21 mars 2017, dans les locaux du studio. La discussion, préparée par l'envoi préalable de mes questions, a porté principalement sur les relations entre *Avalon* et *Innocence*, sur les échanges entre dessins animés, prise de vues réelles et image numérique, ainsi que sur ses intentions lors de la production des deux films et d'autres œuvres plus récentes¹⁰³. En amont, j'avais proposé de parler aussi de *G.R.M.* et de son cadre de production, mais l'assistante du réalisateur, Mme Inoue Aki 井上亜希 m'a fait savoir qu'il ne faisait pas confiance à ses souvenirs et ne souhaitait pas s'exprimer sur le sujet, les faits remontant à une vingtaine d'années. Au moment de cet entretien, je commençais tout juste à entrapercevoir l'importance de l'expérience *G.R.M.* et je n'ai pas insisté, mais j'ai pu demander un second échange, cette fois sous la forme d'un questionnaire écrit auquel M. Oshii a répondu le 15 juin 2018, portant plus spécifiquement sur la production inachevée, son organisation, ses fruits et son impact sur la production d'images numériques au Japon¹⁰⁴.

Outre M. Oshii, j'ai pu échanger par écrit avec M. Kuwajima Ryûichi 桑島龍一¹⁰⁵ à qui j'ai été présentée par un autre enseignant du département des études japonaises internationales, M. Hikawa Ryûsuke 氷川竜介. M. Kuwajima n'a pas participé directement à la production des films d'Oshii (il a supervisé l'édition des vidéogrammes d'*Avalon*), mais en tant qu'ancien salarié de Bandai Visual (la société de production et de distribution qui a financé *G.R.M.* et *Avalon*) entre 1992 et 2010, il a pu m'apporter de précieuses informations sur les relations entre la société et sa maison mère lors de la production de *G.R.M.*, ainsi que sur le rôle de plusieurs figures de premier plan du groupe Bandai.

¹⁰² Rencontre qui s'est tenue le 6 août 2016 dans les bureaux du cinéma Shinbungeiza 新文芸坐 (Ikebukuro, Tokyo).

¹⁰³ Voir le compte rendu de l'entretien en annexe, p. 519.

¹⁰⁴ Voir la reproduction des réponses en annexe, p. 559.

¹⁰⁵ M. Kuwajima est actuellement organisateur d'événements et agent de publicité indépendant, en rapport avec le dessin animé japonais.

Enfin, Mme Yamakawa m'a donné beaucoup d'informations générales sur l'organisation actuelle de la production au sein de Production I.G et entre les studios tokyoïtes, ainsi que sur les enjeux de l'archivage des documents de production. Elle m'a également procuré quelques documents internes de la production d'*Innocence* et informée de l'existence de plusieurs cartons d'archives de la production de *G.R.M.* placés sous sa garde et de l'histoire de ce fonds.

Dans la première moitié des années 2010, Production I.G se lance dans la production de *Garm Wars: The Last Druid*, réalisé par Oshii Mamoru. Plus de quinze ans après *G.R.M.*, la production d'un film en prise de vues réelles utilisant les techniques numériques ne répond plus aux mêmes enjeux (la production de *Garm Wars* est d'ailleurs délocalisée au Québec). *G.R.M.* et *Garm Wars* constituent donc des projets très différents, mais le second reprend des éléments diégétiques, narratifs et visuels du premier. Le réalisateur et son équipe, installés dans les locaux de Production I.G, souhaitent donc utiliser les documents produits à l'époque comme référence et demandent à Bandai Visual de leur faire parvenir tout matériel de production alors disponible¹⁰⁶. Mme Yamakawa a pu m'indiquer les mouvements de ce fonds et les transformations apportés à ce dernier à partir de son arrivée dans les locaux de Production I.G. D'après elle, les matériaux ont été livrés au service production du studio et contenaient des documents papier, mais aussi des maquettes, des accessoires et des costumes (lorsque j'y ai eu accès, le fonds ne comptait presque plus aucun élément en volume). Les documents ont été copiés, triés (les doublons ont été jetés) et réorganisés afin d'être exploitables. Une fois la production achevée, les documents ont été transférés au service des archives qui a effectué à son tour un tri et un classement partiels. Bandai Visual n'ayant pas réclamé leur retour, les boîtes sont depuis restées dans les collections de Production I.G.

¹⁰⁶ La date exacte du transfert est inconnue, mais les archives contiennent une « liste des documents relatifs à M. Oshii Mamoru » (押井守監督関連資料リスト) qui recense grossièrement le contenu des boîtes et qui a été établie le 27 mai 2010 par Matsushita Hideo 松下日出男 de Bandai Visual. Source : Archives Bandai/I.G.

À propos de la création d'archives du dessin animé au Japon, il semble exister de grandes disparités d'une entreprise à l'autre et, d'après Mme Yamakawa et M. Oshii, la pratique est encore très peu implantée dans les studios d'animation. Dans le passé, les studios ne semblent pas avoir manifesté d'intérêt particulier pour la conservation des matériaux de production, qui n'ont commencé à être conservés que récemment, et souvent de façon partielle. Dans sa thèse, Marie Pruvost-Delaspre fait ainsi état de difficultés à accéder aux documents des œuvres de la Tôei Dôga, non seulement parce que la société est réticente à autoriser l'accès à ses archives, mais aussi parce qu'elle a directement commercialisé les celluloids et les fonds originaux de ses œuvres à l'époque de la diffusion. Ainsi, les pratiques commerciales de l'industrie ont mené à la disparition et à la dispersion¹⁰⁷ d'une partie importante des matériaux de production.

Toutefois, on peut noter des initiatives de nature patrimoniale, comme l'association Anidô アニドウ, fondée en 1967, qui acquiert, conserve et valorise ce type de documents depuis la fin des années 1960¹⁰⁸, ou le Musée de l'animation de Suginami de l'Université polytechnique de Tokyo (Tôkyô kôgei daigaku Suginami animêshon myûjiamu 東京工芸大学杉並アニメーションミュージアム), inauguré en 2005, qui s'adresse au grand public tout en intégrant la conservation à la liste de ses missions. En outre, plusieurs studios sont aujourd'hui dotés de leur propre service d'archives, comme Production I.G. D'après Mme Yamakawa, les premiers usagers des documents conservés sont les animateurs eux-mêmes. Les archives du studio leur fournissent en effet un important catalogue de référence qui peut leur permettre d'étudier le mouvement, la mise en scène ou encore le style de leurs prédécesseurs. Les archives constituent aussi un fonds iconographique dans lequel le studio peut

¹⁰⁷ Le marché des documents originaux (ou, à défaut, inédits) existe toujours et semble florissant. Celluloïds, décors, dessins préparatoires, *ekonte* ou encore livrets des dialogues se trouvent ainsi sur les sites d'enchères ou dans des magasins spécialisés comme ceux du centre commercial Nakano Broadway à Tokyo.

¹⁰⁸ Marie Pruvost-Delaspre, qui a eu accès à ce fonds pour ses recherches, présente dans sa thèse les enjeux politiques et culturels des activités de l'association et les resitue dans leur contexte historique. Cf. PRUVOST-DELASPRE Marie, *Pour une histoire esthétique et technique...*, *op. cit.*, p. 422-441.

puiser pour illustrer toutes sortes de supports visuels ou qu'il peut présenter au public lors d'expositions. La valorisation est alors à la fois promotionnelle (visibilité du studio et des œuvres) et financière, avec l'application de frais de reproduction. La valorisation des archives par le studio relève donc d'une pratique réelle chez Production I.G, mais Mme Yamakawa évoque aussi plusieurs freins matériels à l'établissement et au maintien d'un fonds. La production d'une série ou d'un film animés génère un très grand nombre de documents dont la conservation requiert de disposer d'un espace de stockage conséquent¹⁰⁹, ce qui pose d'importantes questions logistiques et financières. Pour cette raison, le service des archives procède à un tri dont les critères dépendent des usages courants du fonds¹¹⁰. Enfin, les studios constituent des sociétés privées susceptibles de faire faillite et Mme Yamakawa évoque le risque de voir disparaître leurs archives¹¹¹.

Une partie de ces difficultés pourraient, toujours selon elle, trouver une solution dans l'établissement d'un lieu de conservation commun. Son diagnostic encourage le projet de création d'un centre national de conservation des cultures populaires contemporaines¹¹² porté par l'Agence pour les Affaires culturelles (*bunkachô* 文化庁), le Centre national des Arts de Tokyo et

¹⁰⁹ Depuis le début des années 2000, Production I.G (comme la plupart des studios japonais) n'utilise plus de feuilles de celluloïd et a dématérialisé une partie de sa production, ce qui a allégé le volume des documents physiques. Mais il reste les dessins originaux, qui sont scannés pour être colorisés et assemblés par ordinateur, et les problèmes de stockage et de conservation se posent aussi pour les données au format numérique, puisque le studio doit maintenir une structure informatique adéquate afin d'assurer l'intégrité et la lisibilité des données.

¹¹⁰ D'après Mme Yamakawa, le traitement diverge pour les films et les séries, le tri étant plus drastique pour les secondes que pour les premiers. On peut légitimement supposer que ces usages introduisent un biais dans la constitution des fonds puisque les images qui peuvent être utiles à un animateur ou faire l'objet d'une publication sont plus probablement celles qui sortent de l'ordinaire et se distinguent des autres, par exemple pour leur virtuosité ou leur iconicité. En tant que chercheur, c'est un point qu'il faut garder à l'esprit en travaillant sur de telles archives.

¹¹¹ Mme Yamakawa Michiko, lors de sa participation au panel « Manga anime gēmu no ākaibu » (マンガ・アニメ・ゲームのアーカイブ) lors du symposium *Manga bunka no hozon kyoten keikaku* (マンガ文化の保存拠点計画), Université de Meiji (campus Ikuta), le 23 novembre 2017.

¹¹² L'objet de ce centre, dont le nom n'est pas encore fixé, connaît une grande variété de désignations : arts médiatiques (*media geijutsu* メディア芸術), culture manga (*manga bunka* マンガ文化) ou encore manga, dessin animé, jeu vidéo (*manga anime gēmu* マンガ・アニメ・ゲーム).

l'université Meiji¹¹³. Ce projet est en cours d'élaboration, ses compétences et ses objectifs exacts restent encore à définir, et les institutions qui le portent mènent depuis plusieurs années des campagnes d'évaluation sur les besoins (des structures et des usagers potentiels) tant au Japon qu'à l'étranger. L'une des actions envisagées, et d'ores et déjà menée par le Centre national des Arts de Tokyo, vise à encourager la pratique de l'archivage et l'ouverture des fonds à de nouveaux types d'usagers, comme le grand public ou les scientifiques. La valorisation des archives du dessin animé auprès des chercheurs est encore tout à fait mineure, mais Mme Yamakawa porte un intérêt manifeste à la question, et mon travail sur les archives de *G.R.M.* a revêtu un aspect expérimental pour le service des archives de Production I.G.

Pour ma part, l'accès à ces archives a représenté une opportunité précieuse et probablement unique. À tel point que, les productions d'*Avalon* et d'*Innocence* étant déjà bien documentées par des ouvrages publiés, j'ai décidé de mettre de côté la recherche de sources complémentaires sur ces deux productions pour concentrer mes efforts sur les documents inédits de la production, peu renseignée, de *G.R.M.* Toutefois, malgré la bienveillance de Mme Yamakawa et son soutien, la question légale de l'exploitation de ces documents s'est posée avec insistance, car un certain flou entoure la propriété intellectuelle associée au fonds. En effet, les documents sont très variés et proviennent de différents auteurs (par exemple, esquisses des dessinateurs, notes internes des membres de la production, notes professionnelles des directeurs de production ou communications d'entreprise). Par ailleurs, ce qui touche à la production de *G.R.M.* relève du producteur d'origine, c'est-à-dire de

¹¹³ Lors d'un symposium de présentation du projet, M. Morikawa Ka'ichirô, qui animait la rencontre, a dressé un panorama historique des différentes initiatives qui y ont permis d'aboutir à ce résultat : le projet de financement d'un centre national consacré aux arts médiatiques (Kokuritsu media geijutsu sôgô sentâ keikaku 国立メディア芸術総合センター計画) annoncé par l'administration Asô en 2009, annulé à la fin de la même année par l'administration suivante, mais conservé sous une forme allégée au sein de l'Agence pour les Affaires culturelles qui lance un programme de soutien aux activités concernant le sujet, le Media geijutsu renkei sokushin jigyô メディア芸術連携促進事業 (co-organisateur du symposium avec l'Université Meiji) ; l'intérêt manifesté envers les arts médiatiques par le Centre national des Arts de Tokyo 国立新美術館, inauguré en 2007 et dont les directeurs successifs ont œuvré pour une association entre le musée et le projet de centre ; enfin, l'Université Meiji qui s'investit dans l'archivage du manga avec ses deux bibliothèques spécialisées et qui s'associe au projet de centre.

Bandai Visual. Mais les documents eux-mêmes ont été confiés à Production I.G à la demande du créateur de l'œuvre, Oshii Mamoru. Pour régler ce problème, Mme Yamakawa m'a conseillée de considérer M. Oshii comme mon interlocuteur principal et de lui demander l'autorisation d'exploiter les documents dans le cadre de mes recherches, car selon toutes probabilités, Bandai Visual suivrait ses décisions. Ainsi, mon second échange avec le réalisateur a aussi eu pour objectif d'obtenir son feu vert, qui m'a bien été accordé.

Pour le dépouillement des archives proprement dit, Mme Yamakawa m'a fait confiance pour appliquer de bonnes pratiques, tant pour le respect des droits de la propriété intellectuelle que pour le traitement d'informations sensibles qui pourraient se trouver dans les boîtes (le fonds n'étant pas inventorié, le risque était réel). L'entrepôt dans lequel sont déposées les archives de *G.R.M.* est situé à quelques minutes à pied du siège de Production I.G¹¹⁴ et il s'agit d'un petit local commercial dont l'espace principal est occupé par des rayonnages de cartons contenant les documents de production du studio. Lorsque je l'ai consulté, le fonds était composé de treize boîtes en carton de taille moyenne contenant principalement une grande variété de documents papier (matériel visuel de production tels *ekonte* ou *layout*, feuillets volants, dactylographiés ou manuscrits, carnets de notes, dossiers imprimés et reliés), mais aussi des **katto bukuro* カット袋¹¹⁵ et leur contenu d'origine, des photographies de production, des sections de pellicule ou encore des supports de mémoire numérique (disquettes, MB, disques laser...), et il n'existait aucun inventaire précis de ces éléments.

¹¹⁴ Le service des archives est localisé dans le bâtiment principal du siège de Production I.G tandis que les documents sont répartis sur plusieurs sites loués à un fournisseur d'espace et dans les réserves du Musée de l'animation de Sugunami de l'Université polytechnique de Tokyo.

¹¹⁵ Littéralement « enveloppe de plan ». Il s'agit d'un objet résiduel de la production de dessins animés qui, d'après ce que j'ai pu observer sur place, constitue en volume le plus gros des archives de Production I.G. Les *katto bukuro* sont de grandes enveloppes de papier épais dans lesquelles sont placés tous les documents nécessaires à l'animation d'un même plan. Au cours de la production, l'enveloppe s'épaissit en passant d'un poste à l'autre et chaque intervenant y appose son cachet lorsque sa participation est achevée et validée. En tant que support de communication, les enveloppes peuvent porter de nombreuses autres inscriptions qui en font de précieuses sources d'information. C'est pourquoi elles sont conservées quasiment en l'état par le service des archives qui, le cas échéant, en retire uniquement les feuilles de celluloid, car ces dernières requièrent des conditions de conservation particulières.

Comme je l'ai déjà dit, le fonds avait été plusieurs fois remanié, ne serait-ce que depuis son arrivée chez Production I.G, et je ne l'ai donc pas trouvé dans son état d'origine. Mais dans ce cas, et peut-être dans celui des documents de production audiovisuelle de façon générale, la notion même d'état d'origine perd de sa pertinence. En effet, l'observation des documents, corroborées par les indications de Mme Yamakawa, fait apparaître que les documents sont soumis, tout au long de la production même, à de constantes manipulations. Par exemple, des feuillets peuvent être désolidarisés, puis réassemblés de façon que la page de garde du fascicule indique une date qui ne correspond plus à celle des pages suivantes (réalisées à une date antérieure ou postérieure). Les chronologies sont donc difficiles à établir et chaque information doit être vérifiée ou, à défaut, formulée avec prudence. Autre exemple, qui découle aussi en partie de l'ordonnement du fonds : lorsqu'un document suggère la création d'une structure de production, mais qu'il n'existe pas d'autres traces de celle-ci, a-t-on affaire à un projet qui a été réalisé, mais dont les documents ont disparu, ou bien à un projet qui n'a jamais vu le jour ? Et quel est le statut dudit document, ou disons le degré d'avancement de ce qu'il décrit ? S'agit-il un projet commun qui a circulé dans l'équipe, ou bien ne représente-t-il que la projection personnelle de son seul auteur ? Les informations qui peuvent être extraites du fonds présentent ainsi un large spectre de fiabilité, et ce, pour la raison que ces documents n'ont pas été conçus pour être utilisés de la façon dont je tente de les exploiter. Les auteurs n'ont donc pas toujours le souci de dater, signer ou motiver leur production.

Ainsi, la mobilisation raisonnée d'un fonds d'archives comme celui de *G.R.M.* demande un travail d'évaluation qui implique une somme colossale de lectures, de vérifications et de recoupements, travail d'autant plus difficile qu'il n'existe pas d'œuvre achevée (de film) qui permettrait d'établir des comparaisons et de distinguer le projet de la réalité. Néanmoins, après un certain nombre d'heures consacrées à l'examen de tels documents, le chercheur acquiert une certaine familiarité avec le fonds, qui devient un ensemble presque organique, traversé par un réseau de liens, de concordances

permettant progressivement de donner un sens aux différentes informations et de faciliter, ou du moins de fluidifier, le travail de vérification. Pour aborder la masse d'informations désorganisée offerte par le fonds, j'ai procédé par problématiques. En m'autorisant parfois un peu de latitude, j'ai dirigé mes recherches dans l'optique de répondre à trois questions : quelles sont les grandes étapes, et leurs dates, de la production de *G.R.M.* ? Qui sont les membres de l'équipe, quels postes ou fonctions remplissent-ils et comment sont-ils organisés ? Quels sont les documents qui portent sur l'utilisation du numérique et que nous apprennent-ils de la place et du traitement de l'image numérique pendant la production ? J'ai observé un maximum de prudence en tentant de répondre à ces questions, mais j'espère que des travaux futurs viendront bientôt compléter et affiner les résultats que je propose ici, car la présente thèse est loin d'avoir épuisé les ressources de ces archives entièrement inédites, d'autant plus que je suis la première à avoir exploitées.

Pour finir, j'ai interrogé M. Oshii sur l'existence et la localisation d'autres documents de production pour *G.R.M.*, mais à sa connaissance, à part quelques documents qu'il a lui-même conservés dans ses archives personnelles, les boîtes entreposées dans les locaux de Production I.G représentent l'intégralité de ce qui a survécu. Peut-être en guise d'encouragement, il a d'ailleurs conclu sa communication par les mots suivants : « J'ai du respect pour votre étude, mais rechercher des documents du Digital Engine Laboratory¹¹⁶ est une tâche digne d'une enquête de *X-Files*...¹¹⁷ »

Analyses et interprétation

Rappelons-le, cette thèse articule deux axes principaux : l'histoire de la production et l'étude d'œuvres filmiques. Le second axe pose un ensemble de

¹¹⁶ Le studio de production qui a été formé pour réaliser *G.R.M.*, et dont je décris l'organisation et les acteurs en seconde partie de cette thèse.

¹¹⁷ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「貴方の研究には敬意を表しますが、『デジタルエンジン研究所』の資料を捜すという作業は、まあ『X-File』の捜索のようなものです。」

questions méthodologiques qui ont trait à l'analyse et à l'interprétation des œuvres du corpus. La première de ces questions porte justement sur l'emploi, ou le réemploi, des sources utilisées pour documenter l'histoire de la production. L'objet de l'analyse est bien entendu le film achevé, l'œuvre dans sa version finale, mais les déclarations des membres de l'équipe et les documents de production peuvent aussi enrichir l'interprétation, à condition de respecter une précaution fondamentale : ne pas recréer un film qui n'existe pas. Outre des récits de production, les interviews rapportent principalement les intentions des créateurs tandis que les documents de production décrivent, par nature, un objet potentiel, un projet en cours qui n'est jamais définitif. L'analyste doit donc garder à l'esprit les limites de ces sources et le risque de parler d'un objet encore plus virtuel que le film qu'il analyse selon le prisme de sa propre compréhension. Il doit donc se garder de dépasser le réel et de développer son interprétation en reconstituant les vides laissés par le film à l'aide des explications ou explicitations qui se trouvent dans les documents de production¹¹⁸. Par contre, il peut les utiliser en vue de produire une étude des omissions et des rejets, qui renseigne les choix définitifs du réalisateur et de son équipe. Ainsi, les informations contenues dans ces documents servent davantage à éclairer les pleins de l'œuvre qu'à combler ses creux.

Dans le cas de *G.R.M.*, la question se pose différemment, car il n'existe pas d'œuvre filmique achevée qui puisse servir de support à une analyse¹¹⁹, et il s'agit donc de ne pas recréer – ou même d'imaginer – une œuvre inexistante, mais uniquement de reconstituer sa production qui, elle, a été bien réelle. Il existe néanmoins deux pilotes réalisés par l'équipe de production de *G.R.M.* et dont le statut est ambigu par rapport au sujet de cette thèse puisqu'ils fonctionnent à la fois comme des œuvres non cinématographiques et comme des témoignages particuliers qui documentent la production de *G.R.M.*

¹¹⁸ Oshii lui-même avertit le lecteur de *l'ekonte d'Innocence* que le document ne lui permettra pas de tirer de conclusions définitives quant aux éléments ambigus de son film (Oshii Mamoru dans Ôno Shûichi [éd.], *op. cit.*, p. 259).

¹¹⁹ Encore une fois, il serait anachronique de considérer le film *Garm Wars* de 2015 comme l'achèvement de la période de production de la fin des années 1990. Cette dernière ne peut donc être traitée en relation avec le film. En revanche, une analyse de ce film gagnerait sans aucun doute à s'appuyer sur l'étude de la production de *G.R.M.*

et la situation de l'image numérique dans la seconde moitié des années 1990. L'intégration des pilotes au corpus pose un problème méthodologique de fond, leurs objectifs (publicitaire et démonstratif) ainsi que leur format (non narratif, synthétique, très bref) empêchant d'emblée le recours à une bonne partie des outils de l'analyse de film. J'ai donc choisi d'en proposer une description détaillée, exclusivement consacrée aux images numériques, et de ne pas entrer dans l'interprétation. Si ces pilotes sont étudiés en tant que tels (et non les films en puissance dont ils constitueraient les indices), c'est parce qu'ils témoignent au premier chef de ce qui a été réalisé au cours de la production. C'est donc à ce titre que je les mobilise, comme des documents de la production, et en appliquant les limites associées à ce type de sources.

Une autre question de méthodologie générale est celle des limites à donner à l'interprétation. *Avalon* et *Innocence* sont deux œuvres polysémiques, qui travaillent le sens à plusieurs niveaux, de façon complexe, et dont on pourrait sans fin approfondir l'analyse. Oshii lui-même relie cette richesse et cette ouverture interprétative à un refus de rationaliser la cinématographie et de soumettre le film à une pure efficacité narrative. C'est ce qu'il évoque au cours d'un dialogue avec l'historien de la pensée sociale Ueno Toshiya publié à l'occasion de la sortie d'*Innocence*. À son interlocuteur qui remarque que les réalisateurs de *Matrix*, s'ils déclarent être influencés par l'œuvre du réalisateur, en restent finalement très éloignés au niveau narratif, Oshii répond ainsi :

« Quelque part, ils donnent l'impression de s'agenouiller devant les fonctions et la puissance du récit. Mais c'est justement ça Hollywood, et je pense que cette structure ne changera pas. Il est nécessaire que chaque plan ait du sens et, sous la direction des toutes puissantes études de marché, [les producteurs] viennent dire que telle scène est concrètement inutile. Moi aussi pour *Avalon* j'y ai eu droit. [...] Au final, ils dénie l'inconscient du réalisateur. Mais je me demande s'il est possible de faire du cinéma en dénia cet inconscient-là. Je pense que, s'il n'a pas de rupture quelque

part, le film ne vit pas longtemps. Parce que sa mission s'achève au moment où il est parfaitement compris¹²⁰ ».

Pour aborder la richesse sémantique des deux films, qui ne sont donc pas destinés à être « parfaitement compris », j'ai pu limiter le champ de l'interprétation à une portion congrue en me concentrant sur la place des images numériques dans l'œuvre d'Oshii. Du fait de ce tri, les interprétations proposées dans cette thèse ne donnent qu'une image partielle de ces œuvres riches et n'épuisent en rien leur capacité à faire sens. Je dois en outre préciser que, bien que mes interprétations se concentrent sur la signification des images numériques, ces dernières ne fonctionnent bien sûr jamais seules et je suis amenée à les mettre en relation avec d'autres aspects des films (narration, développement thématique, choix esthétiques, etc.).

Une troisième question porte sur l'une des activités préalables à l'analyse et à l'interprétation des images numériques dans les deux films, en l'espèce l'établissement d'un relevé de ces images. Dans *Avalon* comme dans *Innocence*, les images numériques (au sens très large) sont omniprésentes et polymorphes, parfois discrètes et parfois exhibées. Plusieurs approches ont été envisagées pour mener à bien cette opération de repérage. La première vise à l'exhaustivité. Elle s'appuie sur les sources documentaires (donc extra-filmiques) et consiste à relever l'intégralité des images produites numériquement attestées par ces sources. Mais ce travail, outre sa démesure, n'apporte rien à l'entreprise interprétative. En effet, pour prendre son sens dans le récit filmique, l'image numérique doit être perceptible par le spectateur. Comment ce dernier pourrait-il être amené à réfléchir au sens de telle représentation ou de tel mouvement s'il n'est pas autorisé à l'identifier en tant que telle ? Une alternative serait de relever les images présentées comme

¹²⁰ Oshii Mamoru dans OSHII Mamoru (押井守) et UENO Toshiya (上野俊哉), « Anime wa zure kara hajimaru. 2D to 3D no hazama de » (アニメはズレから始まる 2Dと3Dのはざままで), *Yuriika*, vol. 36(4), n° 4, avril 2004, p. 73 : 「彼らはどこかで物語の機能やカに拝跪してしまっている感じがあるよね。でも、それこそハリウッドで、その構造は変わらないと思うよ。必ずカットごとの意味が要求されて、強力なマーケット・リサーチの下、具体的に、あのシーンがいらないということを言ってくる。僕も『アヴァロン』でさんざんそれをやられた。(略)つまり、監督の無意識を否定しているんだよね。でも、監督の無意識を否定して、映画なんてできるんだろうかと思うよね。どこかで破綻がないと、その映画は生き延びていけないと思う。完璧に理解されたら、その映画の使命はそこで終わっちゃうわけでしょ。」

numériques *au sein du* monde diégétique. Mais cette approche introduit un biais dommageable pour cette étude dans la mesure où elle rejette la possibilité, pour l'image numérique, de faire sens en dehors de la relation entre la diégèse et le récit. L'analyse vise à décrire et mettre au jour le sens des œuvres, à en proposer une interprétation qui soit à même d'enrichir leur compréhension. Pour éviter les interprétations erronées, elle doit donc s'attacher à la réalité du film et au sensible. De plus, si l'image numérique doit participer pour elle-même à l'élaboration du sens du film, il faut qu'elle soit perçue *en tant qu'image numérique*, mais pas nécessairement dans le cadre diégétique. Le relevé doit en outre distinguer les images numériques qui font ou peuvent faire sens, de celles dont ce n'est pas la fonction dans le film, ce qui relève de l'aporie puisqu'il s'agit d'établir la portée sémantique d'un objet avant même de l'avoir relevé et analysé. Cette difficulté peut néanmoins être contournée, et c'est pourquoi j'ai choisi une approche phénoménologique de l'image numérique, partant de l'hypothèse que seules les images numériques qui peuvent être perçues comme telles par le spectateur ont, potentiellement, une fonction sémantique. Je distingue donc les images numériques *imperceptibles* des images numériques *visibles*, deux adjectifs que j'emprunte à la typologie établie par Christian Metz à propos des trucages. Dans « Trucage et cinéma (1971)¹²¹ », le sémiologue explore plusieurs typologies des trucages, fondées sur différents critères (support, fonction, relation à l'image photographique, moment/lieu de la production...). Celle qui m'intéresse ici s'attache à la perception des images plutôt qu'à leur fabrication. Metz compte trois « régimes perceptifs¹²² » : les trucages imperceptibles (que le spectateur ne remarque pas et dont il ne sait même pas qu'ils sont là), invisibles (il sait qu'ils existent, mais il ne sait pas où) et visibles (Metz place aussi dans cette catégorie ce qu'il appelle les « marques de ponctuation¹²³ » tels que l'accélééré ou certains raccords). Bien que l'on puisse trouver des liens entre le trucage et l'image numérique via l'effet spécial¹²⁴, le but ici n'est pas de transposer

¹²¹ METZ Christian, « Trucage et cinéma (1971) », *op. cit.*, p. 173-192.

¹²² *Ibid.*, p. 180.

¹²³ *Ibid.*

littéralement la typologie de Metz à l'image numérique¹²⁵, mais de lui emprunter les notions d'éléments imperceptibles et d'éléments visibles, voire de dépasser la diégèse, puisque Metz place dans les catégories des trucages invisibles et visibles des objets qui ont un sens dans la diégèse (l'homme invisible), mais aussi des effets qui fonctionnent hors de celle-ci, au niveau de la cinématographie (fondus au noir, etc.).

Ainsi, le relevé distingue les images numériques visibles des images numériques imperceptibles telles que la captation avec une caméra numérique, la colorisation assistée par ordinateur de dessins animés, ou même les images dont on peut se douter qu'elles sont numériques, mais qui s'homogénéisent avec leur environnement et ne créent pas d'événement, « d'impression de numérique », et que je rejette donc pour cette raison. Par exemple, la fin d'*Avalon* montre le corps d'un personnage subir une transformation et disparaître. Pour obtenir cet effet, l'équipe technique a imperceptiblement remplacé le corps de l'acteur par une doublure numérique (un modèle 3D qui reproduit sa silhouette) sur laquelle sont appliquées les déformations. Dans ce cas, l'interprétation ne tentera pas de donner du sens à l'existence de cette doublure numérique de l'acteur, qui est imperceptible pour le spectateur, mais

¹²⁴ Metz définit les trucages comme « divers effets optiques obtenus par des manipulations appropriées et dont l'ensemble constitue un matériel visuel mais non photographique » (METZ Christian, *op. cit.*, p. 173), et les distingue des effets spéciaux en tant que catégorie technique de la production cinématographique. La notion de trucage qu'il établit n'exclut pas pour autant l'ensemble des effets spéciaux (par exemple, il traite longuement du cas de la doublure d'acteur). Par ailleurs, les images numériques sont fréquemment associées aux effets spéciaux, tant au sein des œuvres, où se mêlent animation et effets visuels sous l'effet du numérique comme le note Sébastien Denis (*Le cinéma d'animation, op. cit.*, p. 228), que par les techniciens, dont les outils se numérisent en partie, et par les critiques, au point que certains contemporains ont pu, comme le remarque Paul Wells, considérer « les films [d'animation] par ordinateur [...] comme des avatars de la post-production, issus de la tradition des effets spéciaux, et pas du tout comme des films animés » (WELLS Paul, « Contrepoint, interface, immersion : animation et cinéma direct revisités », *CinémAction*, FLOQUET Henri et FLOQUET Pierre [trad.], n° 128, mars 2007, p. 223). On peut ainsi voir un lien indirect entre le trucage de Metz et l'image numérique, mais en aucun cas les assimiler l'un à l'autre puisque l'image numérique n'est pas toujours, et le trucage n'est pas exactement l'effet spécial.

¹²⁵ Ce qui paraît difficile, notamment parce que les trois catégories de Metz ont été conçues pour un tout autre objet. En outre, l'opérabilité de la typologie de Metz est limitée pour traiter parallèlement, comme je me propose de le faire dans cette thèse, d'un film en prise de vues réelles et d'un film d'animation, car la proposition de Metz repose en grande partie sur la notion d'indicialité de l'image photographique (au sens de Peirce), qui est à la source de la définition même de trucage.

elle s'intéressera à la valeur sémantique de la représentation de la transformation et de la disparition numérique de son corps qui, elles, sont bien repérables.

L'image numérique que je vais étudier dans le cadre des analyses des films de mon corpus est donc celle qui se voit, et qui, pour cette raison même, produit un effet d'hétérogénéité avec son environnement. Comment décrire cette hétérogénéité ? Bien qu'il existe une éducation à l'image, une familiarité qui génère des inégalités entre les spectateurs lorsqu'il s'agit de reconnaître ou non la nature numérique d'une image, cette inégalité se réduit lorsque l'image présente des qualités visuelles et/ou dynamiques propres qui exhibent intentionnellement son hétérogénéité par rapport aux autres éléments du film. La définition du régime de représentation élaborée par Jean-Baptiste Massuet offre des outils pour décrire et interroger cette hétérogénéité : sont considérées comme images numériques visibles, les images qui présentent un traitement de la représentation et/ou du mouvement différant du régime dominant de l'œuvre, d'une part, et associé aux techniques numériques, d'autre part. Ainsi, dans *Avalon*, l'image numérique est visible lorsqu'elle présente une hétérogénéité graphique (filtres, textures par exemple) et/ou dynamique (morphing, animation de modèles 3D) avec l'image captée en prise de vues réelles. Dans *Innocence*, le standard de référence est l'animation sur celluloïd, dont la représentation est dessinée ou peinte et le mouvement, reconstitué.

Pour *Innocence*, la question du traitement du mouvement des images numériques nécessite toutefois une précision supplémentaire. En effet, l'une des manifestations les plus fréquentes des images numériques dans le film est une représentation des décors qui n'est en fait perceptible que par le « mouvement de caméra » (qui est lui-même une illusion produite par le déplacement des objets visuels dans le cadre). Ce sont les cas où les décors sont animés par ordinateur et associent une structure modélisée en 3D à une texture de surface dessinée à la main. La nature numérique de l'image (la

représentation d'un volume et son animation) reste alors perceptible, mais par des indices subtils comme le changement dynamique du rapport entre les différents points de l'image ou des angles des objets. En outre, le mouvement animé par ordinateur présente parfois une fluidité et une régularité qui ne sont pas coutumières de l'animation sur celluloïd. Lorsqu'intervient un changement de perspective des volumes ou un déplacement du rapport entre deux points, je considère qu'il y a image numérique visible. Par contre, les mouvements translétés, réalisés par *assemblage numérique des différents dessins, mais imitant le mouvement classique des feuilles de celluloïd déplacées par l'opérateur du *banc-titre, sont considérées comme des images numériques imperceptibles.

Pour terminer sur le relevé des images numériques, un dernier point sur son degré de précision. Dans les films, les images numériques sont souvent associées intimement entre elles, de façon à représenter un objet ou un effet qui présente une unité iconographique. Par exemple, dans *Avalon*, la téléportation d'Ash sur le champ de bataille au début du film est techniquement composée de plusieurs éléments numériques distincts : une incrustation numérique de la silhouette du personnage associée à une déformation de l'image photographique, ainsi qu'à une ombre, à un halo rouge et à un flash lumineux. De façon générale, pour simplifier le relevé, j'ai préféré traiter ce genre de cas en tant qu'objets ou événements unitaires, représentés de façon complexe (ici, une entrée de champ dans une lumière rouge), plutôt que comme des éléments individuels et indépendants.

J'ai évoqué plus haut un « mouvement de caméra » à propos d'*Innocence*, ce qui mène à la quatrième question qui se pose avec insistance au cours de l'analyse : celle de la terminologie employée pour décrire le dessin animé et l'image numérique. Lorsqu'on parle du dessin animé sur celluloïd, comment utiliser sans sourciller des expressions comme « mouvement de caméra » ou « profondeur de champ » alors que, bien que le dispositif de prise de vue des dessins compte une caméra, l'essentiel des mouvements et des

effets sont générés ailleurs, sur le banc-titre ou à la surface des feuilles de celluloid ? De même pour les images numériques, car si le cas particulier de l'animation 3D peut être conçu comme un plateau de tournage virtuel, autorisant la transposition d'une partie du vocabulaire de la prise de vues réelles, en réalité, derrière les interfaces utilisateurs qui permettent de manipuler des « caméras » et des « sources d'éclairage », l'image numérique est formée d'une série de calculs dans lesquels l'objectif optique et l'appareil d'enregistrement n'ont aucune place.

L'utilisation de termes empruntés à un autre domaine constitue pourtant une pratique partagée par les analystes et les techniciens qui emploient de façon complémentaire le vocabulaire de la prise de vues réelles pour le dessin animé et celui du dessin animé pour l'image numérique, ce qui entraîne une confusion entre l'effet produit et les techniques employées pour l'obtenir. Ainsi, dans un bref lexique illustré du jargon de la production animée¹²⁶, Miyazaki Hayao 宮崎駿 (1941-) décrit la différence entre travelling frontal et zoom, mais précise que, dans la pratique, les opérateurs de prise de vue réalisent généralement un zoom pour produire un effet de travelling. L'usage est donc souvent inexact et, par définition, fluctuant. Pour autant, est-il pertinent et souhaitable de rebaptiser chaque phénomène offert à la description ? Il me semble qu'en ce qui concerne la communication entre l'auteur et le lecteur, une démarche aussi radicale fait perdre en clarté ce qu'elle fait gagner en précision. Pour la présente thèse, j'ai préféré adopter une position nuancée combinant plusieurs options. Ainsi, j'utilise moi aussi les termes du cinéma en prise de vues réelles, ce qui, je crois, permet au lecteur de s'appuyer sur un vocabulaire familier commun, et qui sert aussi, le cas échéant, à souligner les emprunts de la mise en scène à ce régime d'image. Il m'arrive également d'employer des expressions trouvées dans des sources techniques, tout en prenant le soin de les définir à leur première occurrence, ainsi que dans un lexique placé en annexe. Quant à la question particulière de la caméra, j'ai décidé de conserver le terme, malgré son archaïsme dans le cas d'*Innocence*,

¹²⁶ MIYAZAKI Hayao (宮崎駿), *Mimi o sumaseba On Your Mark* (耳をすませば On Your Mark), Koganei, Sutajio Jiburi, coll. « Sutajio Jiburi ekonte zenshû », n° 10, 2001, p. 523.

et même dans une certaine mesure d'*Avalon*, mais en le qualifiant de « virtuel ». En effet, pour le dessin animé comme pour l'image numérique, le rendu final est déconnecté de la technique déployée pour l'obtenir. Par exemple, les images d'un travelling circulaire en prise de vues réelles résultent du pivotement de la caméra sur un angle de 360°, tandis que ces mêmes images, reproduites en dessins animés, sont obtenues en déplaçant latéralement, devant une caméra fixe, une grande feuille dessinée. Analyser l'animation à l'aune du cinéma de prise de vues réelles implique d'imaginer une caméra virtuelle, une caméra inversée que l'esprit reconstitue à partir des images finales, mais aussi de connaissances et d'habitudes spectatorielles.

Enfin, je souhaite clore le chapitre méthodologique sur un point qui tient plus de l'avertissement au lecteur que de la question de méthode, mais qui a néanmoins nécessité d'effectuer un choix, celui de la version originale des œuvres du corpus. La question peut sembler triviale, mais elle conditionne intégralement l'expérience du spectateur et donc de l'analyste. En outre, elle concerne autant le texte (les dialogues et les intertitres) que les images et, pour *Avalon*, elle se pose en des termes très particuliers.

La version originale d'un film est généralement considérée comme étant la forme sous laquelle le film a d'abord été présenté à son public primaire. Ainsi, la version originale d'*Innocence* est celle qui a été distribuée en salles au Japon à partir du 6 mars 2004, d'une durée de 100 minutes¹²⁷. Les dialogues sont en japonais avec quelques exceptions, principalement en mandarin, sous-titrées en japonais. Pour *Avalon*, le choix est un peu plus complexe. En effet, le film, d'une durée de 106 minutes, a été tourné en polonais, la langue maternelle des interprètes. Les textes qui apparaissent à l'écran, intertitres et autres, sont généralement rédigés en anglais et plus rarement en polonais, en russe et en japonais. Les vidéogrammes sur lesquels sont distribués le film

¹²⁷ La mention de la durée est importante car, bien que ce ne soit pas encore le cas à ma connaissance pour *Innocence* ni pour *Avalon*, il existe des montages alternatifs de certaines œuvres. Ainsi, une version dite *director's cut*, bien que plus proche à priori de l'intention du réalisateur, n'a généralement pas le statut de version originale puisqu'elle complète une première version de l'œuvre, antérieure et approuvée par les producteurs.

aujourd'hui présentent deux versions, l'une doublée et l'autre sous-titrée, mais je n'ai trouvé aucune information permettant de déterminer si ces deux versions ont été diffusées conjointement lors de la sortie du film en salles au Japon, à partir du 20 janvier 2001¹²⁸. Néanmoins, même dans ce cas, plusieurs indices désignent la version polonaise sous-titrée en japonais comme la version originale du film, comme la forme prévue par le réalisateur. Tout d'abord, les dialogues en japonais (le doublage autant que les sous-titres) ne sont pas traduits du polonais, mais reprennent – le doublage d'ailleurs plus exactement que les sous-titres – le script reproduit dans l'*ekonte* dessiné par Oshii. Ceci indique déjà que le japonais est pensé comme la langue d'origine. Ensuite, les noms des doubleurs japonais n'apparaissent pas au générique de fin, laissant supposer que, comme dans le cas des films étrangers, leur contribution ne fait pas partie de la première version de l'œuvre. Enfin, et surtout, Oshii déclare qu'il a lui-même écrit et synchronisé les sous-titres pour *Avalon*¹²⁹. C'est donc cette version que j'ai adoptée comme forme d'origine du film.

Les versions des films du corpus sur lesquelles sont établies cette thèse sont donc les versions japonaises et je dois avertir le lecteur non japonophone que mes descriptions des œuvres peuvent à l'occasion s'éloigner de sa propre expérience de spectateur. En effet, si *traduttore, traditore*, j'ai décidé d'apporter ma propre trahison au texte et, en cas de citation, de retraduire les dialogues et les intertitres. Loin de moi l'intention de dévaluer par là le travail des traducteurs sur les œuvres du corpus, travail sans lequel cette thèse n'aurait probablement jamais pu voir le jour. Mais contrairement à ces professionnels, je peux me permettre de proposer des traductions, certes moins belles et moins efficaces, mais plus proches du texte original et de l'expérience du public primaire¹³⁰, car je peux ignorer les contraintes de

¹²⁸ La première projection a eu lieu en avant-première dans le cadre du Festival international du film de Tokyo, le 4 novembre 2000, mais les informations concernant la langue de diffusion ne sont pas non plus accessibles.

¹²⁹ Comme d'ailleurs pour *Patlabor 2* et *Innocence*. Oshii Mamoru dans Ôno Shûichi (éd.), *op. cit.*, p. 196-197.

¹³⁰ Ce choix me permet aussi de corriger les très rares erreurs de traduction que j'ai pu relever dans les deux films. Dans le cas de la traduction française d'*Avalon*, le texte a été traduit du japonais vers le polonais, interprété par les acteurs sans que le réalisateur puisse vérifier son exactitude, puis à nouveau traduit vers le français, chacune de ces étapes offrant mille

lisibilité des sous-titres et de rythmique du film, ainsi que les délais imposés par la distribution. De plus, je dispose de cet outil redoutable qu'est la note de bas de page afin apporter les précisions nécessaires au lecteur non spécialiste.

Pour finir, la question du choix de la version originale s'est aussi posée pour les images, et encore une fois, *Avalon* présente le plus de difficultés. En effet, les films sur lesquels je travaille sont bien sûr les fichiers numériques conservés et distribués sous forme de vidéogrammes (DVD). Par hasard, j'ai eu l'occasion de travailler sur deux éditions d'*Avalon*, l'une commercialisée sur le marché français et la seconde sur le marché japonais, et j'ai constaté une très nette différence visuelle, provenant probablement de l'opération d'encodage des images. L'édition japonaise¹³¹ présente des images de faible résolution, une teinte rouge ou rouille pour les séquences en jeu et une sorte de ralenti permanent (pour une durée de fichier de 1h46m36s), tandis qu'en comparaison, les images de l'édition française¹³² présentent une plus haute résolution, une teinte jaune ou dorée en jeu et une vitesse de défilement que je qualifierai de naturelle (pour une durée de 1h42m27s). En m'appuyant sur la meilleure qualité d'image et sur une comparaison avec des photogrammes reproduits dans un ouvrage consacré au film¹³³, j'ai considéré l'édition française comme la version originale, la plus proche du film tel qu'il a été vu en salle par son public primaire, et donc la plus apte à servir de base à une analyse visuelle juste. Mais je me trouve dans une situation délicate, car je n'ai pas trouvé de copie combinant la version originale élue pour le texte et celle désignée pour les images. Ainsi, aussi absurde que cela puisse paraître, ma version de travail est répartie sur deux copies : l'édition japonaise pour la version polonaise

occasions aux erreurs de se glisser dans le texte. Malgré ces risques, je n'ai relevé qu'une réelle erreur de traduction dans la version française, où Ogier le Danois, à la suite de la version polonaise, devient Odin.

¹³¹ Il s'agit du coffret intitulé *Avalon. Memorial Box*, édité par Emotion (un label de Bandai Visual), fichiers compressés au format MPEG-2 et codage NTSC. Pour information, j'ai aussi vérifié deux autres éditions japonaises, qui présentent les mêmes qualités visuelles que la première : une édition standard, *Avalon*, éditée par Emotion (Bandai Visual), et une édition réservée à la location (idem).

¹³² Il s'agit du coffret intitulé *Avalon. Édition collector*, édité par des Films et StudioCanal, pas d'information sur une compression, codage PAL.

¹³³ MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*

sous-titrée en japonais et l'édition française pour les images les plus fidèles. Pour *Innocence*, la comparaison entre les éditions standard japonaises et françaises ne montre pas de différences flagrantes et les images correspondent aux reproductions des photogrammes dans des ouvrages imprimés. L'expérience ayant montré qu'il s'agit d'une bonne pratique, je précise néanmoins que je m'appuie sur l'édition française standard¹³⁴.

Plan de la thèse

Cette thèse adopte une présentation progressive de la réponse d'Oshii Mamoru, et avec lui d'une partie de l'industrie de l'animation japonaise, à l'introduction du numérique dans le champ de la production animée. La thèse se compose ainsi de trois parties qui se concentrent sur trois échelles de grandeur, l'industrie du dessin animé, le producteur Bandai Visual et le réalisateur, et sur trois moments, avant 1995, pendant la production de G.R.M. (entre 1995 et 1998), puis pendant les productions successives d'*Avalon* et d'*Innocence* (entre 1998 et 2004).

La première partie a pour but d'exposer le sujet de la thèse et ses principaux enjeux. En complément de l'introduction, elle achève de démontrer l'importance de la question principale en posant le cadre historique du sujet et en mettant en valeur les enjeux du développement du numérique pour l'industrie japonaise du dessin animé, d'une part, et pour la pratique du cinéaste, d'autre part. Dès ses débuts, la carrière d'Oshii comme réalisateur est étroitement liée à l'évolution de l'animation commerciale au Japon. Pour rendre compte de cette relation symbiotique et présenter le contexte économique, technique et artistique du sujet de cette thèse, je commence par proposer une synthèse croisée de l'histoire du dessin animé japonais et de l'œuvre d'Oshii, depuis la fin des années 1970 jusqu'en 1995. Une fois ces bases générales posées, j'entre dans le vif du sujet en retraçant l'introduction

¹³⁴ *Ghost in the Shell 2 Innocence*, Go Fish Pictures, 2004. J'ai pu comparer cette édition avec une version destinée à la location pour le public japonais et vérifier les quelques sous-titres en japonais du film, mais, pour des raisons pratiques, je n'ai pas pu me procurer d'autres copies.

et le développement de l'informatique, d'abord dans la production animée en général, puis dans les films d'Oshii pour le cinéma en particulier. L'utilisation d'outils informatiques en vue de la production commerciale de dessins animés trouve historiquement son origine aux États-Unis et c'est également là qu'elle s'est développée avec le plus de vigueur (et de moyens financiers), deux faits qui tendent à éclipser les recherches pourtant contemporaines menées par d'autres industries. C'est le cas du Japon, dont l'industrie est souvent qualifiée de retardataire alors qu'elle a commencé très tôt à se pencher sur la question en se dotant de structures de production spécialisées. C'est pour nuancer cette vision réductrice, et largement inexacte, que j'ai opté pour une approche comparative et chronologique qui me permet de mettre en regard les grandes étapes du développement des foyers japonais et nord-américain. Au Japon, comme ailleurs, l'exploration de l'outil numérique se fait dans plusieurs directions, de la simple numérisation d'une partie de la production à la recherche de nouvelles esthétiques. Les premiers films d'Oshii qui recourent aux images numériques, *Patlabor 1* (1989) et *Patlabor 2* (1993), constituent un exemple d'utilisation diégétisée de celles-ci. Apparaissant au spectateur pour ce qu'elles sont, les images numériques ne sont utilisées que pour représenter des images numériques motivées par la narration (écrans de moniteurs, hologrammes ou encore environnements simulés). Oshii étend leur usage avec *Ghost in the Shell* (1995), qui présente plusieurs manifestations conjointes. Certaines images sont encore diégétisées, mais d'autres fonctionnent comme effets spéciaux et surtout, le film fait usage de l'assemblage numérique qui permet de dépasser plusieurs limites techniques de la prise de vue et de l'assemblage des feuilles de celluloïd sur le banc-titre.

À partir de 1995, l'industrie connaît un surcroît d'intérêt pour le numérique, et plusieurs producteurs et créateurs montent des projets de production audiovisuelle se proposant d'employer largement les outils informatiques. La seconde partie de la thèse s'intéresse à l'un de ces projets ambitieux, celui du film *G.R.M.*, dirigé par Oshii, et des Digital Engine Laboratory et Digital Engine Project, respectivement les structures de

production et de promotion créées par la société Bandai Visual en appui au projet. L'objectif de cette partie est double. Le premier objectif est de rechercher *qui* produit les images numériques et *comment* la production s'organise sur des questions techniques et créatives, non pas autour de, mais avec le numérique. En effet, *G.R.M.* est présenté comme une œuvre mixte associant dessin animé, prise de vues réelles, images numériques et effets spéciaux. Les différents acteurs de la création audiovisuelle doivent donc élaborer des modes et des outils de coopération. Pour remplir cet objectif, j'essaie, dans la mesure du possible, de reconstituer le paysage de la production, en m'appuyant sur les documents d'archive, sur les témoignages et sur les quelques productions qui ont abouti à l'époque. Le second objectif est de montrer les enjeux stratégiques et financiers du développement du numérique pour l'industrie, et la place que celle-ci lui accorde, en relatant et en critiquant les discours institutionnels diffusés autour du projet.

Le projet de production de *G.R.M.* ayant été abandonné, il est possible de retrouver des informations sur les actions menées et sur les intentions des différents participants, mais il est impossible de donner une réponse concrète à la question principale de la thèse : au moment où il l'intègre massivement à sa pratique audiovisuelle, quel sens Oshii Mamoru donne-t-il à l'image numérique ? Autrement dit, quelle place offre-t-il au numérique dans son cinéma ? C'est donc la troisième et dernière partie de la thèse qui s'attache à apporter une réponse en analysant *Avalon* et *Innocence*, deux œuvres réalisées dans le sillage de *G.R.M.*, mais qui ont connu un sort plus heureux. Les productions sont bien documentées et je commence par en faire le récit, afin de montrer comment la création en numérique s'organise, lorsqu'elle est confrontée à la réalité de la pratique, et comment ces œuvres sont cette fois financées avec succès. À cet égard largement expérimentaux, les deux films, et en particulier *Innocence*, répondent en effet à des enjeux extra-filmiques, dont on peut soupçonner qu'ils ont en partie déterminé leur aspect final. Enfin, la question du sens des images numériques est au centre du dernier chapitre de la thèse. Je l'ai déjà évoqué plus haut, *Avalon* comme *Innocence* sont d'une

inépuisable richesse sémantique, et sont construits autour de plusieurs thèmes centraux. Par exemple, *Avalon* dépeint un monde dominé par un jeu vidéo, un espace virtuel prédéterminé, régi par des règles exécutées par un programme, à priori infaillible, ce qui en fait la métaphore d'un totalitarisme politique. La mort, associée à la symbolique arthurienne déployée par le film, constitue également un thème majeur du film. Quant à *Innocence*, l'un de ses thèmes centraux, et celui qui a été le plus largement traité par la littérature consacrée au film, est la posthumanité et les relations entre humains et non-humains. Dans les deux films, chacun de ces thèmes est articulé à la représentation numérique. Cependant, pour diriger l'exercice interprétatif et répondre le plus précisément possible à la question du sens endossé spécifiquement par les images numériques, j'ai choisi de réduire mon angle d'approche et de me concentrer sur un choix de mise en scène commun aux deux films. *Avalon* et *Innocence* abordent en effet le thème des réalités alternatives, qu'ils discriminent visuellement en jouant sur la présence des images numériques et sur leur aspect. J'explore donc la portée sémantique de ce choix de représentation, tant au niveau narratif que symbolique, et je la mets en relation avec le travail de théorisation de l'image menée par le réalisateur. Car à mon sens, les échanges entre théorie et pratique observables dans ces deux films, ainsi que dans les discours qui les entourent, permettent d'esquisser la définition du cinéma numérique selon Oshii Mamoru.

PARTIE 1

LES DÉBUTS DE L'IMAGE

NUMÉRIQUE DANS LA PRODUCTION

ANIMÉE JAPONAISE

Lorsqu'Oshii Mamoru rejoint l'industrie du dessin animé à la fin des années 1970, le numérique appliqué à l'animation et à la production audiovisuelle est à peine balbutiant, au Japon comme ailleurs. Mais à la fin des années 1990, le réalisateur se lance dans la production ambitieuse de *G.R.M.*, une œuvre audiovisuelle mêlant numérique, animation et prise de vues réelles. L'introduction progressive du numérique dans son œuvre au cours de la vingtaine d'années qui sépare ces deux événements est modelée à la fois par des facteurs économiques et techniques et par des choix esthétiques, narratifs et théoriques. La première partie de la présente thèse pose le cadre historique, technique et esthétique de cette évolution afin de situer Oshii dans le cadre global des acteurs du monde de l'animation à l'époque et de repérer les enjeux, pour l'industrie en général et pour le réalisateur en particulier, de l'introduction de l'image numérique dans la production animée. Elle permet en outre de désigner les collaborateurs du réalisateur qui ont eu un impact sur son traitement de l'image numérique, et de présenter certains thèmes et pratiques qui traversent l'œuvre d'Oshii et qui entrent en résonance avec les images de synthèse.

Le premier chapitre propose une histoire croisée de l'animation japonaise et de l'œuvre d'Oshii entre 1977 et 1995. Je l'ai déjà dit en introduction, Oshii a fait l'objet de plusieurs monographies en langues anglaises et françaises qui présentent en détail la plupart de ses réalisations jusqu'en 1995. Sans viser à l'exhaustivité, j'ai donc choisi de ne présenter qu'une sélection de ses œuvres et de privilégier leur mise en relation avec les pratiques de l'industrie par une approche chronologique¹³⁵.

Divisé en deux temps, le deuxième chapitre est consacré au développement de l'image numérique au Japon, puis à la façon dont Oshii l'a intégrée à ses films. Pour le premier point, j'ai opté pour une approche comparative entre les industries de l'animation japonaise et hollywoodienne qui permet de montrer les liens existant entre ces deux pôles, mais aussi de nuancer l'idée, répandue auprès d'une partie des historiens japonais, que l'image de synthèse est un objet exogène et que son développement au Japon a été plus tardif qu'aux États-Unis. Enfin, je reviens en détail sur les trois premiers films d'Oshii employant des images de synthèse et, par le récit de la production de ces images et l'analyse d'une sélection de séquences dans lesquelles elles apparaissent, je montre leurs fonctions dans les films.

Afin d'offrir au lecteur une vue d'ensemble de la période couverte par ce chapitre et par la thèse (1968-2004), je propose en annexe (p. 583) une table chronologique qui synthétise les événements clefs de l'histoire contemporaine de l'industrie de l'animation japonaise et de la carrière d'Oshii Mamoru (décrites ci-dessous au chapitre 1), ainsi que celles du développement de l'image numérique dans le cadre de la production audiovisuelle, au Japon et aux États-Unis (chapitre 2).

¹³⁵ C'est aussi l'approche adoptée par Brian Ruh dans *Stray dog of anime (op. cit.)*, tandis que Dani Cavallaro (*The cinema of Mamoru Oshii, op. cit.*) et Julien Sévéon (*Mamoru Oshii, op. cit.*) ont privilégié un découpage thématique fondé sur les sujets abordés par les films. À ma connaissance, la forme croisée que je présente ici est inédite.

CHAPITRE 1

OSHII MAMORU, UNE FILMOGRAPHIE

EN SYMBIOSE AVEC LES ÉVOLUTIONS DE

L'INDUSTRIE JAPONAISE DU DESSIN

ANIMÉ, 1977-1995

Depuis la fin des années 1990, l'industrie de l'animation japonaise a connu et connaît encore des transformations techniques, thématiques, stylistiques et financières qui épousent l'évolution des médias, et de la situation économique et démographique du Japon. La rapidité de ces transformations est telle qu'une carrière individuelle peut voir se produire plusieurs changements fondamentaux dans l'industrie. Par exemple, Miyazaki Hayao, qui est toujours actif à la fin des années 2010, a appris son métier d'animateur dans les années 1960 alors qu'un seul studio, Tōei Dōga 東映動画¹³⁶, dominait la production nationale, que la télévision commençait à peine à diffuser des séries produites au Japon et que la production animée reposait entièrement sur des supports matériels et des techniques optiques. Bien que plus jeune de dix ans, Oshii Mamoru a lui aussi vécu plusieurs évolutions majeures du dessin animé japonais et les a accompagnées, parfois au plus près.

¹³⁶ Aujourd'hui Tōei Animation 東映アニメーション. Studio de production fondé en 1948 sous les noms successifs de Nihon Dōga 日本動画, puis Nichidō Eiga 日動映画 (en 1952). Il devient Tōei Dōga 東映動画 en 1956 lors de son rachat par le studio de cinéma Tōei 東映 et change encore pour son nom actuel en 1998.

1 1977-1984 : Recrutement et progression rapide dans un secteur en plein essor

Oshii Mamoru commence sa carrière dans le dessin animé en 1977 lorsqu'il est embauché par le studio d'animation Tatsunoko Pro タツノコプロ¹³⁷. L'industrie est alors en pleine effervescence. Selon le découpage chronologique proposé par le spécialiste et historien de l'industrie de l'animation au Japon Masuda Hiromichi, 1977 est même précisément l'année où le secteur entame sa seconde période de croissance¹³⁸.

Depuis que la série *Astro le petit robot* (*Tetsuwan Atomu* 鉄腕アトム, 1963-1966, Tezuka Osamu) a été diffusée en 1963, le nombre de titres produits pour le cinéma comme pour la télévision¹³⁹ augmentent de façon constante. Les studios d'animation se sont multipliés et introduisent de la variété dans leurs productions. Aux aventures de science-fiction de 1963 s'ajoutent des séries comiques ou tragiques, des séries sportives ou des histoires du quotidien. En 1974, la série de science-fiction *Uchû senkan Yamato* 宇宙戦艦ヤマト (1974-1975, Matsumoto Leiji 松本零士) est diffusée à la télévision, mais s'interrompt, semble-t-il faute d'audience. Toutefois, la série a eu le temps de séduire une nouvelle tranche d'âge, par un contenu plus mature et un univers diégétique

¹³⁷ Aussi désigné sous le nom de Tatsunoko Production タツノコプロダクション (alternativement 竜の子プロダクション), fondé à Tokyo en 1962. À l'instar des sociétés de production du précurseur Tezuka Osamu 手塚治虫 (1928-1989), Tatsunoko Production est créé autour d'un auteur de manga et de son œuvre, Yoshida Tatsuo 吉田竜夫 (1932-1977).

¹³⁸ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru*, op. cit., p. 119. D'abord écrite par les amateurs éclairés et les professionnels du secteur, l'histoire de l'animation au Japon est bien documentée, mais n'est pas encore unifiée. Ainsi, si le recours à la notion de période de forte croissance ou de « boom » pour jalonner son évolution est très répandue dans les textes consacrés au sujet, le bornage et même l'identification de ces périodes varie d'un auteur à l'autre. Il faut ainsi garder à l'esprit que « le premier boom de l'anime » de l'un peut ne pas correspondre à celui d'un autre. L'introduction du numérique dans la production animée étant, à mon sens, fortement dépendante de la santé économique des producteurs, j'ai choisi de privilégier l'histoire économique et technique du dessin animé japonais et je me suis principalement appuyée sur les travaux de Masuda Hiromichi. Dans son ouvrage *Anime bijinesu ga wakaru*, Masuda s'intéresse en particulier à l'aspect commercial de l'animation et établit un découpage chronologie en fonction des publics touchés par les dessins animés.

¹³⁹ Les modèles économiques (acteurs et système de rentabilité) des dessins animés pour la télévision et pour le cinéma sont différents, mais les lieux et les équipes de la production sont généralement les mêmes.

plus riche que ceux de ses contemporaines¹⁴⁰. C'est à la demande de ses fans qu'elle est rediffusée à plusieurs reprises, gagnant progressivement en popularité auprès des adolescents japonais¹⁴¹. En 1977, sa renommée est telle qu'un film d'animation sort en salle (il s'agit d'un remontage des scènes et plans de la série) et rencontre un franc succès. L'année suivante, un deuxième film (original celui-ci), *Saraba uchû senkan Yamato, ai no senshitachi* さらば宇宙戦艦ヤマト・愛の戦士たち (1978, Masuda Toshio 舛田利雄) est distribué au cinéma et réalise un record de fréquentation en devenant le dessin animé de cette catégorie le plus rentable d'alors¹⁴².

Ainsi, le public domestique pour le dessin animé s'étoffe progressivement. Les magazines spécialisés font leur apparition, notamment *Animêju* (publié par Tokuma Shoten), fondé en 1978, qui s'adresse aux amateurs, leur donne voix au chapitre grâce au courrier des lecteurs, promeut la visibilité des créateurs en présentant les coulisses de la production et, en tant qu'organe publicitaire, annonce sorties et projets de production.

C'est dans ce climat d'effervescence et de croissance qu'Oshii Mamoru rejoint le studio Tatsunoko en tant que metteur en scène (*enshutsuka* 演出家) et dessinateur d'*ekonte* 絵コンテ¹⁴³. Il y fait un premier apprentissage sur le tas et y rencontre plusieurs personnes qui deviendront des collaborateurs réguliers, notamment Toriumi Hisayuki 鳥海永行 (1941-2009), qu'il ne côtoie encore que de loin, mais qui devient par la suite son « mentor » (*shishô* 師匠) comme il l'appelle désormais, et Nishikubo Toshihiko 西久保利彦 (alternativement Nishikubo Mizuho 西久保瑞穂, 1953-) qui travaille également au département de la mise en scène de Tatsunoko à l'époque et qui assurera

¹⁴⁰ TANIGUCHI Isao (谷口功) et ASÔ Hajime (麻生はじめ), *Saishin anime gyôkai no dôkô to karakuri ga yôku wakaru hon* (最新アニメ業界の動向とキャラクターがよ〜くわかる本), Tokyo, Shûwa Shisutemu, 2010, p. 19.

¹⁴¹ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru*, op. cit., p. 122.

¹⁴² *Ibid.*, p. 123.

¹⁴³ Produit par le réalisateur ou un metteur en scène, l'*ekonte* est un découpage plan par plan du scénario et comporte de nombreuses informations techniques, comme la durée des plans (en secondes ou en nombre d'images), le timing des événements, les mouvements du cadre, les dialogues ou encore les effets visuels et sonores. Il s'agit d'un document de référence communiqué à l'ensemble des intervenants de la production, et son usage est largement répandu dans les studios d'animation japonais.

ce poste pour de nombreuses œuvres animées d'Oshii, de *Lamu* (*Urusei yatsura* うる星やつら, 1981-1984, Oshii Mamoru / 1984-1986, Yamazaki Kazuo やまざきかずお) à *Sky Crawlers. L'armée du ciel* (*Sukai kurora Za sukai kurôrazu* スカイ・クロラ *The Sky Crawlers*, 2008), en passant par *Ghost in the Shell* (1995) et *Innocence* (2004).

Au sein de Tatsunoko, Oshii travaille sur plusieurs séries et le premier épisode répertorié auquel il ait participé est diffusé en décembre 1977. Toutefois les conditions de travail sont extrêmes, par manque de temps, mais aussi, selon Oshii, par défaillance de l'organisation de la production¹⁴⁴. À la fin des années 1970, plusieurs salariés de Tatsunoko quittent l'entreprise, en partie à cause de ces conditions, soit pour rejoindre d'autres structures, soit pour créer leurs propres sociétés. C'est notamment le cas du metteur en scène Nunokawa Yûji 布川ゆうじ (1947-), qui a d'ailleurs côtoyé Oshii sur plusieurs séries, et qui fonde le Studio Pierrot スタジオぴえろ en 1979 à Tokyo. Ce nouveau studio assure quelques contrats en sous-traitance, mais se développe réellement autour de la série télévisée *Le Merveilleux voyage de Nils Holgersson au pays des oies sauvages* (*Nirusu no fushigina tabi* ニルスのふしぎな旅, 1980-1981, Toriumi Hisayuki) qui lui est commandée par le réseau de télévision national, la NHK, et par le producteur de films éducatifs Gakushû Kenkyûsha 学習研究社 (souvent abrégé en Gakken 学研). Toriumi Hisayuki est nommé chef réalisateur sur la série et quitte Tatsunoko pour Pierrot. La même année, toujours en 1979, Oshii est à son tour débauché et rejoint Pierrot et la production de *Nils Holgersson* au poste d'assistant de Toriumi. La série est un succès et l'équipe produit un long métrage, *Nirusu no fushigina tabi* ニルスのふしぎな旅 (1985¹⁴⁵, Toriumi Hisayuki), le premier auquel Oshii participe, toujours au poste de metteur en scène. Après *Nils Holgersson*, Pierrot obtient coup sur coup plusieurs commandes et se trouve à court de personnel très expérimenté. C'est ainsi que dès 1981, soit seulement quatre ans après son entrée dans la

¹⁴⁴ Oshii Mamoru dans ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 37. Oshii évoque par exemple des dessins perdus, volés ou non livrés par les sous-traitants.

¹⁴⁵ La production est achevée en 1982, mais le film n'a pu finalement être distribué qu'en 1985, et en vidéo.

profession, Oshii prend la direction d'une nouvelle série adaptée d'un manga à succès, *Lamu. Urusei yatsura* (*Urusei yatsura* うる星やつら¹⁴⁶, 1978-1987, Takahashi Rumiko).

Lamu est une série télévisée comique qui mêle des éléments de science-fiction (une partie des personnages est extraterrestre et dispose de technologies avancées) et de comédie romantique lycéenne. Le public est au rendez-vous et la série est diffusée pendant cinq ans, jusqu'en 1986, donnant lieu à six longs métrages pour le cinéma dont les deux premiers sont réalisés par Oshii. *Urusei yatsura 1 Only You* (*Urusei yatsura Onrî yû* うる星やつら オンリー・ユ -, 1983), un vaudeville dans l'espace, est le premier long métrage d'animation réalisé par Oshii, qui prend toutefois ses distances avec cette œuvre. Il explique qu'il n'a rejoint la production qu'en cours de route, prenant le relais d'une première équipe défaillante, et décrit un simple statut d'exécutant¹⁴⁷. Son implication a été beaucoup plus grande sur son film suivant, *Lamu Beautiful Dreamer* (*Urusei yatsura 2 Byûtifuru Dorîmâ* うる星やつら 2 ビューティフル・ドリーマー, 1984), dont il signe aussi le scénario. *Beautiful Dreamer* est un film fantastique qui met en scène les personnages récurrents de la série aux prises avec un démon des songes, Mujaki 夢邪鬼¹⁴⁸, qui les a enfermés à leur insu dans un rêve où le temps a cessé de s'écouler.

Au cours de la production de *Lamu*, Oshii rencontre ou retrouve des collaborateurs avec lesquels s'établit une relation durable. La rencontre la plus influente de cette époque est certainement celle d'Itô Kazunori 伊藤和則 (1954-), qui écrit ensuite les scénarios de plusieurs des œuvres d'Oshii, mais le

¹⁴⁶ Publié en feuilleton dans la revue hebdomadaire *Shûkan Shônensunday* 週刊少年サンデー éditée par Shôgakukan 小学館.

¹⁴⁷ Oshii Mamoru dans ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 44.

¹⁴⁸ Ce nom présente un jeu de mots reposant sur l'homophonie du substantif *mujaki* 無邪気 (« innocence, sans malice ») et de la séquence de caractères *mu/yume* 夢 (« rêve ») et *jaki* 邪鬼 (« démon ou divinité malveillants »). Le personnage et l'animal fantastique qui l'accompagne (le *baku* バク) font une apparition dans l'œuvre originale, dans un épisode intitulé « *Mezametara akumu* » 目覚めたら悪夢 (publié pour la première fois en 1978 ou bien en 1980), mais dont la trame narrative est très différente de celle du film. Épisode réédité dans TAKAHASHI Rumiko (高橋留美子), *Urusei yatsura 4* (うる星やつら 4), Tokyo, Shôgakukan (小学館), 2007, p. 77-92.

réalisateur travaille aussi avec la créatrice graphique Takada Akemi 高田明美 (dates non publiées), l'animateur Moriyama Yûji 森山ゆうじ (1960-) ou encore le chef décorateur Kobayashi Shichirô 小林七郎 (1932-).

2 1983-1993 : De *Dallos* à *Patlabor*, le développement de la vidéo

Parallèlement à son travail sur la série *Lamu*, Oshii participe à plusieurs autres œuvres. Il honore quelques commandes externalisées par son ancien employeur, Tatsunoko Production, sous le pseudonyme de Maruwa Rei¹⁴⁹ 丸輪零, mais surtout, il rejoint un projet mené par Toriumi pour une série de science-fiction intitulée *Dallos* (*Darosu*, 1983-1984, Oshii Mamoru¹⁵⁰) qui marque un tournant dans l'industrie de l'animation japonaise.

Basée sur une idée de Toriumi¹⁵¹ et produite par le Studio Pierrot, *Dallos* est d'abord conçue comme une série pour la télévision en cinquante-deux épisodes. Elle prend pour décor une colonie lunaire dont les habitants prolétaires se révoltent contre leurs exploiters terriens. Afin d'étoffer son projet, Toriumi s'associe à Oshii et Itô, il obtient le soutien du directeur de Studio Pierrot et le projet est proposé pour financement au groupe Bandai バンダイ. À cette époque, le fabricant de jouets est déjà un acteur important de l'industrie de l'animation par son rôle dans le financement de dessins animés pour la télévision dont il exploite la popularité par la production de jouets et de figurines dérivées¹⁵². En 1979, il obtient les droits d'exploitation des figurines à

¹⁴⁹ Je commente ce pseudonyme dans le cadre de l'analyse des œuvres, cf. *infra* p. 378.

¹⁵⁰ Les génériques indiquent qu'Oshii dirige la série et qu'il réalise les trois derniers épisodes tandis que Toriumi réalise le premier. Malgré cette nette séparation, il semble, d'après le témoignage d'Oshii, que Toriumi était très présent sur la production et que la série est en partie codirigée par les deux metteurs en scène.

¹⁵¹ Toriumi publie aussi cette histoire sous forme romanesque en 1984. TORIUMI Hisayuki (鳥海永行), *Runarian densetsu. Darosu. Shinwa hôkai hen* (ルナリアン伝説 グロス 神話崩壊編), Tokyo, Kôdansha, 1984.

¹⁵² Fondée en juillet 1950 à Tokyo sous le nom de Bandaiya 萬代屋, la société prend le nom de Bandai en juillet 1961. D'abord fabricant de jouets et de miniatures, elle se lance dans la fabrication de maquettes en 1969, puis développe tout au long des années 70 des produits associés à des personnages de séries télévisées (via une filiale dédiée, Popî ポピー).

assembler (*puramoderu* プラモデル) de la série à succès *Kidô senshi Gandamu* 機動戦士ガンダム (1979-1980, Tomino Yoshiyuki 富野由悠季). Dans la lignée de *Uchû senkan Yamato*, *Gundam* est une série de science-fiction (*space opera*) plus mature que celles de la décennie précédente. Les personnages présentent une certaine profondeur psychologique et sont confrontés à des dilemmes moraux tandis que l'univers diégétique dans lequel ils évoluent est sous-tendu par des rapports de forces et des visions politiques complexes. Par son succès, la série a entraîné un phénomène de mode durable et Oshii relève d'ailleurs lui-même les similitudes entre la trame scénaristique et le style graphique de *Dallos* et de *Gundam*.

Pourtant, malgré le succès des séries de science-fiction moins enfantines et malgré la formation d'un nouveau public adolescent pour le dessin animé (et ses produits dérivés), Bandai refuse dans un premier temps de financer *Dallos*. Raconté par Toriumi lui-même, cet épisode est révélateur de la situation du dessin animé à l'époque.

« *Dallos* est une sélection de 4 épisodes sur un total de 52, pourtant, pour [présenter] cette œuvre, nous étions tous les quatre, avec M. Nunokawa¹⁵³, allés plein d'entrain chez Bandai (rires). MM. Watanabe Shigeru et Unozawa Shin¹⁵⁴ nous ont bien compris, mais ça n'a pas été le cas de la génération de leurs supérieurs hiérarchiques d'alors. M. Watanabe a fait tout son possible pour les convaincre.

On comprend bien leurs préoccupations. Ils étaient sur le pied de guerre (rires) pour vendre des jouets produits en masse dans leur usine. Mais *Dallos* ne contenait que peu d'éléments pour fabriquer des jouets. Nous, nous étions des créateurs de dessins animés, pas des spécialistes du jouet¹⁵⁵ ».

¹⁵³ Nunokawa Yûji. Les trois autres personnes sont Toriumi, Itô et Oshii.

¹⁵⁴ Watanabe Shigeru 渡辺 繁 (1957-) et Unozawa Shin 鵜之沢伸 (1957-), producteurs, alors salariés du groupe Bandai.

¹⁵⁵ TORIUMI Hisayuki (鳥海永行), « Waga deshi, Oshii Mamoru ni tsuite, sakuhin ni tsuite » (我が弟子・押井守について、作品について), in *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu* Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers Miyamoto Musashi - sôken ni haseru yume - made, AOKI Shin'ya

S'il ne peut être exploité en produits dérivés, un dessin animé peine alors à trouver des financements, ce qui a notamment pour effet de standardiser les séries et de désavantager les projets issus des studios par rapport à ceux qui trouvent leur origine dans les départements de développement des « spécialistes du jouet ». Avant 1983, le modèle de financement des studios est fondé sur les apports des sponsors. Les coûts de production de l'animation sont élevés et les revenus de la diffusion télévisée (droits de diffusion payés par les réseaux télévisés) ne suffisent pas à les couvrir. Ce sont bien plutôt les droits d'exploitation de l'image, des personnages, qui forment les revenus des producteurs et permettent aux studios de survivre¹⁵⁶.

Face au refus de ses supérieurs hiérarchiques, Watanabe propose alors une nouvelle alternative consistant à financer la production animée par la vente des œuvres elles-mêmes (plus exactement des supports sur lesquelles elles sont enregistrées). En effet, par ce biais, Bandai propose de raccourcir drastiquement la série et de la distribuer directement sous forme de vidéogrammes. En août 1983, Bandai se dote d'une filiale, nommée AE Kikaku (Ei Kikaku エイ・イクー企画), dédiée à l'édition et à la commercialisation de vidéogrammes des œuvres produites par la maison mère¹⁵⁷. Quatre mois plus tard, en décembre 1983, Bandai distribue la première *Original Video Animation (ci-après OVA) de l'histoire de l'industrie de l'animation japonaise, *Dallos*. La série est finalement constituée de quatre épisodes de 30 minutes chacun, commercialisés séparément entre décembre 1983 et juin 1984.

La diffusion des œuvres en vidéo (en exploitation primaire ou secondaire) entraîne un changement de paradigme complet qui transforme en profondeur

(éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 51 : 「『ダロス』は全五十二話のうちの四話分を取り出したんですが、あの作品のためには布川さんを交えて4人でバンダイまでセッセと足を運んだんだけど(笑)。渡辺繁さんや鶴之澤伸さんなんかは理解してくれたんですが、当時の上層部の世代がどうしても理解してくれなかった。渡辺さんが一所懸命に説得してくれた。／確かに彼らの心配は解るんですね。工場で大量生産し、おもちゃを売ろうと身構えてるんですから(笑)。でも『ダロス』にはおもちゃを作れる要素が少なかった。ぼくらは、アニメの作り手であって玩具の専門家じゃない。」

¹⁵⁶ MASUDA Hiromichi, *Anime business ga wakaru*, op. cit., p. 132.

¹⁵⁷ AE Kikaku devient Bandai Visual en 1989 (je reviens en détail sur Bandai Visual et sur sa place dans les stratégies de développement de Bandai, p. 154).

l'industrie japonaise du dessin animé. L'apparition des vidéogrammes (cassettes vidéos, disques laser ou autres) et la diffusion des lecteurs dans les foyers japonais représentent, pour Masuda Hiromichi, un facteur majeur de la rentabilité et de la pérennité de l'animation japonaise.

Avant les années 1980 et l'apparition de la vidéo, l'industrie de l'animation japonaise trouve ses revenus dans l'exploitation des personnages (*kyarakutâ bijinesu* キャラクタービジネス)¹⁵⁸, c'est-à-dire de la vente des droits de reproduction et de produits dérivés. Selon Masuda, il s'agit d'un modèle à risque et rendement élevés, puisqu'il demande un investissement de départ considérable de la part des producteurs (comprenant les coûts de production des dessins animés, mais aussi des objets dérivés, vendus peu cher et donc manufacturés en grand nombre) alors même que l'accueil favorable du public ne peut être à priori garanti. Toutefois, si le dessin animé rencontre un succès suffisamment important, l'investissement devient très rentable grâce à la vente massive des produits dérivés. Masuda relève que ce modèle rend le premier investissement difficile, limitant l'apparition de nouvelles sociétés de production¹⁵⁹.

Le modèle qui s'est construit autour de la vidéo est bien différent puisque celle-ci génère une nouvelle source de revenus : l'exploitation de l'œuvre elle-même, au-delà de sa diffusion en salles ou à la télévision. Masuda parle d'un « modèle financier centré sur l'image¹⁶⁰ » (*eizô chûshin no bijinesu moderu* 映像中心のビジネスモデル) distinct du modèle du « dessin animé centré sur les droits de marchandisation¹⁶¹ » (*shôhinka-ken chûshin no anime* 商品化権中心のアニメ) qui le précède. Pour les œuvres diffusées à la télévision ou au cinéma, la vidéo prolonge la durée de l'exploitation, augmentant du même coup leur rentabilité. En effet, bien que le nombre d'acheteurs soit plus réduit, les

¹⁵⁸ Masuda considère que ce modèle a été établi par Disney. MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaruru*, op. cit., p. 128.

¹⁵⁹ *Ibid.*

¹⁶⁰ *Ibid.*, p. 129.

¹⁶¹ *Ibid.*

vidéogrammes sont vendus plus cher¹⁶² que les jouets ou les places de cinéma. Plusieurs caractéristiques de ce nouveau modèle ont un impact sur la production et sur le contenu des dessins animés. Selon Masuda, les coûts de production globaux des séries réalisées sur ce modèle (et à fortiori des OVA) sont réduits par rapport à ceux des séries pour la télévision. D'après son analyse, cela tient précisément à la différence de source de revenu. Pour vendre des produits dérivés, une série télévisée financée par la marchandisation doit établir une familiarité entre ses personnages et les spectateurs, ce qui se traduit par des diffusions hebdomadaires et de longue durée (à la fin des années 1970, une saison compte souvent une cinquantaine d'épisodes d'une demi-heure chacun et dure pendant une année). À revenu équivalent grâce à la vente de vidéogrammes, une série conçue pour être diffusée à la télévision, puis en vidéo peut être beaucoup plus courte¹⁶³, donc moins coûteuse en ressources humaines et en frais de production, même si la qualité des animations est améliorée. C'est là un autre effet de la vidéo sur le dessin animé, la possibilité (pas toujours mise à profit cependant) d'augmenter la qualité des images et de produire des œuvres plus exigeantes. En outre, le nombre d'intervenants dans le processus de production diminue également. Les fabricants de produits dérivés, les annonceurs et les réseaux télévisés ne participent plus nécessairement à la conception des œuvres, ce qui simplifie la production. Dans le cas de l'OVA, financement et production peuvent même se limiter à deux acteurs : l'éditeur de vidéogrammes et le studio d'animation. Pour Masuda, cette organisation allégée et la réduction des coûts globaux de la production donnent un nouvel élan à l'industrie de l'animation japonaise qui

¹⁶² Dans son ouvrage, Masuda cite l'exemple, peut-être extrême, de la commercialisation sous forme de coffret de la série *Lamu*. En 1987, la société de production de la série, Kitty Film (du groupe Kitty Entertainment), via son distributeur Kitty Animation Circle, décide de produire un coffret de cinquante *LD (*laserdisc*) contenant l'intégralité de la série. Son prix de vente à l'unité s'élève à 330 000 yens de l'époque (ce qui, d'après mes calculs, représente plus de 2000 euros en 2014). Le prix est si élevé que les détaillants refusent de commercialiser le coffret dont la vente se fait finalement par correspondance. Masuda rapporte que, malgré le prix et le mode de distribution, le stock de six mille exemplaires est rapidement épuisé et que ce succès encourage d'autres distributeurs à commercialiser des séries sous le même format. MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru*, op. cit., p. 130.

¹⁶³ Entre 13 et 26 épisodes hebdomadaires. Pour les OVA, le raccourcissement des séries est encore plus flagrant. Si *Dallos* compte 4 épisodes d'une demi-heure, distribués en trois fois sur une période de sept mois, les OVA suivantes semblent se stabiliser à 6 épisodes par série, distribués sur des périodes variables.

s'ouvre à de nouveaux acteurs et se réorganise, notamment autour des éditeurs de vidéogrammes¹⁶⁴. Alors que la création de nouveaux titres pour la télévision diminue progressivement à partir de 1981¹⁶⁵, celle des OVA augmente en flèche, passant de 5 titres en 1984 à 215 en 1991, année qui marque l'apogée de ce type de production¹⁶⁶. Malgré le prix des vidéogrammes, il semble que le public adhère au moins un temps à ces nouvelles œuvres, moins standardisées (puisqu'elles sont libérées des contraintes de la marchandisation) et plus libres d'expression (puisqu'elles sont destinées à un public spécifique).

À l'issue de la production de *Dallos* en 1984, Oshii quitte le Studio Pierrot pour devenir indépendant et abandonne donc la direction de la série *Lamu*, qui est transférée du Studio Pierrot au Studio Deen スタジオディーン¹⁶⁷ et confiée à Yamazaki Kazuo (1949-). En tant qu'indépendant, il se rapproche du Studio Deen et son activité profite du succès de l'OVA. En 1985, il réalise ainsi un long métrage d'animation symbolique et hermétique, *Tenshi no tamago* 天使のたまご (1985), animé par le Studio Deen et produit et distribué¹⁶⁸ par Tokuma Shoten et Tokuma Japan¹⁶⁹. Basée sur une idée originale codéveloppée par Oshii et par Amano Yoshitaka 天野喜孝 (1952-), l'œuvre est aussi déclinée sur papier avec

¹⁶⁴ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaruru*, op. cit., p. 128-130.

¹⁶⁵ D'après les chiffres donnés par Masuda, il y a 47 nouvelles séries en 1981, leur nombre diminue progressivement jusqu'en 1984 (37), plonge en 1985 (23) pour remonter en 1986 (35). MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaruru*, op. cit., p. 123.

¹⁶⁶ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaruru*, op. cit., p. 125.

¹⁶⁷ Studio d'animation fondé en 1975 à Musashino (Tokyo). Avant le transfert, le studio Deen avait déjà sous-traité la réalisation de plusieurs épisodes de la série pour le studio Pierrot.

¹⁶⁸ Quelques jours après la commercialisation des vidéogrammes, le film est également distribué au cinéma, mais il a bien été produit sur le modèle de l'OVA.

¹⁶⁹ Tokuma Shoten 徳間書店 est une maison d'édition fondée en 1954, et Tokuma Japan 徳間ジャパン (alternativement nommé Tokuma Japan Communications), sa filiale dédiée à l'édition d'audiogrammes et de vidéogrammes, est fondée en 1965. En tant qu'éditeur, Tokuma Shoten participe déjà à la production de dessins animés adaptés des œuvres graphiques qu'il publie. Sa revue spécialisée, *Animêju*, lui permet d'ailleurs d'établir une synergie entre les deux médias. Par exemple, *Animêju* publie en feuilleton le manga de Miyazaki Hayao, *Nausicaä de la vallée du vent* (*Kaze no tani no Naushika* 風の谷のナウシカ), entre 1982 et 1994, et Tokuma Shoten participe au financement de la production du long métrage éponyme distribué au cinéma en 1984 et réalisé par le même Miyazaki. *Tenshi no tamago* est le premier dessin animé produit et édité par Tokuma Japan [Communications]. Tokuma Shoten, <http://www.tokuma.jp/eizo/history/history.html>, consulté le 11 août 2015.

la publication concomitante de deux livres écrits par Oshii et illustrés par Amano¹⁷⁰. Deux ans plus tard, Oshii participe aussi à une série fantastique intitulée *Twilight Q (Towairaito kyû, 1987, collectif)*, constituée d'épisodes indépendants les uns des autres sur le modèle de la série états-unienne *La Quatrième dimension (The Twilight Zone, 1959-1964, Rod Serling)* pour laquelle il réalise *Meikyû bukken fairu go san hachi 迷宮物件 FILE 538 (1987, 30 minutes)*. Enfin, il dirige et scénarise une série originale complète en 6 épisodes de 30 minutes, *Gosenzo-sama banbanzai ! 御先祖様万々歳 !*, commercialisée entre août 1989 et janvier 1990. Cette comédie absurde donne lieu en 1990 à un long métrage pour le cinéma, *Maroko Maroko MAROKO 磨子*, réalisé à partir de plans de la série réassemblés en un nouveau montage.

Après *Tenshi no tamago*, Oshii a aussi l'occasion de tourner pour le cinéma des films à petits budgets en prise de vues réelles. En 1987, il réalise ainsi son premier long métrage dans un cadre professionnel, *Akai megane 紅い眼鏡*, un thriller qui emprunte à la comédie absurde et contient quelques scènes d'action. À propos de la genèse de ce film, Oshii décrit un effet boule de neige qui transforme un projet de clip promotionnel pour l'acteur de doublage Chiba Shigeru 千葉繁 (1954-) en un long métrage basé sur un scénario original coécrit par Oshii et Itô¹⁷¹. Le film est produit par Omnibus Promotion, une société alors plutôt spécialisée dans le doublage de films étrangers et de dessins animés. Il s'agit aussi de la première collaboration du réalisateur avec le compositeur Kawai Kenji 川井憲次 (1957-) qui a depuis écrit la musique de la majorité, si ce n'est de l'intégralité, des œuvres d'Oshii. Quatre ans plus tard, il tourne un nouveau film, *Keruberosu jigoku no banken ケルベロス地獄の番犬 (1991)*, dont l'intrigue se déroule dans l'univers diégétique d'*Akai megane*. Le film, principalement tourné à Taïwan, est à nouveau produit par Omnibus

¹⁷⁰ OSHII Mamoru (押井守) et AMANO Yoshitaka (天野喜孝), *Tenshi no tamago (天使のたまご)*, Tokyo, Tokuma Shoten, coll. « Animêju Bunko », 1985 et OSHII Mamoru (押井守), AMANO Yoshitaka (天野喜孝) et ARAKI Ritsuko (あらきりつこ), *Tenshi no tamago. Shôjoki (天使のたまご 少女季)*, Tokyo, Tokuma Shoten, 1985. Le premier, qui s'apparente au genre du roman graphique, suit globalement le déroulement du film tandis que le second, plus proche d'un livre d'image, extrait le personnage principal du récit d'origine.

¹⁷¹ Oshii Mamoru dans ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban, op. cit.*, p. 114.

Promotion et financé par Bandai et Fuji TV. Enfin, Oshii réalise *Talking Head* (*Tôkingu heddo*) en 1992, un film produit par Embodiment Films Co.¹⁷² et financé par Bandai, qui raconte par l'absurde les déboires techniques et humains de l'équipe de production d'un dessin animé. La dimension réflexive de ce film est évidente et fait écho à d'autres œuvres et articles du réalisateur. En effet, Oshii réfléchit à sa pratique et ses réflexions sont formalisées de différentes façons, cinématographique donc, avec *Talking Head*, mais aussi en manga. Ainsi *Todonotsumari... とどのつまり...* (1984-1985¹⁷³), écrit et mis en scène par Oshii et dessiné par l'animateur Moriyama Yûji, représente la production d'un dessin animé comme une forme de guérilla urbaine. De façon plus classique, Oshii publie aussi des articles sur son travail, comme « Le Metteur en scène de dessins animés au défi de la prise de vues réelles¹⁷⁴ » (1986, à propos d'*Akai megane*) et « La Ribambelle des fourmis¹⁷⁵ » (1987, à propos de l'écriture de scénario). Cette habitude le suit tout au long de sa carrière, et à la fin des années 2010 il publie encore régulièrement des recueils ou des essais sur sa pratique.

Devenu indépendant, Oshii fait ainsi des allers-retours entre l'OVA et la prise de vues réelles. La plupart des œuvres qu'il réalise, même si elles partagent parfois certains éléments comme *Akai megane* et *Kerberos*, sont conçues de façon autonome. Toutefois, il participe aussi en parallèle à un projet de plus grande ampleur, la franchise *Patlabor*.

¹⁷² Embodiment Films est une société de production japonaise aujourd'hui disparue et les informations fiables à son sujet sont rares. Des documents conservés dans les archives de la production de *G.R.M.* indiquent qu'elle exerçait au début des années 1990 et que ses activités couvraient au moins la production cinématographique (prise de vues réelles) et la distribution internationale de certaines œuvres (dossier de presse de *World Apartment Horror*, 1991, Ôtomo Katsuhiko).

¹⁷³ Publié en feuilleton dans la revue mensuelle *Animêju* entre août 1984 et septembre 1985, puis réédité en volume en 1985 (1 volume).

¹⁷⁴ OSHII Mamoru (押井守), « Anime enshutsuka no jishu sakuhin e no chôsen » (アニメ演出家の実写作品への挑戦), *Kinema junpô*, n° 940, 15 juillet 1986, p. 40.

¹⁷⁵ OSHII Mamoru (押井守), « Arinko no gyôretsu » (蟻ソコの行列), *Shinario*, vol. 43(3), n° 464, mars 1987, p. 52-53.

En 1987 ou 1988, le scénariste Itô Kazunori propose à Oshii de rejoindre Headgear¹⁷⁶, un collectif de créateurs réunis autour de l'auteur de mangas Yûki Masami ゆうきまさみ (1957-) et d'une idée de série audiovisuelle sur laquelle ils travaillent depuis plusieurs années. Oshii est le dernier à rejoindre le collectif composé de Yûki et Itô, ainsi que des artistes graphiques Izubuchi Yutaka 出渕裕 (1958-) et Takada Akemi. Au sein du groupe, le travail est collectif, mais chacun a une spécialité : Yûki dessine le monde de *Patlabor*, un Tokyo réaliste et familier, mais dont les habitants côtoient d'immenses robots qui leur servent principalement d'outils ; Izubuchi et Takada adaptent ses dessins pour l'animation, le premier s'occupant des machines et des robots et la seconde, des personnages ; Itô écrit les dialogues et Oshii se charge de la mise en scène et de la réalisation.

Lorsqu'Oshii entre dans le projet, celui-ci est déjà validé par Bandai, représenté par le producteur Unozawa Shin, sous la forme d'une série OVA en 6 épisodes de 30 minutes intitulée *Kidô keisatsu Patoreibâ* 機動警察パトレイバー. Quatre ans après *Dallos*, le format de l'OVA est en plein essor (68 nouveaux titres produits en 1987, 92 l'année suivante¹⁷⁷). Selon les témoignages¹⁷⁸, le producteur Unozawa appréhende une saturation du marché et met en place une stratégie commerciale qui semble résider principalement dans la diminution du prix de vente des vidéogrammes par rapport aux autres OVA (en diminuant les budgets de production et en vendant des espaces publicitaires sur les vidéogrammes) et dans l'organisation d'une importante campagne publicitaire. Apparemment, c'est d'ailleurs dans cette optique de donner de la visibilité à l'OVA que Yûki Masami commence en 1988 la publication en feuilleton du manga *Kidô keisatsu Patoreibâ* 機動警察パトレイバー¹⁷⁹. Ainsi, *Patlabor* se développe simultanément en manga et en dessin animé, sans que l'un soit

¹⁷⁶ Headgear (parfois écrit *Heddogia* ヘッドギア) détient collectivement les droits d'auteurs de la franchise, droits qui sont partagés sur les œuvres particulières avec les producteurs. Toutefois, je n'ai trouvé aucune information publique concernant son éventuelle structure légale ou contractuelle.

¹⁷⁷ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru*, op. cit., p. 125.

¹⁷⁸ Je m'appuie principalement sur les interviews de Izubuchi Yutaka et Unozawa Shin publiées dans MATSUSHITA Mitsushi (松下光志) (éd.), *Kidô keisatsu patoreibâ kuronikuru* (機動警察パトレイバー クロニクル), Tokyo, Takarajimasha, coll. « Bessatsu Takarajima », n° 1476, 2007, p. 102-107 et 124-127.

une adaptation de l'autre. Pour assurer la promotion de la franchise, Unozawa dispose en outre du réseau commercial de Warner-Pioneer qui coproduit la série. En effet, afin de rassembler le budget nécessaire, Bandai constitue un petit *comité de production¹⁸⁰ en s'associant à deux autres entreprises qui investissent financièrement, et participent également en mobilisant leurs propres ressources et savoir-faire. Ainsi, Bandai cède la distribution de Laser Discs à Warner-Pioneer (en conservant la distribution des autres supports vidéo) qui apporte son expertise sur la production musicale, ainsi que l'accès à son réseau de magasin pour des événements publicitaires organisés à travers tout le territoire japonais. De son côté, la société de production et de distribution audiovisuelle Tôhoku Shinsha obtient les droits de diffusion télévisée de la série et participe à la production¹⁸¹.

La vente des vidéogrammes remporte un succès suffisant pour que Bandai envisage la production d'autres œuvres audiovisuelles, faisant de *Patlabor* une franchise à part entière. Il y a d'abord *Patlabor* (*Kidô keisatsu Patoreibâ gekijôban* 機動警察パトレイバー 劇場版, 1989), un long métrage pour le cinéma réalisé par Oshii, puis une série télévisée en 47 épisodes, *Kidô keisatsu Patoreibâ Patoreibâ on terebijon* 機動警察パトレイバー PATLABOR ON TELEVISION (1989-1990, Yoshinaga Naoyuki 吉永尚之), une deuxième série OVA *Kidô keisatsu Patoreibâ*¹⁸² 機動警察パトレイバー (1990-1992, Yoshinaga Naoyuki), et enfin, un second long métrage *Patlabor 2* (*Kidô keisatsu Patoreibâ tsû za mûbi* 機動警察パトレイバー 2 the Movie, 1993, Oshii Mamoru)¹⁸³. La franchise se décline

¹⁷⁹ Le manga est publié jusqu'en 1994 par l'éditeur de Yûki Masami, Shôgakukan, dans l'hebdomadaire *Shônen Sunday* 週刊少年サンデー.

¹⁸⁰ Consortium d'entreprises qui financent collectivement la production d'une œuvre audiovisuelle et en détiennent ensemble les droits. Je décris ce modèle de financement plus en détail en seconde partie de la thèse, p. 170.

¹⁸¹ Unozawa Shin dans MATSUSHITA Mitsushi (éd.), *op. cit.*, p. 125.

¹⁸² Les deux séries OVA étant homonymes, les distributeurs les distinguent par des titres alternatifs. La première série de 1988 est sous-titrée « *Ârî deizu EARLY DAYS* » et la seconde « *Nyû ôbiê shirîzu NEW OVA SERIES* ».

¹⁸³ Dans un premier temps, la franchise s'arrête sur ce dernier film, mais elle est réactivée en 2002 avec le long métrage pour le cinéma *WXIII Patlabor 3* (*Weisuteddo sâtin Patoreibâ za mûbi surî WXIII Patlabor the movie 3*, Endô Takuji 遠藤卓司) et les trois courts métrages *Minipato* ミニパト (2002, Kamiyama Kenji 神山健治), puis en 2014-2015 avec un ensemble de 8 films en prise de vues réelles pour le cinéma, *Za nekusuto jenerêshon Patoreibâ THE NEXT GENERATION* パトレイバー (2014-2015, Oshii Mamoru, Taguchi Kiyotaka 田口清隆, Tsujimoto

aussi sous d'autres formes narratives, à savoir un manga, déjà évoqué, écrit et dessiné par Yûki Masami, ainsi que plusieurs romans parmi lesquels *Kidô keisatsu Patoreibâ Tôkyô wô 機動警察パトレイバー-Tokyo War*¹⁸⁴ (1994), écrit par Oshii Mamoru, dont il s'agit de la première incursion dans le genre romanesque. Toutes les œuvres partagent le même univers diégétique et les mêmes personnages, mais il existe certaines différences de ton entre le manga, héroïque, et les OVA, qui s'attardent sur le quotidien des personnages, ainsi qu'entre les OVA, comiques, et les films, plus sérieux et qui relèvent plutôt du thriller. Il existe également des nuances graphiques, les films présentent un cachet plus « réaliste » que les séries, par le maintien de l'intégrité des formes (il y a peu de déformations expressives) ou le détail de la représentation et de l'animation.

Pour Oshii, la production des deux films *Patlabor* est le moment d'un rapprochement avec le très jeune studio d'animation Production I.G (*Purodakushon ai jî プロダクションアイ・ジー*) avec lequel il entretient depuis une relation quasiment exclusive. Le studio est fondé en décembre 1987 par le producteur Ishikawa Mitsuhiisa 石川光久 (1958-) et l'animateur Gotô Takayuki 後藤隆幸 (1960-) sous le nom de I.G Tatsunoko (*Aijî Tatsunoko アイジータツノコ*¹⁸⁵). La première commande reçue par le studio est précisément la première série OVA *Patlabor* dont I.G sous-traite 3 épisodes sur 6 pour le Studio Deen. Lorsque Bandai prend la décision de produire le film *Patlabor 1*, le contrat est de nouveau passé avec Studio Deen, mais I.G reçoit cette fois la sous-traitance intégrale du film¹⁸⁶, qui devient son premier long métrage pour le cinéma. À

Takanori 辻本貴則, Yuasa Hiroaki 湯浅弘章), et encore en 2016 avec le court métrage MOBILE POLICE PATLABOR REBOOT (*Mobairu porisu Patoreibâ Ribûto*, 2016, Yoshiura Yasuhiro 吉浦康裕).

¹⁸⁴ OSHII Mamoru (押井守), *Kidô keisatsu Patoreibâ Tôkyô wô (機動警察パトレイバー TOKYO WAR)*, Tokyo, Fujimi Shobô, coll. « Fujimi Fantajia Bunko », 2 volumes, 1994.

¹⁸⁵ Alternativement écrit I・G 竜の子. Ce nom fait référence aux noms des deux fondateurs (I pour Ishikawa et G pour Gotô), ainsi qu'au studio Tatsunoko Production dont ces derniers sont, à l'instar d'Oshii, d'anciens salariés et qui a participé au capital du jeune studio.

¹⁸⁶ Il s'agit d'une pratique courante (dite *gurosu* グロス) dans l'industrie de l'animation japonaise et qui consiste, pour un studio d'animation, à confier l'intégralité de la production d'un épisode de série ou d'un film à un autre studio qui est cependant considéré comme un sous-traitant. Ainsi, le générique de *Patlabor 1* crédite Studio Deen comme producteur (*seisaku* 制作) et I.G (« I&G 竜の子 ») comme collaborateur pour la production animée (*animêshon seisaku kyôryoku* アニメーション制作協力).

cette époque, le studio est encore en formation, il ne compte que cinq salariés et s'adresse à des animateurs extérieurs pour honorer ses contrats. Au cours de la production de *Patlabor 1*, Oshii prend du pouvoir au sein du studio en y apportant ses méthodes de production¹⁸⁷. Leur relation se renforce encore en 1993, lorsqu'Oshii insiste auprès de Bandai Visual pour que la réalisation de *Patlabor 2* soit confiée directement à I.G.

En tant que réalisateur, Oshii forme l'équipe de production d'I.G à sa propre organisation du travail, et déclare même constater une amélioration dans la fluidité de travail entre les productions des deux films *Patlabor*¹⁸⁸. Les méthodes qu'il apporte au jeune studio, et qu'il perfectionne sur la production du second film, comptent notamment la systématisation du *layout*, une étape et un produit de la production animée qui consiste à construire, par un dessin détaillé, la composition graphique de chaque plan du film. Lorsque la production de *Patlabor 2* s'achève, Oshii rassemble et publie les *layouts* réalisés pour le film dans un album intitulé *Methods*¹⁸⁹. Richement illustré et commenté, cet ouvrage décrit en détail le travail et les outils de l'équipe, mais il donne aussi de nombreuses indications sur les choix de mise en scène et leur portée expressive. En introduction, le réalisateur définit le *layout* et ses fonctions, en tant que document et en tant que système. « En résumé, le "*layout*" est un schéma du plan (de cinéma) et le "*système de layout*" est une méthode de production de film (plus exactement de pellicule) basée sur ces schémas¹⁹⁰ ». Le *layout* comporte de nombreuses informations, telles que les mouvements du cadre ou des objets les uns par rapport aux autres, le nombre de calques ou encore la luminosité des couleurs, et constitue un support de

¹⁸⁷ Selon Oshii lui-même et Ishikawa, le réalisateur s'impose jusque dans la gestion des ressources humaines du studio. KAJIYAMA Sumiko (梶山 寿子), *Zassôdamashii. Ishikawa Mitsuhsa anime bijinesu o kaeta otoko* (雑草魂 石川光久アニメビジネスを変えた男), Tokyo, Nikkei BP Sha, 2006, p. 126.

¹⁸⁸ Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 94.

¹⁸⁹ OSHII Mamoru (押井守), *Methods. Oshii Mamoru Patoreibâ 2 enshutsu nôto* (Methods 押井守「パトレイバー2」演出ノート), Tokyo, Kadokawa Shoten, 1994.

¹⁹⁰ OSHII Mamoru, *Methods. Oshii Mamoru Patoreibâ 2 enshutsu nôto*, op. cit., p. 3 : 「レイアウトとは要するに画面(カット)の設計図のことであり、レイアウトシステムとはこの設計図を基本にして映画(正確にはフィルム)を制作する方法のことです。」

communication au sein de l'équipe (figures 1 et 2). Il a pour fonctions principales, outre la définition de l'aspect visuel du futur film, d'harmoniser le travail des différents intervenants à chacune des étapes de la production, et de permettre un plus grand contrôle par le réalisateur du rendu final des plans¹⁹¹. La création des *layouts* est donc à cheval entre la mise en scène et l'animation et requiert une certaine polyvalence de la part des dessinateurs. Pour *Patlabor 2*, l'équipe chargée des *layouts* est ainsi composée de cinq personnes qui partagent une certaine expérience de l'animation, qu'elles complètent par d'autres compétences¹⁹².

Le layout indique la composition générale du plan. Les inscriptions indiquent les techniques de prise de vue.

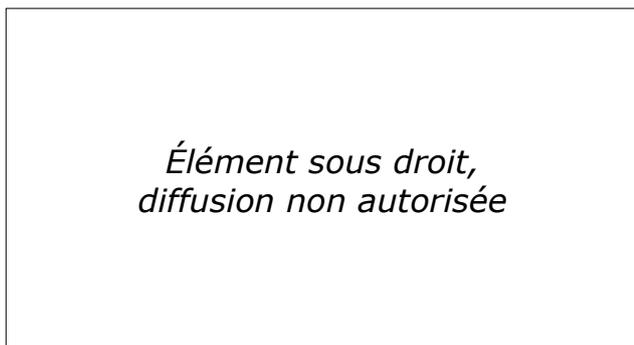


Figure 1 : Oshii Mamoru, *Methods*. Oshii Mamoru *Patoreibâ 2 enshutsu nôto*, Tokyo, Kadokawa Shoten, 1994, p. 22.

Le plan tel qu'il apparaît dans le film.

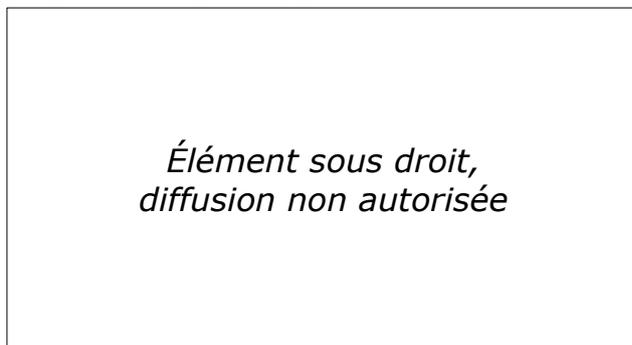


Figure 2 : Oshii Mamoru, *Patlabor 2*, 1993 [0:22:16].

La pratique du *layout* dans le cadre de la production animée n'est pas une invention d'Oshii, mais ce dernier semble être à l'origine de son développement en système dans l'industrie japonaise. L'impact des méthodes de production perfectionnées sur *Patlabor 2* dépasse d'ailleurs le seul studio Production I.G. *Methods* s'adresse avant tout aux amateurs de la franchise et

¹⁹¹ OSHII Mamoru, *Methods*. Oshii Mamoru *Patoreibâ 2 enshutsu nôto*, op. cit., p. 3.

¹⁹² L'activité principale de Mizumura Yoshio 水村良男 (dates non publiées) et d'Arakawa Shinji 荒川真嗣 (1964-) est l'animation, mais Takeuchi Atsushi 竹内敦志 (1965-) et Watabe Takashi 渡部隆 (1959-) travaillent aussi régulièrement dans la création de décors et Kon Satoshi 今敏 (1963-2010), le futur réalisateur acclamé de *Perfect Blue* (*Pâfekuto burû*, 1998), vient du manga et de la mise en scène.

du réalisateur, mais l'ouvrage a aussi été conçu avec une visée didactique¹⁹³ et, d'après plusieurs chercheurs et professionnels¹⁹⁴, aurait effectivement été rapidement adopté par d'autres équipes de production comme ouvrage de référence¹⁹⁵.

Ainsi, Oshii prend du pouvoir au sein du studio qui, toutes proportions gardées, se développe en partie autour de lui et produit, depuis 1989, toutes ses œuvres animées, et même certains de ses films en prise de vues réelles comme *Garm Wars: The Last Druid* en 2015 (à propos de Production I.G et de certaines de ses stratégies de développement, cf. *infra* Un projet stratégique pour Production I.G, p. 278).

3 1995 : *Ghost in the Shell* et la connexion à de nouveaux publics

La collaboration entre Oshii et Production I.G se poursuit avec succès, à l'avantage aussi bien du réalisateur que du studio. En effet, deux ans après *Patlabor 2*, ils réalisent *Ghost in the Shell* (1995), un long métrage pour le cinéma adapté du manga éponyme de Shirow Masamune 士郎正宗 (1961-). Le film est commandé par la maison d'édition de l'œuvre originale, Kôdansha, associée à Bandai Visual et à la société internationale Manga Entertainment qui est chargée de la distribution anglophone (Royaume-Uni et Amérique du Nord) dès 1995. Si le film ne se fait pas spécialement remarquer à sa sortie au Japon, il rencontre un succès exceptionnel sur le marché nord-américain de la vidéo – pour une production animée étrangère. Oshii, et Production I.G avec lui, atteignent ainsi une certaine notoriété sur le titre *Ghost in the Shell*. Par ailleurs, cet accueil aurait produit, selon le critique Fujitsu Ryôta, un effet rétrospectif sur la perception de l'animation au Japon même. Pour Fujitsu, le

¹⁹³ OSHII Mamoru, *Methods. Oshii Mamoru Patoreibâ 2 enshutsu nôto*, *op. cit.*, p. 178.

¹⁹⁴ Conversations informelles avec MM. Morikawa Kaichirô (avril 2016) et Hikawa Ryûsuke (avril 2017), enseignants à l'Université Meiji (Tokyo), ainsi qu'avec Mme Yamakawa Michiko, directrice des archives de Production I.G (août 2016).

¹⁹⁵ On peut aussi soupçonner que la mobilité des créateurs au sein de l'industrie a eu un rôle dans la diffusion de ces méthodes.

succès de *Ghost in the shell*, matérialisé par le classement de ses ventes dans un magazine nord-américain et largement exposé dans les médias japonais, a participé à une évaluation positive de l'animation auprès du grand public comme des dirigeants politiques. Fujitsu emploie le terme de « rétro-importation » (*gyakuyunyû* 逆輸入)¹⁹⁶.

Avec *Akira* (1988, Ôtomo Katsuhiro), *Ghost in the Shell* ouvre en 1996 de nouveaux marchés internationaux pour un public mature (adolescents et adultes) et pour des vidéogrammes (et non des séries TV, déjà bien implantées à l'étranger à l'époque). *Ghost in the Shell* est ainsi l'un des précurseurs (sinon l'un des moteurs) de la diversification des marchés qui caractérise, selon Masuda Hiromichi, la troisième période de développement de l'animation japonaise (je reviens plus en détail sur le traitement médiatique des deux films à propos des enjeux pour Bandai Visual de la production de *G.R.M.*, p. 173, ainsi que sur l'impact du succès de *Ghost in the Shell* sur les choix stratégiques de Production I.G pour *Innocence*, p. 281).

Pour Masuda, cette troisième période commence justement en 1995, avec la diffusion télévisée de la série *Neon Genesis Evangelion* (*Shin seiki Evangerion* 新世紀エヴァンゲリオン, 1995-1996, Anno Hideaki). Cette série de 26 épisodes appartient au genre devenu classique du dessin animé de robot (*robotto anime* ロボットアニメ), mais se distingue de ses prédécesseurs par un sous-texte complexe, notamment riche en références à la psychanalyse. Elle séduit un nouveau public de jeunes adultes, redonne de l'élan aux créateurs et relance l'industrie qui avait perdu de son dynamisme depuis l'apogée des productions OVA en 1991. Dans son sillage, le dessin animé japonais connaît ainsi une explosion du nombre de nouveaux titres, favorisée par la multiplication des canaux de distribution (chaînes satellites) et par l'adoption d'un nouveau créneau de diffusion en pleine nuit. Pour Masuda, les dessins

¹⁹⁶ FUJITSU Ryôta (藤津亮太), « Senren to shintô no kyû nenkan » (洗練と浸透の9年間), in *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 148.

animés diffusés de cette façon, les **shin'ya anime* 深夜アニメ, ont un impact considérable sur l'industrie¹⁹⁷. Étant donné l'heure de diffusion tardive, les créateurs peuvent se permettre tous les excès, et le public visé est le même que celui des OVA, de jeunes adultes (généralement des hommes), déjà amateurs de dessins animés. Selon Masuda, l'OVA souffre d'ailleurs de cette compétition. En effet, comme pour les OVA, la production des *shin'ya anime* est rentabilisée par la vente de vidéogrammes, mais elle bénéficie en outre des apports des sponsors, donc, dans une certaine mesure, de revenus publicitaires à la télévision¹⁹⁸.

Par ailleurs, Masuda relève que l'animation conquiert aussi de nouveaux publics via le cinéma. Pour lui, deux films du Studio Ghibli, *Princesse Mononoké* (*Mononoke hime* もののけ姫, 1997, Miyazaki Hayao) et *Le Voyage de Chihiro* (*Sen to Chihiro no kamikakushi* 千と千尋の神隠し, 2001, Miyazaki Hayao), marquent successivement l'ouverture du dessin animé japonais à un public plus large, jusque-là non familiarisé, et à un public féminin. Enfin, le succès international de la franchise *Pokémon* (*Pokemon* ポケモン, à partir de 1996) révèle l'agrandissement du marché extérieur.

Ainsi, la carrière d'Oshii s'est construite au plus près des évolutions de l'industrie du dessin animé. Par ses connexions avec ce milieu, le réalisateur trouve des opportunités de créer sur d'autres supports et de développer une œuvre pluridisciplinaire (dessin animé, prise de vues réelles, roman et manga, mais aussi feuillets audio ou jeux vidéos). En outre, plusieurs de ses films montrent une volonté de décroiser le dessin animé et la prise de vues réelles. Cette tendance se manifeste parfois par un simple collage (par exemple, une partie des fonds de *Meikyû bukken* utilise directement des

¹⁹⁷ La première diffusion en pleine nuit a lieu en 1997. Après avoir stagné autour de 35 à 40 entre 1986 et 1996, le nombre de nouvelles séries télévisées augmente soudainement après cette date, passant de 45 titres en 1997 à 77 en 1998. MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru*, op. cit., p. 123 et 126.

¹⁹⁸ En cette période d'effervescence de la fin des années 1990, Oshii ne participe pas directement à l'explosion des séries télévisées, un format qu'il a abandonné en 1984 avec *Lamu*, et se consacre presque exclusivement à la réalisation de films pour le cinéma.

photographies retravaillées, et certains plans de *Talking Head* sont réalisés en dessins animés), mais plus souvent par des échanges stylistiques visuels. Ainsi, les acteurs d'*Akai megane* prennent des poses caricaturales empruntant au dessin animé cartoonesque et, dès 1984 dans *Beautiful Dreamer*, Oshii pratique une mimétique de la caméra dans ses dessins animés (panoramiques circulaires, déformations de l'image imitant l'utilisation d'objectifs optiques ou encore, construction d'un espace scénique¹⁹⁹). Avec *Beautiful Dreamer*, puis *Patlabor 2* et finalement *Ghost in the Shell*, la notoriété d'Oshii auprès du public et du monde de l'audiovisuel augmente progressivement. En 1995, il est bien implanté dans la production animée, il a noué des relations avec plusieurs collaborateurs réguliers et s'est rapproché de Production I.G ainsi que du producteur et éditeur de vidéogrammes Bandai Visual.

Au début de la période qui nous intéresse ici, 1995-1996, l'industrie du dessin animé japonais est, elle aussi, bien établie et commence une nouvelle transformation. Aux acteurs « classiques » que sont les studios, les réseaux télévisés et les fabricants de jouets se sont joints les éditeurs de vidéogrammes. Or si les studios d'animation sont interdépendants (par les contrats de sous-traitance), il existe bien une concurrence entre les producteurs, qui les conduit à la recherche de nouveaux marchés. L'animation japonaise entame sa troisième période de développement et si, pour Masuda, la diffusion de la série *Shinseki Evangelion* est le déclencheur de cette effervescence, Hikawa Ryûsuke²⁰⁰ précise qu'il ne faut pas négliger un autre facteur important ayant stimulé la création animée dans les années 1990 : le numérique.

¹⁹⁹ À ce sujet, cf. DEMNATI Alia, *Du rêve à la réalité ou l'inverse. Les enjeux du motif "de l'enfermement à la libération" dans Beautiful Dreamer et dans le cinéma d'Oshii Mamoru*, Mémoire de master, Université Paris Diderot, Paris, 2012, notamment p. 70-72.

²⁰⁰ Conversation informelle avec M. Hikawa Ryûsuke à l'Université Meiji (campus de Nakano, Tokyo), le 26 avril 2017. Les spécialistes de l'industrie de l'animation japonaise tels Masuda Hiromichi mettent en relation cette troisième période de croissance avec le numérique en tant que technique de *diffusion* : avec le développement de la transmission numérique, les chaînes télévisées satellites se multiplient et constituent de nouveaux canaux de diffusion pour l'industrie du dessin animé qui produit alors plus de titres. Pourtant, à ma connaissance, la présente thèse est le premier travail académique qui problématise le lien entre le surcroît d'activité de l'industrie japonaise après 1995 et le développement du numérique dans le cadre de la *production*.

CHAPITRE 2 DÉVELOPPEMENT DE L'IMAGE NUMÉRIQUE AU JAPON ET CHEZ OSHII AVANT 1995

Au Japon comme aux États-Unis, l'image numérique, ici au sens très général d'image produite ou traitée par ordinateur, entre dans le champ de l'animation commerciale au cours de la seconde moitié des années 1970. Son exploitation prend alors deux directions principales : d'une part, les studios d'animation celluloïd s'intéressent à la numérisation et à l'automatisation de leur chaîne de production, soit au remplacement d'une partie de leurs outils et des postes de travail, et d'autre part, plusieurs studios spécialisés se constituent dans le but de développer un nouveau type d'animation en images de synthèse. Au Japon, cette distinction entre numérisation de la production classique et animation de synthèse se maintient et se renforce au cours des décennies qui suivent, générant une séparation entre les compétences techniques des studios d'animation et celle des sociétés spécialisées.

Bien que distincts, les centres de production s'associent pour produire des œuvres qui, elles, sont de plus en plus souvent mixtes. Les films et séries produits avant 1995 montrent trois modes d'interaction majeurs entre image numérique et dessin animé : l'utilisation visible de l'image de synthèse, en collage ; l'utilisation transparente de l'informatique que je qualifie de mimétique, car l'image numérique imite l'aspect graphique et dynamique de l'animation celluloïd ; la fusion, proche de la mimétique dans les techniques déployées, mais dont le rendu visuel dépasse et transforme l'esthétique classique du dessin animé.

Ces différentes formes sont à l'œuvre dans trois longs métrages d'animation réalisés par Oshii entre 1989 et 1995, et l'analyse de ces films

montre que le réalisateur choisit, en outre, d'intégrer l'image numérique *en tant que telle* dans leurs systèmes narratifs et sémantiques.

1 Apparition et développement de l'image numérique dans l'animation japonaise

1.1 Introduction ou développement ? La rencontre entre l'animation et l'informatique

Les historiens²⁰¹ s'accordent pour considérer que l'image de synthèse (au sens très large d'une représentation graphique produite par ordinateur) est née aux États-Unis dans le cadre de commandes passées par le Ministère de la Défense auprès de laboratoires universitaires. L'image de synthèse se construit sur des techniques antérieures, mais il semble admis qu'elle se développe d'abord dans le laboratoire de l'ingénieur américain Ivan Edward Sutherland (1938-), dans l'objectif de modéliser différents types de données informatiques. Elle ne provient donc pas de la production cinématographique ou animée, mais elle s'en rapproche rapidement. Pour Ôguchi, « la production intégrale de films en images de synthèse²⁰² » devient même l'objectif central du laboratoire de Sutherland à l'Université de l'Utah, remplaçant les applications militaires initiales.

Le lieu et les circonstances de cette naissance pousse plusieurs historiens et critiques de l'animation japonaise à considérer l'image de synthèse, et les techniques numériques de façon générale, comme un objet doublement exogène : étranger au Japon et étranger au dessin animé. Certains mettent également en avant l'idée d'un retard du Japon par rapport aux États-Unis.

²⁰¹ Pour les éléments concernant le développement général de l'image et de l'animation numérique au Japon et aux États-Unis, ce chapitre s'appuie principalement sur les publications de ÔGUCHI Takayuki (大口孝之), « Dejitaru animêshon no sekai » (デジタルアニメーションの世界), in *Anime no mirai o shiru*, FUNAMOTO Susumu (éd.), Tokyo, Ten Bukkusu, 1998, p. 168-195 ; MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaruru*, op. cit. ; et JULLIER Laurent et WELKER Cécile, *Les images de synthèse au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Focus cinéma », 2017, p. 99-115.

²⁰² ÔGUCHI Takayuki, « Dejitaru animêshon no sekai », op. cit., p. 187 : 「このグループの目標は、映画すべてをCGで制作するという、軍事から遠く離れたものになっていく。」

Ainsi, encore en 2007, Masuda Hiromichi compare la production de films d'animation 3D²⁰³ des deux pays et avertit la profession qu'il lui faut réfléchir sérieusement à la position et au devenir du dessin animé et de l'animation 3D, car l'avènement de cette dernière est selon lui inévitable²⁰⁴.

Pourtant, le décalage entre l'introduction des techniques numériques et leur développement dans le champ de l'animation commerciale au Japon et aux États-Unis est quasiment inexistant. Comme l'expliquent Laurent Jullier et Cécile Welker :

« les États-Unis, s'ils ont été les premiers à intégrer de l'image de synthèse en tant qu'effet spécial dans leurs films, doivent plutôt être vus, à l'échelle mondiale des longs métrages d'animation, comme l'arbre qui cache la forêt. Le Japon, par exemple, est l'un des trois pôles fondateurs de l'image de synthèse après les États-Unis et avant l'Europe²⁰⁵ ».

Et effectivement, la comparaison entre les marqueurs chronologiques de l'industrie de l'animation japonaise et de l'animation états-unienne montre un développement simultané²⁰⁶.

En 1974, l'Institut de technologie de New York (New York Institute of Technology) fonde le Computer Graphics Lab. (ci-après CGL) qui a pour objectifs d'optimiser la production des dessins animés sur celluloid et de produire des films ainsi que des programmes télévisés en animation 3D.

²⁰³ Suivant la définition du régime de représentation proposée par Jean-Baptiste Massuet (traitement du mouvement et traitement de la représentation), j'entends par « animation 3D » l'animation, calculée par ordinateur, de modèles 3D numériques. À l'échelle d'une œuvre, et s'agissant d'un régime d'image, l'animation 3D peut aussi bien s'appliquer à l'ensemble d'un film, qu'à une partie des plans ou des images.

²⁰⁴ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaruru*, *op. cit.*, p. 187 : 「日本も2Dアニメと3Dアニメの在り方について、そろそろ真剣に考えなければならない時期にきているのは確かであろう。」

²⁰⁵ JULLIER Laurent et WELKER Cécile, *op. cit.*, p. 115.

²⁰⁶ Jullier et Welker ne citent que trois foyers et je ne mets en relation que les États-Unis et le Japon (dans l'optique de nuancer les discours susmentionnés), mais il est difficile de supposer que les autres industries cinématographiques et animées nationales ne se sont pas également intéressées à la question. On peut notamment penser au cinéma indien ou à l'animation sud-coréenne qui, outre son propre marché domestique, est un sous-traitant historique des studios du Japon et d'autres pays.

L'année suivante, c'est le laboratoire Agui et Nakajima (Agui Nakajima kenkyûshitsu 安居院・中嶋研究室) de l'Université technologique de Tokyo (Tôkyô kôgyô Daigaku 東京工業大学) qui commence à travailler sur l'animation par ordinateur et qui développe des technologies d'*encrage, de colorisation et d'automatisation des intervalles. En 1977, le studio Tôei Dôga formalise ses recherches sur la numérisation de la production en créant un comité de développement technique (*gijutsu kaihatsu iinkai* 技術開発委員会) autour de l'opérateur Yoshimura Jirô 吉村次郎 (dates inconnues). Tandis que de l'autre côté du Pacifique, c'est Hanna-Barbera²⁰⁷ qui demande à l'Université Cornell (Ithaca, État de New York) de mener des recherches sur le même sujet. Selon Ôguchi, ces deux structures (le comité de Tôei Dôga et le laboratoire de l'Université Cornell) ont d'ailleurs établi un contact dans le cadre de leurs recherches²⁰⁸. Le sujet des relations entre les centres de développement japonais et états-uniens reste assez mal renseigné, mais dans son historique abrégé, Ôguchi mentionne plusieurs liens de ce type. Ainsi, en 1981, sept ans après la formation du Computer Graphics Lab. de l'Institut de technologie de New York, la société de production de dessins animés MK (*Emu Kei* エムケイ), dirigée par Kaneko Mitsuru 金子満 (1939-2018), contacte et collabore sur le volet technique avec le CGL pour inaugurer le Japan Computer Graphics Lab. (ci-après JCGL), qui devient le premier centre de production d'images de synthèse au Japon.

En 1983, MK et le JCGL, qui collabore aussi avec le laboratoire Agui et Nakajima de l'Université technologique de Tokyo, participent à la production de *Kojika monogatari za iyaringu* 小鹿物語 THE YEARLING²⁰⁹ (1983-1985, Ôsumi Masaaki おおすみ正秋), présentée comme la première série télévisée au monde utilisant des images dessinées et animées par ordinateur²¹⁰. L'année 1983 se distingue d'ailleurs par plusieurs utilisations marquantes des images de

²⁰⁷ Cette célèbre société de production audiovisuelle a été fondée en 1957 aux États-Unis.

²⁰⁸ ÔGUCHI Takayuki, « Dejitaru animêshon no sekai », *op. cit.*, p. 189.

²⁰⁹ Série de 52 épisodes de 30 min, diffusée entre novembre 1983 et janvier 1985 sur le réseau de la NHK. Oshii Mamoru a produit les *ekonte* des épisodes 7 et 12 de cette série sous le pseudonyme d'Iwasaki Hiroshi 岩崎宏, mais malgré le sujet de cette thèse et étant donné le peu d'implication d'Oshii sur cette production, je préfère considérer sa participation comme anecdotique.

synthèse. Aux États-Unis a lieu la diffusion des *Aventures d'André et Wally B.* (*The Adventures of André and Wally B.*, 1983, John Lasseter), le premier court métrage en animation 3D de ce qui devient quelques années plus tard le studio Pixar²¹¹. Au Japon, l'image de synthèse est utilisée dans le cadre semi-amateur de la production de *DAICON IV* (*Daikon fô*, 1983, DAICON FILM), le court métrage d'introduction de la quatrième convention de science-fiction d'Ôsaka (*Dai yon kai Ôsaka SF taikai* 第4回大阪SF大会). Elle n'apparaît toutefois pas directement à l'écran, mais sert de guide pour l'animation, quelques plans étant modélisés et animés par ordinateur, puis utilisés comme référence par les animateurs qui les redessinent à la main. Enfin, l'année 1983 marque la première utilisation de l'animation 3D dans un dessin animé pour le cinéma produit au Japon. Il s'agit de *Gorugo sâtin* ゴルゴ13 (ci-après *Golgo 13*, 1983, Dezaki Osamu 出崎統), dont les images de synthèse sont réalisées par Tôyô Rinkusu トーヨーリンクス, qui n'est pas un studio d'animation à proprement parler, mais une société spécialisée dans la production d'images numériques pour tous les formats audiovisuels²¹², et avec la collaboration de l'Université d'Ôsaka. Dans *Golgo 13*, l'image numérique apparaît à plusieurs reprises dans le film, mais les moments les plus notables sont certainement le générique et une scène aérienne entre les gratte-ciels de New York (cf. extrait vidéo « Les plans en images de synthèse dans *Golgo 13* » [00:28]). Le générique montre un squelette humain qui manipule une arme à feu et tire trois coups. Si l'arme est visiblement un modèle rendu et animé par ordinateur (textures lisses, mouvements fluides), le squelette semble plutôt être un objet réel animé en

²¹⁰ ÔGUCHI Takayuki, « Dejitaru animêshon no sekai », *op. cit.*, p. 189. La formulation d'Ôguchi, comme celles d'autres sources, reste ambiguë quant aux techniques employées et à la part exacte des images numériques dans la série, notamment dans le deuxième épisode, réputé « 100 % images de synthèse ». Je n'ai malheureusement pas eu accès à cette œuvre, mais d'après les extraits disponibles sur internet, il semble que le résultat visuel imite l'aspect des dessins animés sur celluloïd.

²¹¹ Il s'agit alors encore d'un groupe spécialisé dans les images de synthèse au sein de la société de production audiovisuelle Lucasfilm. Lorsqu'il s'établit en 1979, ce groupe est d'abord constitué d'une partie des membres du CGL de l'Institut de technologie de New York. Il devient une société indépendante en 1986 sous le nom de Pixar et diversifie son activité en développant et commercialisant des outils informatiques (matériels et logiciels), outre la production audiovisuelle d'animation en images de synthèse.

²¹² Fondée en 1982, Tôyô Rinkusu est une filiale de la société de post-production Tôyô Genzôjo 東洋現像所 (aujourd'hui IMAGICA Lab.) dont l'objectif premier était le développement d'un système interne de production d'images de synthèse.

stopmotion (mouvements saccadés, micro déplacements), ce qui laisse supposer que ces plans sont mixtes, associant des images de sources diverses. La scène aérienne se situe dans la dernière partie du film et représente plusieurs hélicoptères qui traversent la ville et ouvrent le feu sur le gratte-ciel où se déroule l'action, faisant voler des éclats de verre et de béton. Contrairement au générique, les plans en images de synthèse sont ici autonomes et le lien avec les plans dessinés est opéré par le montage et par des raccords mouvement ou regard. Visuellement, ces plans présentent une forte hétérogénéité avec le reste de l'œuvre, les mouvements de « caméra » sont complexes, les textures sont lisses et les couleurs des décors forment des aplats alors que les décors dessinés sont généralement peints en hachures (figures 3 et 4).

Vue en contre-plongée du Dawson Company Building réalisée en images de synthèse.

Le même point de vue, peint à la main.

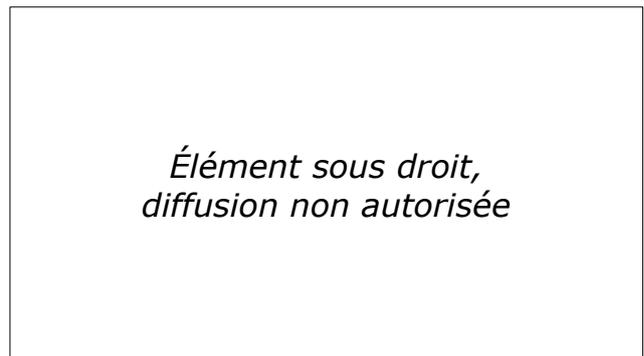
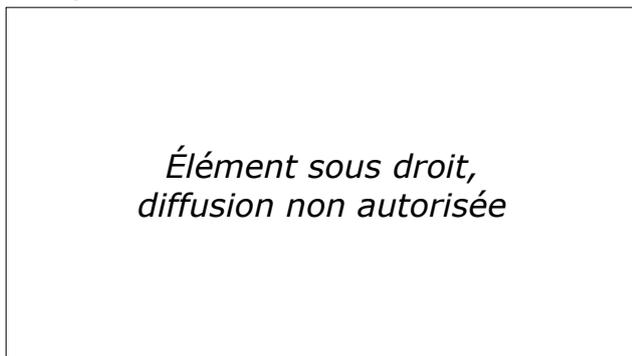


Figure 3 : Dezaki Osamu, *Golgo 13*, 1983 [1:18:23].

Figure 4 : Dezaki Osamu, *Golgo 13*, 1983 [1:29:22].

1.2 La numérisation de la production

Ces quatre marqueurs cristallisent en une année les principales pistes explorées au Japon et aux États-Unis autour de la rencontre entre le dessin animé et l'informatique : 1) la production classique assistée par ordinateur comme pour *Daicon IV* ; 2) la numérisation des outils de production comme pour *Kojika monogatari* ; 3) l'hybridation des images au niveau du plan ou de l'œuvre comme dans *Golgo 13* ; et 4) l'abandon complet du dessin pour

l'animation de modèles numériques comme dans *Les Aventures d'André et Wally B.* Cet état des lieux montre également que, dans ses premiers temps, le déploiement de l'image numérique au sein du champ de l'animation commerciale est bien concomitant des deux côtés de l'océan Pacifique.

Pourtant, un écart sensible commence à se creuser à partir de 1985 dans le domaine de la numérisation des outils de production. L'application de l'informatique au domaine du dessin animé dans le but de rationaliser et d'optimiser la production constitue, comme le montrent les travaux de l'université Cornell (à la demande de Hanna-Barbera) et du Japan Computer Graphics Lab. (de la société de production MK), une piste de développement importante. Selon Ôguchi, les recherches des précurseurs portaient d'ailleurs en partie sur l'automatisation de la production des intervalles²¹³. Mais pour les studios, équiper les salles de production en matériel informatique représente un investissement financier considérable, et plus le studio compte de postes de travail, plus l'investissement est grand. À partir de 1985, les deux studios dominants des États-Unis et du Japon font un pas vers le numérique en vue d'optimiser la production et d'en réduire les coûts, mais leur progression ne se fait pas au même rythme.

En 1985, le comité de développement technique de Tôei Dôga effectue avec IBM²¹⁴ une simulation pour doter le studio d'un système de production numérique, mais préfère abandonner le projet en raison de l'investissement financier qu'il représente²¹⁵. En 1986, Tôei Dôga fait une nouvelle tentative en s'associant cette fois au fabricant de matériel informatique et de télécommunication Fujitsu 富士通²¹⁶ pour développer un système plus accessible. Ce système, nommé CATAS (*Computer Aided Toei Animation*

²¹³ ÔGUCHI Takayuki, « Dejitaru animêshon no sekai », *op. cit.*, p. 192.

²¹⁴ Bien que Masuda ne le précise pas, on peut supposer qu'il s'agit de la branche japonaise, IBM Japon (*Nihon ai bî emu* 日本アイ・ビー・エム, fondée en 1937 à Tokyo), de la compagnie états-unienne IBM (*International Business Machines*, fondée en 1911 à Armonk dans l'état de New York).

²¹⁵ Masuda précise que le devis s'élevait à 3 800 000 000 de yens. MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakarû*, *op. cit.*, p. 171-172.

²¹⁶ Société fondée au Japon en 1935 sous le nom de *Fuji tsûshinki seizô* 富士通信機製造.

System), est opérationnel en 1991, mais Tôei Dôga renonce à cet équipement, car il reste encore trop onéreux pour le studio²¹⁷.

Pendant ce temps, aux États-Unis, Disney progresse de façon beaucoup plus fluide et rapide. Dès 1988, le studio s'associe à Pixar pour développer un système informatique qui englobe la production d'animation 3D (utilisées comme guide pour les animateurs à partir de 1985), ainsi que des outils numériques pour les étapes de l'encrage, de la colorisation et de la prise de vue optique des dessins. Sous le nom de CAPS (*Computer Animation Production System*), ce système est utilisé pour la première fois dans l'avant-dernier plan de *La Petite sirène* (*The Little Mermaid*, Ron Clements et John Musker) en 1989, puis, toujours de façon ponctuelle, dans tous les longs métrages suivants. Ainsi, *Bernard et Bianca au Pays des kangourous* (*The Rescuers Down Under*, 1990, Hendel Butoy et Mike Gabriel) est entièrement colorisé par ordinateur, une partie des décors du manoir de la Bête sont modélisés et animés en images de synthèse dans *La Belle et la Bête* (*Beauty and the Beast*, 1991, Gary Trousdale et Kirk Wise), et enfin, plusieurs plans, effets spéciaux et objets dans *Aladdin* (1992, Ron Clements et John Musker) sont réalisés en images de synthèse.

Au Japon, il semble que la numérisation de la production ne devient réellement opérationnelle que lorsque la société de développement Celsys²¹⁸, commercialise la suite logicielle RETAS!Pro en 1993. Ôguchi analyse le succès de ce système en le comparant à ses prédécesseurs (notamment CATAS) et souligne plusieurs facteurs. Tout d'abord, RETAS!Pro est un logiciel compatible avec le matériel du marché, c'est-à-dire que contrairement à CATAS dont la partie logicielle était associée de façon exclusive à une station de travail spécialement conçue par Fujitsu, RETAS!Pro peut être installé sur différents types de machines opérées par des systèmes d'exploitation variés (MAC dans

²¹⁷ Masuda 2007, p.172. D'après les chiffres donnés par Masuda, son coût (800 000 000 de yens) était pourtant significativement réduit par rapport à la proposition d'IBM.

²¹⁸ *Serushisu* セルシス est une société japonaise de développement d'outils numériques de production graphique fondée en mai 1991.

un premier temps, puis aussi Microsoft)²¹⁹. Cette souplesse permet aux studios de s'équiper à moindre coût²²⁰. L'autre atout de RETAS!Pro – qui favorise son adoption selon Ôguchi – est son adéquation avec l'organisation de la production classique des dessins animés. Contrairement à ses prédécesseurs, la suite de Celsys se contente de reproduire les dernières étapes de la production et de la post-production, opérant ainsi un « simple » remplacement, et non un bouleversement de l'organisation et de la répartition du travail au sein des studios. De plus, les fonctions de RETAS!Pro sont fractionnées dans trois logiciels principaux : TraceMan (Torêsuman トレースマン) correspond à l'encrage²²¹ et sert à numériser et traiter les dessins des animateurs ; PaintMan (Peintoman ペイントマン) est utilisé pour la colorisation des dessins ; et CoreRetas (CoaRetasu コアレタス) sert pour l'assemblage²²², la simulation des mouvements de caméra, l'ajout d'effets spéciaux et l'enregistrement. Alors que CATAS concentrait toutes les fonctions dans un seul poste de travail, obligeant les studios à se doter de nombreuses stations coûteuses (parce que complètes) afin de faire travailler simultanément leurs employés, RETAS!Pro permet à chacun d'avoir accès aux seuls outils nécessaires à sa tâche et allège les logiciels, ce qui permet aussi d'optimiser les performances informatiques²²³. Ainsi, RETAS!Pro est conçu pour répondre à un besoin de l'industrie (comme le montrent les recherches de Tôei Dôga) et pour s'intégrer de façon fluide dans les pratiques.

Bien qu'elle ne soit pas la seule suite de ce type disponible et opérationnelle au début des années 1990²²⁴, RETAS!Pro est citée en exemple

²¹⁹ ÔGUCHI Takayuki, « Dejitaru animêshon no sekai », *op. cit.*, p. 168.

²²⁰ Masuda indique que Tôei Dôga s'est ainsi équipé pour un investissement de départ de seulement 150 000 000 de yens. MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaruru*, *op. cit.*, p. 172.

²²¹ Au moment de l'introduction des techniques numériques, l'encrage, qui consiste à transférer sur celluloïd les dessins réalisés sur papier, était réalisé de façon mécanique (impression carbone, photocopie) ou, plus rarement, à la main.

²²² Dans le cadre de la prise de vue en animation celluloïd, l'assemblage consiste à superposer et ajuster les fonds et les feuilles de celluloïd de façon adéquate sur le banc-titre. L'assemblage numérique (ou *compositing*) est l'association des différents éléments qui constituent le plan.

²²³ ÔGUCHI Takayuki, « Dejitaru animêshon no sekai », *op. cit.*, p. 168-169.

²²⁴ Ôguchi cite notamment Animo, développé par Cambridge Animation Systems (société de développement anglaise) et utilisé à partir de la fin des années 1990 par Production I.G. ÔGUCHI Takayuki, « Dejitaru animêshon no sekai », *op. cit.*, p. 179.

par les historiens, probablement parce qu'elle est développée au Japon, mais surtout parce qu'elle est adoptée par l'un des studios les plus influents de l'industrie japonaise, Tôei Dôga. D'après Ôguchi, Tôei Dôga utilise RETAS!Pro pour la première fois, en guise de test, sur une partie de la série télévisée *Gôsudo suîpâ Mikami* ゴーストスイーパー美神 (1993-1994, Umezawa Atsutoshi 梅澤淳稔), puis l'adopte pour toutes ses productions ultérieures. En se dotant progressivement du matériel nécessaire et en transformant sa production, Tôei Dôga entraîne d'autres studios à passer au numérique, notamment par les effets de la synergie qui existe entre les sociétés de production²²⁵.

1.3 La place de l'animation 3D

Dans le cas des systèmes déployés par Disney et par Tôei Dôga, l'objectif du passage au numérique n'est pas de créer de nouvelles images ou une nouvelle esthétique, mais principalement de réduire les coûts de production²²⁶. L'aspect visuel des dessins animés réalisés avec ces outils reste identique ou proche de celui du dessin animé à la main, ce qui tombe sous le sens puisque, en ne remplaçant que les dernières étapes de la production, le trait et le mouvement des dessins sont toujours réalisés manuellement. Dans cet ensemble homogène, quelques images de synthèse sont intégrées de façon ponctuelle et discrète, restant difficiles à déceler. Le développement de la technique d'ombrage dite **cel shader*²²⁷ est d'ailleurs emblématique de cette volonté de contraindre l'animation 3D aux standards esthétiques du dessin

²²⁵ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru*, op. cit., p. 172. À propos de cette synergie et de la structuration institutionnelle de l'industrie du dessin animé japonais, Ôguchi (dans son article « Dejitaru animêshon no sekai », 1998, p. 170) note que cinq studios (Ribatishippu リバティシップ, Yumeta Kanpanî ゆめ太カンパニー, Mushi Purodakushon 虫プロダクション, Randamu ランダム et Tama Purodakushon タマプロダクション) s'associent en 1995 pour fonder Mediabijon メディアビジョン, une société dédiée à la production numérique dans un souci d'optimisation et de productivité. Les informations sur cette société sont rares, mais son nom apparaît notamment au générique de la série *Gegege no Kitarô* ゲゲゲの鬼太郎 (1996-1998, Nishio Daisuke 西尾大介) produite par Tôei Dôga.

²²⁶ Masuda estime qu'en numérisant ses outils pour l'encrage, la colorisation et la prise de vue, Tôei Dôga réduit ses frais d'environ 20 %, sans préciser sur quels postes cependant. MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru*, op. cit., p. 172.

²²⁷ Cette technique applique à des modèles 3D un rendu graphique similaire à celui des dessins encrés et peints sur celluloïd. Elle se caractérise par une délimitation vive des formes à l'aide d'un cerne (souvent sombre), des aplats de couleurs sans nuances et des ombres nettes, sans dégradé. Sa première utilisation dans le cadre d'une œuvre commerciale date de 1994, dans *Le Roi Lion* (*The Lion King*, Roger Allers et Rob Minkoff), et elle est aujourd'hui très répandue.

animé classique. Jullier et Welker résumant ainsi cette position : « Aux yeux de Disney, à ce stade, les ordinateurs [font] gagner du temps de production, donc de l'argent, mais n'[ouvrent] pas à une esthétique digne de figurer à l'échelle d'un long métrage maison²²⁸ ». Cependant, d'autres utilisations de l'image numérique coexistent avec cette introduction discrète : d'une part, l'animation 3D que l'on pourrait qualifier d'autonome, avec tous les types de rendus possibles, et d'autre part, une forme composite, telle un collage visible de dessin animé et d'animation 3D.

La première, l'animation 3D autonome, n'appartient pas au domaine du dessin animé. Il s'agit d'un nouveau type d'animation, plus proche, en termes de gestes techniques, de l'animation de marionnettes. Une fois n'est pas coutume, une année se distingue particulièrement dans l'histoire de cet ensemble de techniques numériques. En 1995, douze ans après *Les Aventures d'André et Wally B.* et les plans aériens de *Golgo 13*, le studio Pixar achève *Toy Story* (1995, John Lasseter), considéré comme le premier long métrage au monde réalisé intégralement en images de synthèse 3D. Au Japon, la même année, la première série télévisée en animation 3D²²⁹, *BIT the CUPID* (*Bitto za kyûpiddo*, 1995, Kohanawa Tameo 小華和ためお), est diffusée sur le réseau Terebi Tôkyô テレビ東京. Produite par le studio *Gurûpu Takku* グループ・タック, cette série est financée par un comité de production composé de plus d'une demi-douzaine d'entreprises, dont Bandai Visual.

Rétrospectivement, *Toy Story* marque le début d'un bouleversement des pratiques et de la production animée aux États-Unis. Entre 1995 et 2004, l'animation 3D devient progressivement la technique dominante pour les longs métrages d'animation produits aux États-Unis, au détriment du dessin animé, même numérique, qui devient plus rare. Pour sa part, l'industrie japonaise explore d'autres voies, et la seconde moitié des années 1990 connaît un foisonnement de projets audiovisuels qui mettent en avant l'emploi, visible, de

²²⁸ JULLIER Laurent et WELKER Cécile, *op. cit.*, p. 114.

²²⁹ Comme pour *Kojika monogatari*, les informations manquent pour préciser les techniques utilisées. Plusieurs postes de production numérique sont crédités au générique, mais aussi un directeur de l'animation, et il est donc possible qu'une partie de la série soit mixte.

l'image numérique. La recherche d'une esthétique et d'une place à l'écran pour les images de synthèse se poursuit donc activement.

2 L'image numérique dans l'œuvre d'Oshii avant 1995

N'étant ni producteur, ni dirigeant de studio, ni même technicien de l'animation (puisque'il vient de la mise en scène), Oshii dépend en grande partie, face aux images de synthèse, de la volonté des studios avec lesquels il collabore ou des limites imposées par les producteurs. Pourtant, il introduit progressivement l'image numérique dans ses longs métrages pour le cinéma à partir de 1989²³⁰.

2.1 *Patlabor 1 (1989), l'image de synthèse dans son propre rôle*

2.1.1 IKIF et Terebi Tekunika, l'image de synthèse entre art expérimental et objet de post-production

Interrogé au sujet du numérique dans sa pratique cinématographique, Oshii revient sur ses premiers contacts avec ces technologies.

« La première fois que j'ai introduit des techniques numériques dans la production d'un film, c'était dans le premier *Patlabor* pour le cinéma. Je m'intéressais déjà aux images de synthèse depuis quelque temps, mais à cette époque, les techniciens étaient peu nombreux et la vitesse de calcul des ordinateurs, ainsi que les capacités des logiciels, n'avaient pas atteint un niveau satisfaisant pour être utilisées dans des films. Comme elles n'étaient pas non

²³⁰ Cette partie concernant l'image numérique dans l'œuvre d'Oshii jusqu'en 1995 est redevable sur plusieurs points à l'article de YOSHIMI Tomofumi, « Oshii Mamoru *Inosensu shiron...* » (*op. cit.*) qu'elle complète et nuance néanmoins par d'autres apports.

plus rentables du point de vue du rapport coût-efficacité, elles avaient été naturellement rejetées par les producteurs²³¹ ».

Après les plans de *Golgo 13* en 1983, l'image de synthèse apparaît ponctuellement dans des films d'animation. Ôguchi mentionne ainsi la modélisation des colonies spatiales dans *Mobile Suit Gundam: Char contre-attaque* (*Kidô senshi Gandamu Gyakushû no Shô* 機動戦士ガンダム逆襲のシャア, 1988, Tomino Yoshiyuki 富野由悠季) réalisée par la société Tôyô Rinkusu²³². Mais 1988 est aussi l'année du démantèlement du Japan Computer Graphics Lab., faillite qui dénote, selon Ôguchi, une difficulté à remplir les contraintes de productivité imposées par l'utilisation commerciale des images de synthèse²³³.

Ainsi, bien que techniquement possible, l'animation 3D reste exceptionnelle et coûteuse à produire à la fin des années 1980, ce qui représente un obstacle pour le réalisateur de *Patlabor 1*, obstacle qui peut être contourné cependant, comme ce dernier le raconte lui-même :

« Le budget de production de *Patlabor 1* était d'un peu plus de 100 000 000 de yens²³⁴ et je me rappelle avoir été surpris qu'on nous demande 20 000 000 de yens pour la réalisation de la vidéo en images de synthèse d'environ 60 secondes qu'il était prévu d'utiliser dans le film. Comme je suis une personne qui se résigne difficilement, du moins pour ce qui concerne la production de films, j'ai consulté une [de mes] connaissance[s] qui enseignait les images de synthèse à l'université et je lui ai commandé personnellement la réalisation d'une vidéo en images de synthèse d'environ 30 secondes pour un budget de 2 000 000 de yens. Avec

²³¹ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 (pour rappel, le texte original et sa traduction sont reproduits en annexe, p. 559) : 「私が初めて映画製作にデジタル技術を導入したのは『パトレイバー』映画版の第一作でした。それ以前からCGには興味を持っていたのですが当時は技術者も少なく、コンピューターの演算速度もソフトウェアの能力も、映画に用いるには満足すべきレベルになく、費用対効果の観点からして予算的にも割に合わないものでしたから、当然のことながらプロデューサーには否定されました。」

²³² ÔGUCHI Takayuki, « Dejitaru animêshon no sekai », *op. cit.*, p. 175.

²³³ ÔGUCHI Takayuki, *op. cit.*, p. 190.

²³⁴ Dans un autre témoignage, Oshii précise 150 000 000 de yens, un budget qu'il juge plutôt bas pour un long métrage de cinéma. Oshii Mamoru dans ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, *op. cit.*, p. 90.

cette somme, il a acheté un PC AMIGA dont on disait à l'époque qu'il était le plus rapide, et il a réalisé pour moi des images de synthèse 3D en fil de fer²³⁵ ».

L'enseignant dont il est ici question est probablement Kifune Tokumitsu 木船徳光 (1959-), crédité au générique du film sous le nom collectif IKIF, un duo d'artistes constitué en 1979 par Kifune et Ishida Sonoko 石田園子 (1959-) alors qu'ils sont tous deux étudiants à l'Université d'Art et de Design de Tokyo (Tôkyô Zôkei Daigaku 東京造形大学). D'abord concentré sur la création d'animations expérimentales, le duo commence à s'intéresser à l'animation numérique, et spécifiquement à l'animation 3D, dans la seconde moitié des années 1980. C'est dans ce cadre que Kifune renouvelle son équipement et produit les images de synthèse pour *Patlabor 1*²³⁶.

Par ailleurs, Kifune n'est pas le seul créateur numérique qui travaille sur le film puisque le générique indique aussi la collaboration de la société Terebi Tekunika テレビテクニカ. Fondée en 1970, cette filiale du groupe Tôhoku Shinsha (coproducteur des œuvres audiovisuelles de la franchise Patlabor) est spécialisée dans la post-production audiovisuelle, mais semble aussi prendre en charge une partie des recherches sur la production d'images de synthèse menées par le groupe depuis le début des années 1980. Les informations disponibles ne permettent pas de déterminer la nature exacte de l'intervention de Terebi Tekunika sur la production de *Patlabor 1*. Il peut s'agir de la partie développement (transfert des images créées par Kifune sur pellicule), mais aussi de la production d'images de synthèse complémentaires qui ne sont pas mentionnées par Oshii. En effet, le film contient plusieurs autres images qui

²³⁵ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「『パトレイバー 1』の制作費は1億円強程度でしたが、劇中で使用する予定の60秒程度のCG映像の制作に2千万円を提示されて驚いたことを覚えています。私は映画制作に関することだけは諦めの悪い人間なので、大学でCG映像を教えていた知人に相談し、個人的に30秒程度のCG映像の制作を200万円の予算で依頼しました。彼はその予算で当時最速と言われていたAMIGAというPCを購入し、ワイアーフレームの3DCGを制作してくれました。」

²³⁶ Plus tard, en 1997, Kifune et Ishida donnent une assise légale à leurs activités pour l'animation commerciale en créant un département spécialisé au sein de la société de photographie Seibun Fotogurafi セブンフォトグラフィ (fondée en 1954). Ce département, nommé IKIF+, est dédié à la production d'images animées, qui devient progressivement l'activité principale de la société, au point que cette dernière change de nom en 2015 pour devenir IKIF+.

présentent bien l'apparence d'images de synthèse, et si certaines peuvent être obtenues par des techniques optiques classiques (les interfaces écrites, la simulation de l'aire d'effet du virus sur une carte plane), d'autres laissent peu de doute quant à leurs origines numériques. Il me semble ainsi que l'intertitre animé promouvant le Babilon Project au cours du film (figure 5 et extrait vidéo « Les images numériques dans *Patlabor 1* » [02:20]) est réalisé en image de synthèse et que, par élimination, sa production peut être attribuée à Terebi Tekunika. Cette hypothèse me paraît d'ailleurs corroborée par le fait que le plan en question constitue un travail-type de post-production tel qu'il pourrait apparaître au début d'un documentaire ou, comme c'est le cas dans le film, d'un clip promotionnel : des objets plans et un lettrage en 3D animés.

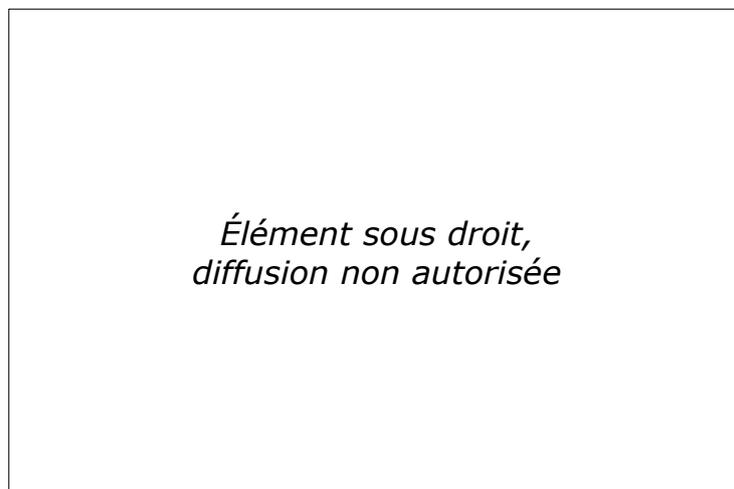


Figure 5 : Oshii Mamoru, *Patlabor 1*, 1989 [0:40:00].

2.1.2 Effet de réel et images de synthèse

Dans *Patlabor 1*, à la différence par exemple de *Golgo 13* où les images de synthèse remplacent les dessins animés, les animations réalisées par Kifune et Terebi Tekunika jouent, en quelque sorte, leur propre rôle. En effet, l'informatique est au centre de l'intrigue. Le monde de *Patlabor* est similaire au Japon réel des années 1980, sauf que les fabricants de machines-outils ont choisi de donner à leurs produits une apparence plus ou moins anthropomorphe. Ces machines, agiles et surpuissantes, permettent à Tokyo

d'être rapidement reconstruite suite à un séisme dévastateur et symbolisent l'essor économique de la capitale. Toutefois, elles sont aussi utilisées à mauvais escient, pour commettre des crimes qui ne peuvent être combattus que par des machines d'égale puissance. C'est pour cette raison que la police métropolitaine de Tokyo se dote de deux unités dites des véhicules spéciaux, dont les agents conduisent de gigantesques robots, les *patlabors*²³⁷ du titre, capables d'affronter les autres machines au corps à corps. *Patlabor 1* décrit comment les membres de la seconde unité enquêtent, puis luttent contre les actes malveillants d'un programmeur qui a saboté le système d'exploitation commun à la majorité des robots en activité, dans le but de détruire la nouvelle ville qui a recouvert le passé de Tokyo. Mû par sa nostalgie, le programmeur a implanté un virus informatique dans les machines qui deviennent incontrôlables lorsqu'une certaine fréquence sonore est émise à proximité. Les policiers effectuent des simulations informatiques et la portée de ce plan tortueux leur apparaît d'abord très limitée, jusqu'à ce qu'ils ajoutent à l'équation la forme particulière d'un édifice en construction sur la baie de Tokyo et l'approche d'un typhon. Les vents violents, en s'engouffrant entre les plateformes du nouveau bâtiment appelé l'Arche (*Hakobune* 方舟), devraient produire la fréquence fatale avec suffisamment de force pour rendre fous les robots de toute la mégapole du Kantô. Les images de synthèse créées par Kifune correspondent à la représentation en volume de l'Arche que les enquêteurs affichent sur leur écran (figure 6 et extrait vidéo « Les images numériques dans *Patlabor 1* » [02:20]).

²³⁷ Le mot *patlabor* (*patoreibâ* パトレイバー) est une contraction de *patrol* (*patorôru* パトロール) et de *labor* (*reibâ* レイバー) sur le modèle de *patocar* (*patokâ* パトカー, *patrol car*) qui désigne les véhicules de patrouille de police au Japon. Dans l'univers de la série, les machines-outils sont appelées *labor* et lorsqu'elles sont opérées par les patrouilleurs de la police, elles sont familièrement appelées *patlabor*.

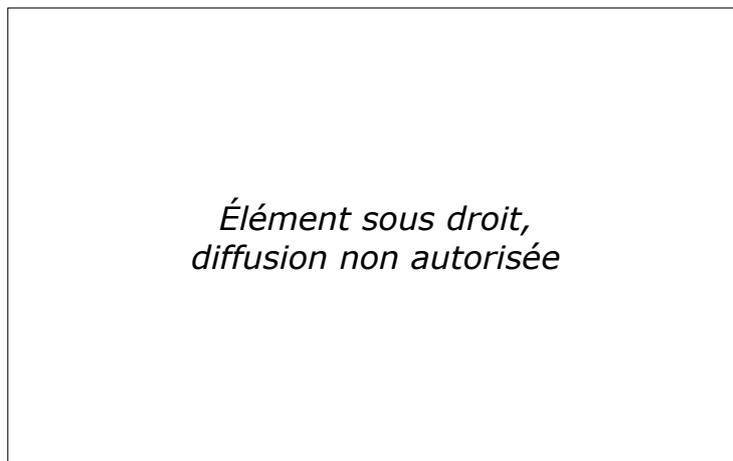


Figure 6 : Oshii Mamoru, *Patlabor 1*, 1989 [1:09:07].

À propos des motivations du choix de limiter les images de synthèse à leur propre rôle, Oshii évoque, d'une part, des limitations techniques et, d'autre part, la recherche d'un effet de réel.

« Avec les techniques numériques de l'époque, il était difficile d'animer des robots, et à plus forte raison des personnages de dessin animé, j'ai donc commencé par *réaliser les images de synthèse qui apparaissent dans l'histoire avec de vraies images de synthèse*. Jusque-là, les images de synthèse représentées dans les dessins animés de science-fiction étaient dessinées à la main par les animateurs, ce qui m'empêchait de les trouver réalistes et me laissait extrêmement insatisfait²³⁸ ».

Ainsi, dans *Patlabor 1*, les données informatiques qui s'affichent sur les écrans sont représentées par de « vraies images de synthèse », tout comme le clip promotionnel pour le Babilon Project diffusé par un téléviseur. Toutefois, on peut remarquer que les modalités d'intégration de ces images hétérogènes au dessin animé sont encore limitées et ne reposent que sur le montage. Comme pour *Golgo 13*, mais de façon plus transparente grâce à l'effet de réel, les

²³⁸ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「当時のデジタル技術ではアニメのキャラクターはもちろん、ロボットを動かすことも困難だったので、『劇中に登場するCGを本物のCGで制作する』ことから始めたのです。それまでSFアニメで描かれたCG映像は、アニメーターが手で描いていたので、私にはリアルに感じる事ができず、大変に不満に思っていたのです。」 C'est l'auteur qui souligne.

plans en images de synthèse restent en effet indépendants des autres plans et leur intégration dans le film ne se fait que par des coupes franches et des raccords regard (figure 7).

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 7 : Oshii Mamoru, *Patlabor 1*, 1989 [1:02:35 ; 1:02:38 ; 1:02:42].

2.2 *Patlabor 2 (1993), la manipulation des images*

2.2.1 Omnibus Japan, animations et post-production

Oshii poursuit dans cette direction avec le second volet cinématographique de la série. Entre temps, l'augmentation de la demande et la rapidité avec laquelle la technique évolue permettent de faire baisser les coûts de production des images de synthèse, de lever certaines limitations techniques et d'améliorer leur rendu. Cette disponibilité autorise le réalisateur à leur donner une place plus importante dans ses œuvres et à les intégrer de façon plus satisfaisante aux dessins animés. Oshii témoigne ainsi de ce changement :

« [Au moment de la production de *Patlabor 1*,] les disquettes étaient [...] le seul moyen de se faire livrer les images achevées et je me souviens qu'il avait fallu plus d'une heure, rien que pour extraire [les] données image de 30 secondes [pour l'Arche]. Après cela, les coûts de production des images de synthèse ont baissé et j'ai considérablement augmenté leur [emploi] lors de la réalisation de *Patlabor 2*, mais je n'ai pas divergé de ce principe de mise en

scène consistant à *réaliser les images de synthèse qui apparaissent dans l'histoire avec de vraies images de synthèse*²³⁹ ».

À cette meilleure accessibilité, il faut ajouter un budget de production plus confortable, qui représente le double de celui de *Patlabor 1*. Cette fois, Oshii ne s'adresse pas à un animateur de sa connaissance qui effectue un travail quasi-individuel (Kifune intervient en indépendant par rapport à la structure de production du film), mais à Omnibus Japan²⁴⁰, spécialisée dans la post-production numérique et qui travaille sur différents formats audiovisuels (cinéma en prise de vues réelles, publicités, clip musicaux, entre autres). L'équipe d'une douzaine de personnes qui intervient sur *Patlabor 2* est dirigée par Tanaka Seiichi 田中誠一 (1960-) et l'animation 3D est supervisée par Matsumoto Kaoru 松本薫 (1966-), deux spécialistes des images de synthèse qui collaborent ensuite de façon régulière avec Oshii.

La hausse des moyens et la baisse des coûts conjuguées permettent donc une utilisation plus large des images de synthèse que dans *Patlabor 1*. Aux modélisations 3D, similaires à celle de l'Arche du précédent, s'ajoutent cette fois toutes les interfaces graphiques qui étaient réalisées par des techniques optiques (masques et éclairage) dans le premier film (figures 8 et 9). L'équipe de production recourt aussi à des techniques supplémentaires, notamment l'application de textures dessinées à des modèles 3D. L'utilisation la plus marquante de cette technique, appelée **mapping* ou *texture mapping*, se trouve au début du film, dans la scène de simulation de conduite de robot qui accompagne le générique (figure 10 et extrait vidéo « Le simulateur de conduite dans *Patlabor 2* » [05:19]). Les images numériques y représentent un décor urbain dans une vue subjective. D'un point de vue technique, la

²³⁹ Échange écrit avec Oshii Mamoru en date du 15 juin 2018 : 「当時は完成した映像を納品して貰うにもフロッピーディスクしか手段がなかったので、30秒の映像データを出力するだけでも1時間以上かかったことを覚えています。その後、CG映像の制作費が低下したこともあって、『パトレイバー 2』の制作ではCGの枠を大幅に増やしましたが、『劇中に登場するCGを本物のCGで制作する』という演出方針は変更しませんでした。」

²⁴⁰ À l'instar de Terebi Tekunika, Omnibus Japan, fondée en 1987, est une filiale du groupe Tôhoku Shinsha qui participe d'ailleurs à nouveau au financement du film, cette fois avec Bandai Visual et Ingu イング, la société d'investissement de Production I.G. Omnibus Japan ne semble pas avoir de liens, sinon l'homonymie, avec la société de doublage Omnibus Promotion qui a produit deux films en prise de vues réelles d'Oshii.

production de ces décors requiert la collaboration de deux équipes différentes : d'une part, l'équipe numérique, qui modélise et anime les volumes de l'espace urbain et, d'autre part, l'équipe des décorateurs, qui produit des dessins à la main, scannés et appliqués aux volumes par la première équipe. L'introduction de cette technique spécifique revêt à mon sens une importance particulière, pour deux raisons principales. D'une part, contrairement aux « collages » plan à plan (comme dans *Golgo 13*), ou à l'intérieur des plans (comme pour la représentation des interfaces informatiques dans le film), il s'agit d'une technique réellement hybride qui entre donc à ce titre directement dans les recherches d'Oshii pour un décloisonnement des régimes de représentation. D'autre part, c'est la première fois dans sa filmographie qu'Oshii représente un espace virtuel diégétique (la simulation) par un régime d'image différent de l'ordinaire (l'espace non virtuel) de l'œuvre.

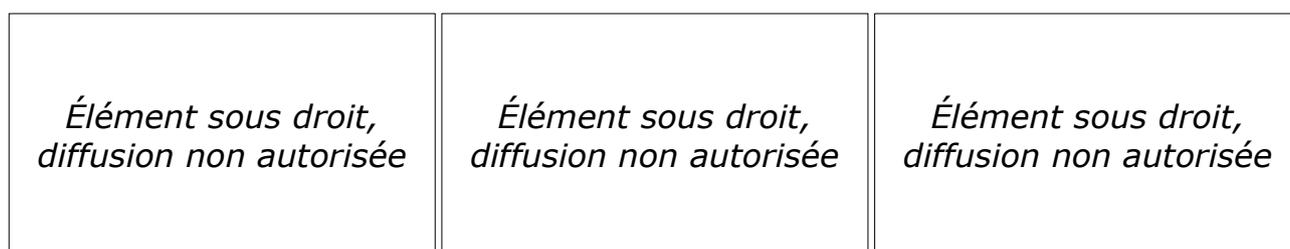


Figure 8 : Oshii Mamoru, Figure 9 : Oshii Mamoru, Figure 10 : Oshii Mamoru, *Patlabor 2*, 1993 [0:12:35]. *Patlabor 2*, 1993 [1:31:02]. *Patlabor 2*, 1993 [0:05:08].

2.2.2 L'image informatique au cœur du propos critique du film

Alors que dans *Patlabor 1* l'image numérique avait essentiellement une valeur visuelle et illustrative, elle s'étoffe dans *Patlabor 2*, de valeurs politiques et discursives qui participent entièrement du propos du film. En effet, l'utilisation du numérique entre encore une fois en résonance avec le sujet de l'intrigue ainsi qu'avec l'un des thèmes du film, celui de l'artificialité des images et de la fabrication du réel par les images. Cet aspect critique s'appuie directement sur l'effet de réel que le réalisateur associe aux images de synthèse :

« Les lignes directrices [pour l'emploi du numérique dans *Patlabor 2*] étaient de représenter en images de synthèse les visuels tels que les renseignements optiques produits par les radars ou les capteurs des têtes de missile, tout ce que nous appelions entre nous les *images militaires*²⁴¹ ; de se fonder sur une mise en scène représentant les *images de type militaire* de la façon la plus réaliste possible, en s'inspirant de la couverture télévisuelle de la guerre du Golfe ; et de coller au thème principal du film²⁴² ».

Comme dans *Patlabor 1*, un terroriste amène la mégapole de Tokyo au bord de la destruction, mais son plan est bien plus complexe et machiavélique que celui de son prédécesseur. Le terroriste profite des secrets conservés à différents niveaux de l'appareil politique japonais pour camoufler ses propres actions. Jouant habilement des peurs et des ambitions de plusieurs organisations étatiques (en l'occurrence, les forces d'autodéfense, le gouvernement civil, la police nationale et la police métropolitaine), il provoque une escalade de la tension suffisante pour que les différentes forces s'affrontent et se déploient dans les rues de la capitale. Les motivations de ce « terrorisme maquillé en coup d'État²⁴³ » restent ambiguës, notamment parce qu'elles se confondent avec celles des autres acteurs en présence. Le terroriste s'exprime d'ailleurs rarement lui-même, laissant ses poursuivants analyser ses actes et y projeter leurs propres idées. Il semble tout de même que son objectif soit d'alerter les habitants de Tokyo de l'illusion, et spécifiquement de l'illusion de paix, dans laquelle ils vivent. Le Japon est pacifique, mais sa position n'est pas neutre puisqu'il est placé sous la protection de l'armée

²⁴¹ J'ai déjà montré qu'il y a des exceptions, mais dans *Patlabor 2*, les images de synthèse sont fréquemment utilisées pour représenter les interfaces et les données calculées ou affichées par des équipements militaires, d'où cette dénomination. Ces images sont caractérisées, dans le film, par une couleur verte, des inscriptions fixes ou défilantes et une diffusion importante des tons clairs.

²⁴² Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「現場では『軍事映像』と呼んでいた、レーダーやミサイルの弾頭部のセンサーが出力する映像情報などをCGで制作するという手法で、これは『軍事的な映像』を可能な限りリアルに描くという演出に基づくもので、湾岸戦争のテレビ報道にインスパイアされた演出であり、作品の主題にも沿う方針でした。」 C'est l'auteur qui souligne.

²⁴³ Itô Kazunori, scénariste du film, dans le documentaire vidéo *PATLABOR THE MOVIE COMPLETE WORKS « MAKING FILE 2 »*, DVD *Patlabor 2*, Pathé Video, 2001 : 「クーデターに偽装したテロ」

américaine et que son économie bénéficie de cette situation. La paix dont jouissent ses habitants a donc un coût invisible pour eux, celui des nombreux conflits armés qui éclatent dans le monde depuis la fin de la guerre froide. D'une certaine façon, le Japon est donc en guerre, l'illusion de la paix étant maintenue par l'éloignement du front. En déplaçant le front en plein cœur de la capitale, le terroriste espère briser cette illusion. Car ce front n'est pas réel, le coup d'État est une mise en scène, une fiction introduite dans une autre fiction dans le but de révéler cette dernière.

Le terroriste dispose de quelques hommes et de moyens matériels, mais la mise en place de son plan repose principalement sur le contrôle de l'information, représenté dans le film par la destruction des ponts, des câbles et des antennes de télécommunication, et surtout par la manipulation des images, souvent grâce à l'informatique. Par exemple, le terroriste parvient à pirater le réseau informatique de surveillance de l'espace aérien japonais afin de mettre en scène une attaque qui n'a de réalité que sur les écrans des centres de contrôle. Après l'explosion d'un missile envoyé sur le Bay Bridge, les images de l'avion de chasse américain qui a tiré le missile sont retouchées pour le faire apparaître comme un appareil des forces d'autodéfense japonaises. Ainsi, s'il est à nouveau question de piratage informatique, les actes terroristes révèlent surtout l'absence de véracité des images et les dangers, pour la prise de décision, des interfaces placées comme des écrans devant le réel. À ce propos, Oshii explique son point de vue dans un encart consacré aux images de synthèse dans le film :

« L'interface comme réalité [...]

Le rôle des images de synthèse qu'on peut voir dans [la vraie vie], c'est principalement de symboliser des informations. Elles expriment sous forme de symbole visuel des informations sélectionnées parmi de nombreuses autres suivant des règles définies. C'est assurément un moyen efficace pour saisir et comprendre les informations un minimum, je l'admets. Mais il ne

s'agit que d'une compréhension complètement standardisée. En parallèle, le monde [décrit par les images de synthèse à l'issue du processus de sélection des informations] n'est finalement rien d'autre qu'un objet artificiel, donc vu à travers une étroite lucarne. C'est pour cette raison qu'il n'y a pas de réalité dans [ce monde]. Et [*Patlabor 2*] communique froidement la peur [inspirée par cette absence]²⁴⁴ ».

Ainsi, l'effet de réalisme²⁴⁵ des images de synthèse est non seulement exploité dans le cadre de la mise en scène, pour son apport esthétique particulier au style graphique du dessin animé, mais il constitue également le sujet même du film²⁴⁶. Le monde est devenu indéchiffrable, y compris dans ses images, et peut-être justement à cause d'elles.

Avec *Patlabor 2*, Oshii semble donc poursuivre dans la direction d'une limitation des images de synthèse à leur propre rôle, une utilisation motivée, diégétique et « rationnelle de ce qu'il faut, là où il faut²⁴⁷ », telle que la qualifie

²⁴⁴ OSHII Mamoru, *Methods. Oshii Mamoru Patoreibâ 2 enshutsu nôto*, op. cit., p. 37 : 「インターフェイスとしてのリアリティ（略）そこ[実生活]で見られるCGの役割は主に情報のシンボライズである。数多くの情報の中からある一定のルールに従って取捨選択されたものを視覚的なシンボルとして表示する。これは確かに最低限の情報把握や理解には有効な方法と言えよう。しかしそれはあくまで画一的理解でしかない。同時にその世界は結局は加工された、つまり狭い窓を通して見たものでしかないのだ。それ故にそこに現実には存在しない。そしてその恐怖をこの映画は冷たく伝える。」

²⁴⁵ J'adopte la définition de Sébastien Denis qui propose le réalisme comme « la relation entre le réel et sa reproduction ». DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, op. cit., p. 30.

²⁴⁶ *Patlabor 2* est un film complexe, que la question de l'image numérique ne permet que d'effleurer. Bien que peu connu en France, il a éveillé l'intérêt de quelques critiques et chercheurs dans les pays anglophones et plus encore au Japon. Pour approfondir la question de la pertinence d'une critique des médias à travers un média dans *Patlabor 2* (c'est-à-dire la critique de l'illusion de paix par la mise en scène d'une guerre factice, mais aussi la critique des images par un film d'animation), le lecteur peut se reporter à l'article de Christopher BOLTON, « The Mecha's Blind Spot: *Patlabor 2* and the Phenomenology of Anime », *Science Fiction Studies*, vol. 29-3, n° 88, novembre 2002, s.p. Quant à la valeur d'avertissement du film et à la méfiance exprimée envers les surfaces/écrans et les images qu'elles renvoient, l'article de HOSOMA Hiromichi (細馬宏通), « Men to nisugata » (面と似姿), in *Oshii Mamoru. Ningen no kanata, eiga no kanata e*, ABE Harumasa (éd.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 2004, p. 92-99, approfondit les liens entre *Patlabor 2*, le contexte géopolitique d'alors et les autres films d'Oshii.

²⁴⁷ HIKAWA Ryûsuke (氷川竜介), « Sekai kibo de no inpakuto o ataeta animêshon eiga » (世界規模でのインパクトを与えたアニメーション映画), DVD *Ghost in the Shell « Limited Edition »*. *Laboratory Book*, 2004, p. 5-6 : 「適材適所的で合理的な発想」

le critique et chercheur Hikawa Ryûsuke. Pourtant, il est intéressant de noter que l'image de synthèse constitue également un outil pour la composition des plans, au cours de la préproduction du film. En effet, l'un des créateurs des *layouts*, Watabe Takashi, modélise en 3D certains des décors dont il a la charge. Watabe est alors déjà familier de la production d'images de synthèse puisqu'il a été opérateur pour le Japan Computer Graphics Lab. Il a aussi travaillé sur les *layout* de *Patlabor 1*, mais d'après son témoignage²⁴⁸, c'est pour *Patlabor 2* qu'il commence à utiliser les images de synthèse pour l'assister dans la composition. Bien que cette méthode semble limitée (seul Watabe l'aurait employée), elle n'est pas anecdotique, car elle est en lien direct avec la touche réaliste recherchée par le réalisateur.

À propos des deux films *Patlabor*, Oshii explique qu'il a souhaité tirer le dessin animé vers le réalisme. Dans *Patlabor 1*, ce réalisme consistait notamment à s'éloigner du dessin original des personnages créés par Takada Akemi, jugé trop cartoonesque. Le réalisateur demande donc au directeur de l'animation, Kise Kazuchika 黄瀬和哉 (1965-), de redessiner les personnages dans son propre style graphique et d'en accentuer le réalisme :

« En relation avec le thème, il fallait tout tirer vers le réalisme, même les décors. Avec les personnages [dessinés par Takada Akemi], une maladresse et on se retrouvait avec Mickey Mouse. C'est pour ça que j'ai fait dans le réalisme, j'ai dit [à Kise] : "prends l'ossature des personnages au sérieux, fais aussi les têtes plus grosses, dessine les yeux plus petits." [...] À dire vrai, même moi je ne pensais pas qu'il irait aussi loin. À chaque mouvement d'expression des visages, il a tout animé, jusqu'aux ombres²⁴⁹ » (figures 11 à 13).

²⁴⁸ Watabe Takashi dans JIRÔMARU Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 245.

²⁴⁹ Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, *op. cit.*, p. 90 : 「テーマの関係で、けっこう、背景なんかも、リアルにやらざるを得ない。そこにあのキャラクターじゃ、これは、下手するとミッキー・マウスになっちゃう。だから、リアルにやる、キャラクターの骨格をしっかりとれ、首も太くしろ、目もちっちゃくしろと。(略) 実をいうと、僕もそこまで黄瀬がやるとは思ってなかった。顔の表情が動くたびに、全部影まで動かしちゃった。」

L'animation détaillée des ombres apporte du réalisme par rapport aux lois de la physique, mais déclenche aussi une réaction de rejet de la part des producteurs qui trouvent, toujours d'après Oshii, les personnages ainsi représentés beaucoup moins attractifs²⁵⁰. Les négociations sont âpres, mais le style de Kise passe la barrière des producteurs dont les craintes s'avéreront finalement sans fondement. À son échelle, le film est un succès, laissant toute latitude à l'équipe de réalisation pour aller encore plus loin dans la même voie :

« Comparé au 2, le premier film a totalement l'air d'un manga. [...] On a du mal à croire que le problème des ombres ait pu causer des débats aussi houleux. Bien sûr, [pour *Patlabor 2*], personne ne nous a rien dit. [Le style], y compris des paysages, est devenu encore plus réaliste et nous y sommes allés à fond, sachant que personne ne pouvait plus nous arrêter²⁵¹ ».

²⁵⁰ J'ai déjà évoqué l'importance de l'attachement des spectateurs aux personnages dans le modèle économique du dessin animé japonais à l'époque (cf. *supra*, le dessin animé centré sur les droits de marchandisation, p. 85). La réticence des producteurs aux transformations apportées par Oshii et Kise est donc à relier à une crainte d'un rejet des visuels du film par les spectateurs.

²⁵¹ Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 94 : 「『2』を見ると、最初の映画がまるっきりマンガみたいに見える。(略) 影の問題で大もめにもめたのが嘘みたい。今回は、さすがに誰も何も言わなかった。背景も、さらにリアルになっちゃったし、もう誰も止められないぞと、イケイケでやってたわけ。」

Chaque expression est fixe. Les ombres sont attachées à la posture du corps et non aux expressions.

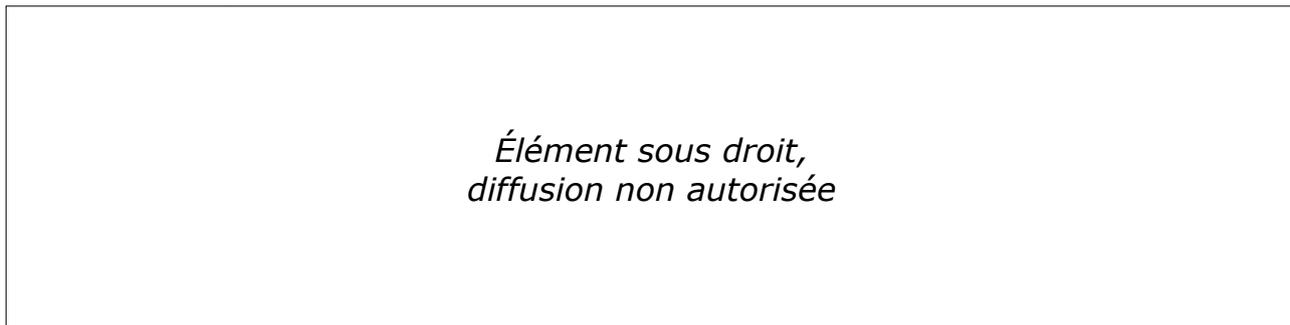


Figure 11 : Oshii Mamoru, Patlabor [Early Days], 1988 [0:12:38].

Kise représente une même expression en deux poses et déplace subtilement les ombres du visage.

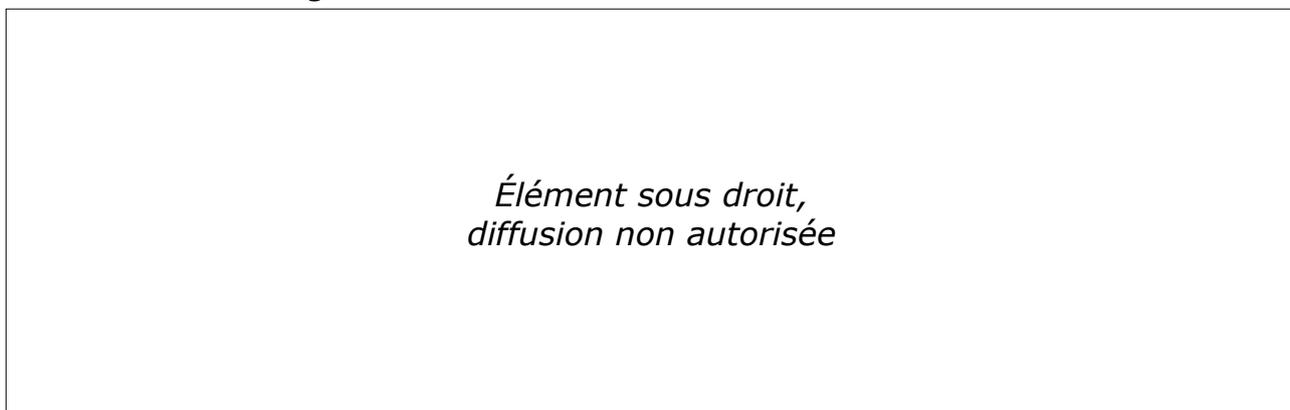


Figure 12 : Oshii Mamoru, Patlabor 1, 1989 [0:42:38].

Kise redessine les personnages pour leur donner des traits moins caricaturaux que ceux de Takada (visage ovale, proportions visage-cheveux, cou large...).

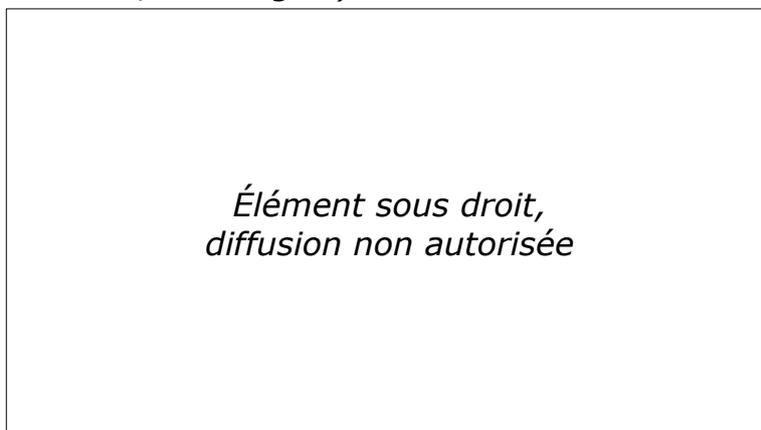


Figure 13 : Oshii Mamoru, Patlabor 2, 1993 [0:06:14].

Au réalisme graphique s'ajoute une autre forme de réalisme, que l'on pourrait qualifier de cinématographique. Watabe rapporte en effet que les directives du réalisateur étaient de s'éloigner des qualités plastiques du dessin animé pour se tourner vers celles de la prise de vues réelles :

« [M. Oshii] m'a demandé de dessiner les objets avec des proportions justes. Même pour rendre [les rapports d']échelle, il m'a dit ne pas recourir à des déformations faciles, mais de travailler sur la composition de l'image et l'objectif optique. Au final, il faudra bien mentir quelque part, alors quitte à tricher, autant le faire avec un mensonge exact (rires), ce sont ses mots²⁵² ».

Dans ce cadre, la géométrie de l'image de synthèse et la simulation des effets des objectifs optiques constituent une aide pour maintenir l'intégrité des formes ainsi que la cohérence et la précision des détails, d'un plan ou d'un angle à l'autre. Ces formes de réalisme, à la fois du détail et de l'optique²⁵³, sont poussées à leur paroxysme dans le film suivant d'Oshii, *Ghost in the Shell*.

²⁵² Watabe Takashi dans OSHII Mamoru, *Methods. Oshii Mamoru Patoreibâ 2 enshutsu nôto*, op. cit., p. 119 : 「(略) 対象物は正しい比率で描くようにということは言われました。スケール感を出すにしても、安直にデフォルメするのではなくて、構図やレンズの工夫なんかで見せるようにと。まあ、結局はどこかで嘘をつかなくてはならないんですが、どうせつくなら正しい嘘をつきましょう(笑)と言われました。」

²⁵³ Il est intéressant de noter que dans ce second cas, la notion de réalisme est associée non pas au réel mais bien à une autre médiation de celui-ci, en substance au cinéma en prise de vues réelles. Cette forme particulière de réalisme, au prisme de la caméra, est fondamentale dans la pratique d'Oshii et fait partie intégrante de ses recherches en vue d'un rapprochement entre les deux régimes de représentation. Elle ne lui est toutefois pas spécifique, le dessin animé japonais classique étant imprégné des codes du cinéma en prise de vues réelles, ne serait-ce que des plus fondamentaux comme le cut ou les effets de profondeur de champ. Au-delà des frontières japonaises, l'attribution d'une qualité réaliste au mouvement filmé (et à sa reproduction en dessin) informe aussi le principe d'illusion de la vie défendu par le studio Disney dès les années 1930 et son choix de recourir à la rotoscopie pour animer certaines figures (MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé...*, op. cit., p. 303 sqq.). Il serait intéressant d'observer comment ces emprunts s'érigent en une forme de réalisme, tant dans l'œuvre d'Oshii qu'au cours du développement du dessin animé japonais, dans le prolongement du travail de Marie Pruvost-Delaspre sur cette pratique au sein du studio Tôei Dôga dans les années 1960 (PRUVOST-DELASPRE Marie, *Pour une histoire esthétique et technique...*, op. cit., p. 367 ssq.). Pour ma part, je m'intéresse plus loin (cf. en troisième partie, Le rejet de l'indicialité au profit de l'imaginaire, p. 388) à ce qui m'apparaît comme un corollaire de cette pratique dans le cinéma d'Oshii Mamoru : la remédiation cette fois de l'animation par la prise de vues réelles, dans le but d'évacuer le réalisme graphique et dynamique de l'image photographique.

2.3 *Ghost in the Shell (1995), au-delà du celluloïd*

2.3.1 Production I.G et Omnibus Japan, l'image numérique de la pré-production à la post-production

Pour *Ghost in the Shell*, Oshii abandonne le principe éprouvé sur les deux films *Patlabor* de n'utiliser les images de synthèse que pour représenter les images numériques de nature diégétique. Ainsi, les techniques se diversifient et les images de synthèse se font plus présentes à l'écran (bien que discrètement le plus souvent) :

« Dans *Ghost in the Shell* [...], j'ai pu enfin utiliser les techniques numériques au même niveau que les dessins animés du film, et non pour [produire] des reconstitutions. Bon, ceci dit, il était encore impossible d'animer les personnages par ordinateur et nous avons utilisé [le numérique] pour les effets spéciaux du camouflage optique ou les vues subjectives des personnages. Mais la différence fondamentale [par rapport à *Patlabor*], c'est que j'ai pu essayer pour la première fois, non pas de citer les images de synthèse, mais d'assembler numériquement des images et animations réalisées à la main, puis de les imprimer sur pellicule. Cette expérience a été déterminante²⁵⁴ ».

En outre, l'élargissement du champ d'application des images de synthèse s'accompagne d'une multiplication des centres de production des images numériques. En effet, si l'animation 3D est à nouveau confiée à une société spécialisée (toujours Omnibus Japan), le studio d'animation commence lui aussi à participer plus pleinement à la production des images numériques du film. J'ai déjà dit l'importance que prend Oshii au sein de Production I.G dans la première moitié des années 1990 (cf. *supra* p. 93 et suivantes). D'après la

²⁵⁴ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「(略) 『GHOST IN THE SHELL』で、ようやく再現映像ではない、本篇のアニメ映像と同じレベルでデジタル技術を用いることができたのです。まあ、とは言ってもキャラクターをCGで動かすことにはまだ否定的で、光学迷彩の効果や主人公の主観的映像に用いたわけですが、ひとつ決定的に異なるのはCGを『引用』することではなく、『手描きで制作した画像や映像をデジタル合成してフィルムに出力する』という方法を初めて試みたことで、この体験は決定的でした。」 C'est l'auteur qui souligne.

biographe du président de Production I.G, Ishikawa Mitsuhsa, le réalisateur aurait eu notamment un rôle moteur dans le processus d'intégration de l'informatique dans la production animée du studio.

« [L'achat d'un ordinateur grand public pour *Patlabor 2*] a constitué "les débuts numériques" de [Production I.G] (rires). Puis on a fait entrer des Mac au moment de *Ghost in the Shell*, et la numérisation pleine et entière a commencé après l'achèvement de *Ghost*²⁵⁵ ».

L'équipe de réalisation commence ainsi à travailler en numérique. Le studio utilise *Animo*, une suite logicielle du même type que RETAS!Pro (cf. *supra* en note de la p. 107) : elle est mobilisée pour certains plans, permettant une économie budgétaire sur les matières premières en remplaçant les étapes de la colorisation et de la prise de vue²⁵⁶, et elle est aussi employée ponctuellement sur d'autres éléments qui apparaissent à l'écran. Toutefois, cette démarche ne concerne qu'une partie des plans et reste largement expérimentale, car comme l'indique le directeur des images de synthèse pour le studio, Takagi Shinji 高木信司 (dates inconnues), le personnel n'est pas encore formé à ces techniques et ces outils, et le système informatique lui-même n'est pas encore achevé, mais en cours d'élaboration²⁵⁷.

Omnibus Japan et Production I.G se partagent ainsi la réalisation de la plupart des images numériques du film, certaines toujours visibles et d'autres moins. Comme pour la série des *Patlabor*, l'action de *Ghost in the Shell* se déroule dans un avenir proche où les images de synthèse font partie du quotidien. Et de nouveau, la représentation de ces images de synthèse diégétiques est produite en images de synthèse « réelles » et confiée à Omnibus Japan (figures 14 à 16).

²⁵⁵ Oshii Mamoru, cité dans KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 183 : 「それがこのスタジオの"デジタル事始め" (笑)。で、『攻殻機動隊』のときにマックが入って、『攻殻』が終わったあとに、本格的にデジタル化を始めた。」

²⁵⁶ Nishikubo Toshihiko dans le documentaire vidéo de TANAKA Seiichi, *Ghost in the Shell Digital Works*, DVD *Ghost in the Shell* « Limited Edition », Emotion (Bandai Visual), 2004 [1995].

²⁵⁷ Takagi Shinji dans le documentaire vidéo de TANAKA Seiichi, *Ghost in the Shell Digital Works*, *op. cit.*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 14 : Oshii Mamoru, *Ghost in the Shell*, 1995 [0:38:50].
Figure 15 : Oshii Mamoru, *Ghost in the Shell*, 1995 [0:08:25].
Figure 16 : Oshii Mamoru, *Ghost in the Shell*, 1995 [0:01:15].

La société spécialisée produit également les effets spéciaux numériques du film, dont le plus notable est certainement celui de la combinaison de camouflage portée par le personnage principal. Cet effet numérique complexe, appelé TIMA pour « time machine », déforme une image de référence animée (zoom avant) en fonction de la luminosité d'une forme en volume (Kusanagi) en modulant la vitesse de chaque pixel selon sa luminosité. Il est d'ailleurs intéressant de remarquer que le film présente plusieurs effets visuels semblables en apparence à Tima (déformation locale des fonds), mais que ceux-ci sont réalisés par des techniques optiques classiques au moment de la prise de vue. Le choix d'utiliser plusieurs méthodes pour des résultats visuels similaires indique peut-être une limitation budgétaire, mais trouve également une justification diégétique, les camouflages représentés par les effets numériques étant, dans l'univers de *Ghost in the Shell*, plus avancés technologiquement que les camouflages réalisés par les effets optiques (camouflages optiques et thermiques pour les premiers, uniquement optiques pour les seconds²⁵⁸, voir figures 17 à 19). Ainsi, le recours aux images de synthèse visibles, bien qu'élargi, se limite encore à un usage qui fait sens au niveau de la diégèse.

²⁵⁸ Tanaka Seiichi, Matsumoto Kaoru et Nagao Kenji 長尾健治 (dates inconnues), propos rapportés dans YANGU MAGAJIN HENSHÛBU (ヤングマガジン編集部) (éd.), *The analysis of Kôkaku kidôtai* (THE ANALYSIS OF 攻殻機動隊), Tokyo, Kôdansha, 1995, s.p. Un visionnage attentif du film soulève toutefois une contradiction entre le scénario et cette justification diégétique des techniques employées, contradiction mineure mais qu'il vaut mieux éclairer. Du point de vue scénaristique, deux autres personnages utilisent explicitement le même modèle de camouflage que Kusanagi. Pourtant, les témoignages des trois membres d'Omnibus Japan indiquent ailleurs que seul le camouflage de Kusanagi a été traité en numérique, ce que semble d'ailleurs confirmer l'aspect visuel de ces autres occurrences (bien que la brièveté des plans empêche d'être catégorique).

Camouflage réalisé par un effet visuel numérique (TIMA).

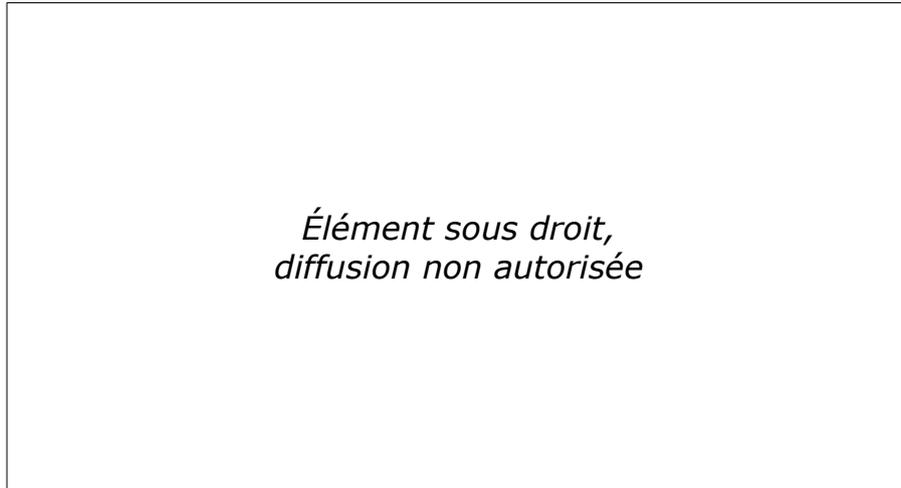


Figure 17 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:22:26].

Camouflage représenté par un effet optique (verre dépoli).

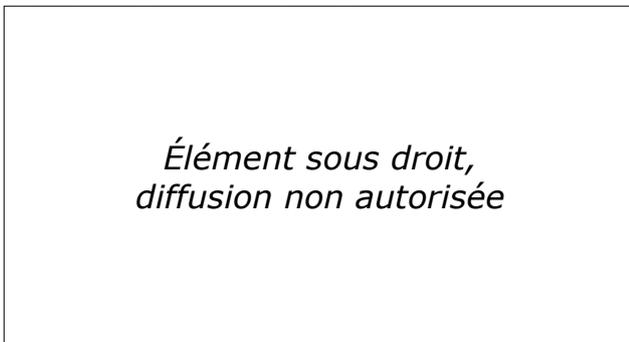


Figure 18 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:18:49].

Un autre effet d'optique (probablement surimpression).

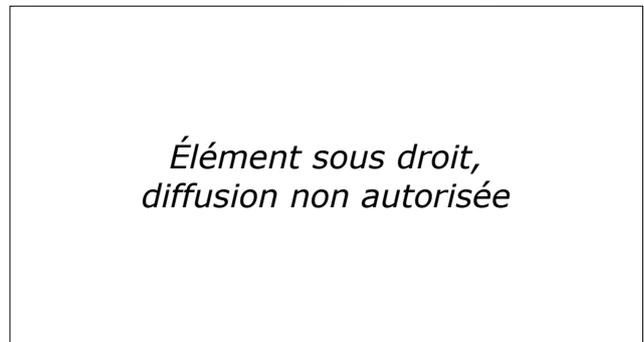


Figure 19 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:20:30].

Leur hétérogénéité par rapport aux dessins animés se trouve justifiée par leur emploi diégétique, mais *Ghost in the Shell* présente d'autres images de synthèse qui s'intègre discrètement aux plans animés. Ces images, pour la plupart réalisées par les équipes de Production I.G, sont plus difficiles à détecter à l'œil nu et ne sont révélés que dans la littérature qui accompagne la

sortie du film (matériel promotionnel et documentaires sur la production). Ces ouvrages indiquent par exemple qu'une partie des myriades de pancartes et de panneaux qui constellent les paysages urbains du film a été réalisée numériquement (figure 20). Ces lettrages, qui ne sont pas des animations 3D, mais des images planes et fixes, sont créés par ordinateur et leur perspective est déformée afin de correspondre à celle du plan concerné, puis ils sont intégrés au plan final et animés de façon classique par translation des différents plans de l'image. D'après les témoignages²⁵⁹, l'objectif premier de l'adoption du numérique pour ces éléments est de faciliter et d'accélérer la production des décors extrêmement détaillés, rejoignant par là la pratique déjà évoquée du créateur de *layout* Watabe Takashi. En effet, comme pour *Patlabor 2*, Watabe utilise des modélisations 3D pour assister la production des décors et de leur cadrage, mais cette fois, ces environnements tridimensionnels préparatoires sont également partagés avec les techniciens au moment de la prise de vue, afin de maintenir une représentation stable de l'espace (figures 21 à 23). Ainsi, les décors des plans concernés sont de moins en moins pensés en tant qu'images plates, que compositions tabulaires, mais de plus en plus comme des espaces « capturés » par une caméra virtuelle. Pourtant, ces décors sont toujours dessinés à plat et animés par translation de calques.

²⁵⁹ Notamment Takeuchi Atsushi dans le documentaire vidéo de Tanaka Seiichi, *Ghost in the Shell Digital Works*, *op. cit.*, et Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, *op. cit.*, p. 14.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 20 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:34:19].

*Modélisation de l'espace du
laboratoire de la Section 9.*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 21 : Amano Yuiko (éd.), Inosensu ando kôkaku kidôtai konpuriito bukku, Tokyo, Takarajimasha, 2004, s.p.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 22 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:37:24].

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 23 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:37:43].

Dans le cadre de la stabilisation de l'espace et de la rationalisation de la perspective mises en œuvre dans *Ghost in the Shell*, l'utilisation des modèles 3D préparatoires s'articule en outre avec l'assemblage numérique qu'Oshii qualifie, rappelons-le, d'« expérience déterminante ». Cet ensemble de techniques, préexistant à *Ghost in the Shell* mais encore en développement en 1995, consiste à numériser les différents calques composant un plan, puis à les assembler et à les cadrer par ordinateur. La qualité graphique reste celle du dessin manuel, mais le mouvement est donc informatique. L'assemblage numérique se substitue aux outils classiques²⁶⁰ de prise de vue et peut être utilisé de façon totalement invisible en reproduisant les caractéristiques dynamiques du dessin animé classique. Toutefois, il ouvre aussi de nouvelles possibilités de mise en scène et notamment de construction de l'espace, possibilités qui sont rapidement explorées par les créateurs japonais. L'une des pistes de recherche les plus remarquables est certainement celle qui s'appuie sur les effets de la caméra *multiplane pour en repousser les limites physiques. La caméra multiplane est un dispositif de prise de vue qui permet, par un système de supports multiples, de placer de la distance réelle entre les calques et d'introduire un décalage entre les plans afin, par exemple, de générer des effets de profondeur ou de travelling plus justes que ceux que l'on peut produire sur un banc-titre simple²⁶¹. D'après les témoignages des opérateurs d'Omnibus Japan²⁶², l'assemblage numérique facilite cette opération en réduisant les manipulations techniques, mais permet aussi plus de précision dans la composition et l'animation, des mouvements de cadre plus lents et mieux maîtrisés, ou encore une réduction de la perte des couleurs due à la superposition des celluloïds²⁶³. Le numérique permet en outre de dépasser les

²⁶⁰ C'est-à-dire la caméra optique et le banc-titre, ou la caméra multiplane pour les studios qui en sont équipés.

²⁶¹ À propos de la caméra multiplane et de la façon dont elle est utilisée au Japon pour représenter le mouvement et la profondeur de champ, cf. la thèse de Marie PRUVOST-DELASPRE, *Pour une histoire esthétique et technique...*, *op. cit.*, en particulier p. 65-69 et 354-375.

²⁶² Tanaka Seiichi, Matsumoto Kaoru et Nagao Kenji, propos rapportés dans YANGU MAGAJIN HENSHÛBU (éd.), *op. cit.*, s.p.

²⁶³ Les feuilles de celluloïd employées dans la production classique possèdent une légère opacité qui, au-delà d'un certain nombre de superpositions, trouble les fonds et les arrière-plans. L'assemblage numérique lève cette contrainte et permet d'utiliser autant de calques que nécessaire (dans la limite des capacités de calcul du matériel informatique).

dimensions des supports classiques de prise de vue, ce qui a un impact sur la mobilité du cadre. En effet, en prise de vue classique, un travelling est réalisé en déplaçant la caméra sur un axe vertical ou en déplaçant le banc-titre latéralement. Un « mouvement de caméra » est donc limité à la hauteur et à la surface du dispositif de prise de vue. L'assemblage numérique permet une plus grande distance (virtuelle) entre les calques et entre les dessins et la « caméra », ce qui permet, entre autres, de rallonger des plans mobiles. Toutes les propriétés de l'assemblage numérique ouvrent vers des effets de profondeur plus élaborés ou des compositions plus complexes. Un film contemporain de *Ghost in the Shell, Cannon Fodder*²⁶⁴ (*Taihô no machi* 大砲の街, 1995, Ôtomo Katsuhiro) exploite d'ailleurs largement ce potentiel en maintenant une continuité permanente entre ses images, de façon à réaliser une forme particulière de plan-séquence²⁶⁵ (cf. extrait vidéo « Les effets de l'assemblage numérique » [07:55]). Dans *Ghost in the Shell*, l'assemblage numérique est utilisé de façon repérable pour plusieurs plans longs. Par exemple, au milieu du film, pour un travelling compensé sur le personnage principal dont le buste se découpe sur un fond de gratte-ciels (cf. *infra* [dans l'analyse]), ou à la fin, pour un travelling/zoom avant à travers le seuil d'une pièce intérieure²⁶⁶ (figure 24 et extrait vidéo « Les effets de l'assemblage numérique » [07:55]).

²⁶⁴ Il s'agit de l'un des trois segments qui constituent le long métrage collectif pour le cinéma *Memories* (*Memorîzu*, 1995, Ôtomo Katsuhiro, Okamura Tensai, Morimoto Kôji).

²⁶⁵ L'utilisation de ce terme emprunté à la prise de vues réelles peut interroger. Il est certain qu'une partie des enjeux du plan-séquence ne se retrouvent pas, ou alors sous une autre forme, dans un dessin animé (notamment le réalisme associé à l'absence de montage – le « réalisme temporel d'un cinéma sans montage » dont parle André Bazin dans *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1981, p. 76 –, ou la performance scénique des acteurs et la complexité du tournage – DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation, op. cit.*, p. 31). Pourtant, il me semble particulièrement pertinent pour décrire la mise en scène spatiale du film et souligner ses références affichées à la prise de vues réelles. En effet, Ôtomo met de côté la nature plastique et les qualités de métamorphose du dessin animé, et préfère construire un espace tridimensionnel, par un jeu de travellings et de trompe-l'œil, dans lequel la transformation vient des mouvements du cadre (de la caméra virtuelle).

²⁶⁶ Avec un dispositif de prise de vue classique, la réalisation de ce plan aurait nécessité l'emploi de plusieurs masques, ou bien d'une caméra multiplane et de dessins de très grand format, excédant de loin la taille classique des celluloids, afin de conserver la netteté du visage du personnage. YOSHIMI Tomofumi, « Oshii Mamoru *Inosensu* shiron... », *op. cit.*, p. 1086.

Au fond de la bibliothèque, une porte s'ouvre sur un couloir au bout duquel est placé un miroir en pied. L'écart entre le battant de porte, la bibliothèque et la table ne change pas, le mouvement avant est opéré par un zoom. Par contre, l'écart entre le chambranle de la porte et les bords du miroir s'agrandit, ce qui indique un travelling de la « caméra ».

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 24 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [1:15:04].

2.3.2 Fonctions symboliques et potentiel transformateur de l'image numérique

Les images de synthèse étant utilisées ici de façon plus large que dans les films précédents, il est difficile de leur donner un sens général commun et il devient nécessaire d'observer leurs différentes manifestations en prenant en compte leur contexte, leur apparence et leur fonction propres. Contrairement aux deux films précédents, les images de synthèse ne font plus toutes sens dans *Ghost in the Shell*. Si certaines sont encore utilisées pour leur nature hétérogène, informatique et artificielle, d'autres sont employées pour leurs qualités expressives, pour ce qu'elles permettent de créer, et moins pour leurs valeurs graphiques ou discursives.

*Ghost in the Shell*²⁶⁷ est centré sur le personnage de Kusanagi Motoko 草薙素子, un cyborg en quête de transcendance. Évoluant dans un monde où le pouvoir est disputé par des gouvernements locaux, nationaux, supranationaux et par des entreprises privées, Kusanagi est employée par la sécurité publique du gouvernement d'un État qui n'est pas nommé. La section à laquelle elle appartient, la section 9, est spécialisée dans le contre-terrorisme et bénéficie d'une importante liberté d'action, car elle répond directement au premier ministre, et non au ministère de l'Intérieur. Kusanagi dispose ainsi d'un certain pouvoir, mais uniquement dans le cadre de ses fonctions. Son corps de cyborg porte les mêmes contradictions. D'une part, il est plus puissant que n'importe quel corps humain organique, mais il n'est pas évolutif et surtout, il ne lui appartient pas. En effet, à part quelques cellules qui subsistent de son corps d'origine, tout son corps cyborg, ce qui inclut sa mémoire, est la propriété du gouvernement qui l'emploie²⁶⁸. Dans ces conditions, Kusanagi exprime le désir

²⁶⁷ *Ghost in the Shell* est l'un des films d'Oshii les plus reconnus et constitue le sujet de très nombreuses publications critiques ou académiques. Il s'agit d'une œuvre riche et complexe dont je n'aborde ici, en accord avec le thème de ma thèse, qu'un aspect très spécifique et bien délimité (l'image numérique). Par ailleurs, je donne beaucoup plus d'importance à l'analyse de ce film qu'à celles de *Patlabor 1* et *2*, car il présente des liens importants avec les deux films du corpus (en particulier avec *Innocence* qui en est la suite) et qu'à ce titre, les éléments soulignés ici auront une utilité dans l'étude proposée en troisième partie.

²⁶⁸ Le nom du personnage peut alors être interprété comme le manifeste programmatique de sa fonction et de sa nature au sein de la diégèse. En effet, « Kusanagi », ici employé comme patronyme, est le nom propre de l'épée mythique *Kusanagi no tsurugi* 草薙劍 qui fait partie des

d'échapper à sa condition, se sentant limitée, opprimée, et doutant aussi de sa propre identité, doute qui n'est contrebalancé que par son sentiment de posséder un *ghost*²⁶⁹ et par la détection « objective » de ce dernier par des appareils de mesure électroniques.

C'est dans cet état d'esprit qu'elle reçoit la mission d'enquêter, avec l'équipe qu'elle dirige, sur les agissements d'un pirate informatique recherché par de nombreuses polices dans le monde. Ce pirate n'est connu que par ses actions et aucune information n'est certaine à son sujet. Actif depuis quelques mois, il a déjà commis de nombreux crimes, de la manipulation boursière à l'attentat terroriste, et a été surnommé le Marionnettiste (*ningyôtsukai* 人形使

trois trésors légitimant le pouvoir de la dynastie impériale du Japon. Désignant à la fois une arme et un emblème de pouvoir, ce nom renvoie donc à la fonction du personnage comme bras armé de l'État. Quant à son prénom, il évoque la nature électronique de son être cyborg ainsi que sa situation au sein de différentes structures institutionnelles, sociales et finalement informatiques, par un jeu linguistique. Car Motoko est bien un prénom féminin, mais il est ici rendu par les caractères du nom commun *soshi* 素子 que l'on peut traduire par « composant d'un circuit électrique ou électronique ».

²⁶⁹ Le concept du *ghost* (*gôsuto* ゴースト) introduit par le manga original de Shirow et transformé par les films d'Oshii fait l'objet de nombreuses gloses qui tentent d'en définir la nature. Par exemple, Yoshida Morio souligne que la notion de *ghost* telle qu'elle est développée par Shirow superpose les cadres du spiritisme du XIX^e siècle à ceux des neurosciences contemporaines. Le *ghost*, synonyme de l'esprit (*reikon* 霊魂), est ce qui survit de l'être au-delà de la vie ou de la mort (YOSHIDA Morio [吉田司雄], « Pigumarion shinwa no genzaikai. Oshii Mamoru *Inosensu Innocence no mukô ni* » [ピグマリオン神話の現在形 押井守『イノセンス INNOCENCE』の向こうに], in *Kikai = Shintai no poritiku*, NAKAYAMA Akihiko et YOSHIDA Morio [éds.], Tokyo, Seikyûsha, 2006, p. 256). Un autre commentateur, Mogi Ken'ichirô s'appuie sur les sciences cognitives pour assimiler le *ghost* du premier film d'Oshii au « soi » (*jibun* 自分), à l'aspect de l'être qui se transforme, mais se perpétue (MOGI Ken'ichirô [茂木健一郎], « Tamashî ni tai suru taido » [魂に対する態度], *Yuriika*, vol. 36, n° 4, avril 2004, p. 85). Siège de la pensée, volonté qui anime le corps, âme immortelle, conscience de soi ou perception par l'Autre, dans les œuvres même la définition du *ghost* est floue et variable, ouverte à une grande richesse interprétative. Pour un aperçu de l'évolution du concept entre les œuvres et de quelques-unes des définitions proposées, cf. DEMNATI Alia, *Innocence : un cas de réalité virtuelle. Inscription dans le genre cyberpunk, dans la série Ghost in the Shell et dans l'œuvre d'Oshii*, Mémoire de master, Université Paris Diderot, Paris, 2010, p. 20-21. Outre sa nature, il semble important de s'intéresser à la fonction rhétorique du *ghost*. La société dans laquelle évoluent les personnages de *Ghost in the Shell* est peuplée d'humains, de cyborgs (des humains dont le corps est plus ou moins artificiel et plus ou moins anthropomorphe), d'androïdes, gynôïdes et autres robots (plus ou moins humanoïdes), et enfin d'intelligences artificielles (des programmes informatiques dotés de capacités d'apprentissage qui leur permettent d'évoluer). Dans la diégèse, les humains et les cyborgs sont dotés de *ghosts* tandis que les robots et les intelligences artificielles en sont en théorie dépourvus. Mais le *ghost* n'est pas seulement un indicateur de la nature humaine ou non-humaine, il est aussi la cristallisation de l'existence même d'une distinction, ou plus exactement de l'aspect figé de cette distinction. Ramené à la réalité du lecteur ou du spectateur, le concept permet de nommer une distinction qui est (encore) instinctive afin de mieux la déstabiliser et ainsi donner corps au propos de l'œuvre. Son rôle est de voir sa légitimité attaquée et remise en question afin de mettre en scène les transformations et les oscillations de la frontière entre humain et non-humain.

い) en raison de son *modus operandi*. Dans un monde où la plupart des individus sont équipés de cyber-cerveaux connectés en permanence au Net (*netto* ネット), un réseau informatique mondial, il est possible, à condition d'être particulièrement compétent, de pirater une personne comme on le ferait avec un ordinateur, et d'en prendre le contrôle. C'est ce que fait le Marionnettiste, qui pirate des cyborgs, leur implante des souvenirs ou une identité qui ne sont pas les leurs, les poussant ainsi à agir de manière à servir ses propres intérêts. Ainsi, au cours de sa traque, l'équipe de Kusanagi arrête deux « marionnettes » : un petit délinquant qui s'imaginait membre d'une organisation armée défendant les droits des réfugiés, et un éboueur célibataire qui, croyant être marié et père, pensait agir pour conserver l'affection de sa fille. Comme dans *Patlabor 2*, la manipulation constitue un élément important du scénario et elle est encore une fois associée à l'informatique, mais elle n'est plus limitée aux images puisque ce sont les informations qui constituent la mémoire et l'être même des individus qui sont manipulées par le Marionnettiste.

Il ressort de l'enquête de la section 9 et de la rencontre finale entre Kusanagi et le pirate, que ce dernier n'est pas un être humain, mais un programme informatique créé par le ministère des Affaires étrangères pour seconder ses activités occultes. Constatant les effets de ses propres actions, le programme explique avoir pris conscience de sa propre existence et avoir développé un *ghost* original. Il se décrit comme « un être vivant né de l'océan de l'information », mais reconnaît être dépourvu de certains éléments fondamentaux qui le laisse hors du cycle de la vie. Omniprésent et omnipotent grâce à son accès illimité au Net, il ne peut toutefois pas se reproduire et générer de la diversité. Afin de pallier ce défaut, il propose à Kusanagi d'abandonner son corps et son être actuels pour fusionner avec lui. Entrevoiant une solution radicale pour se libérer de l'emprise du gouvernement, du monde physique et de ses doutes, Kusanagi décide de se transformer et accepte de sauter dans l'inconnu. En fusionnant, le Marionnettiste et Kusanagi disparaissent et laissent place à un être totalement

dématérialisé, qui évolue sur le Net et peut se manifester dans le monde physique, un être unique et auto-déterminé dont le pouvoir rivalise avec celui des États et des corporations.

Dans *Ghost in the Shell*, le Net est donc décrit comme un réseau de communication, mais aussi comme un environnement particulier dans lequel les humains peuvent « plonger » (alternativement *daibu suru* ダイクする et *moguru* 潜る) et où de nouvelles formes de vie peuvent naître et évoluer. Pourtant, malgré ces qualités spatiales, le film ne propose aucune représentation d'espaces numériques ou virtuels (par comparaison, on peut penser à la scène du simulateur de conduite au début de *Patlabor 2*) et privilégie le registre symbolique. Dans un article comparatif consacré à la représentation de l'information dans les films d'animation d'Oshii et de Kon Satoshi, William O. Gardner qualifie « la vision d'Oshii d'un vaste "monde de données", qui peut être signalé par des moyens rhétoriques comme la métaphore et la synecdoque, mais qui dépasse le représentable, de Cyber Sublime²⁷⁰ ». Cette expression renvoie au concept de sublime en tant que catégorie esthétique et émotion de « terreur enthousiaste²⁷¹ » face à l'incommensurable, tel que développé par les philosophes et les artistes romantiques européens, et désigne l'informatique (« cyber » fonctionnant comme un préfixe) comme l'objet d'un tel saisissement. Si l'article de Gardner ne porte pas sur l'utilisation des images de synthèse, bien que le sujet soit abordé, il est néanmoins intéressant qu'il introduise dans son analyse la place que celles-ci prennent dans la construction et la signification des représentations symboliques de l'informatique. L'une des figures de style évoquées par Gardner est la synecdoque des affichages (diégétiques) de données alphanumériques ou graphiques (figure 25). Ces affichages présentent une portion congrue et une manifestation sensible, contenue dans

²⁷⁰ GARDNER William O., *op. cit.*, p. 45 : « I will refer to Oshii's vision of a vast "data-realm," which can be indexed through such rhetorical devices as metaphor and synecdoche but is ultimately beyond representation, as the Cyber Sublime ».

²⁷¹ GARDNER William O., *op. cit.*, p. 49.

les limites des écrans, du « vaste monde de données ». Comme dans *Patlabor 2* (et dans une moindre mesure dans *Patlabor 1*), ces images de synthèse diégétiques sont réalisées en véritables images de synthèse, ce qui les rend doublement symboliques : par ce qu'elles représentent (visualisation de données informatiques) et par ce qu'elles sont (des données informatiques). Dans le cas des affichages numériques, les images de synthèse apparaissent comme des éléments hétérogènes au dessin animé et il y a jeu sémantique sur leur nature spécifiquement numérique.

L'image de synthèse diégétique comme synecdoque du Net (ici, représentation du réseau urbain.



Figure 25 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:00:39].

Gardner repère trois métaphores du Net dans *Ghost in the Shell* : la mégapole, l'océan et le ciel. Comme le Net, la mégapole est une structure en réseau, elle est sillonnée de routes de communication et inondée d'informations. À propos de la séquence de déambulation urbaine située au milieu du film²⁷², Gardner écrit :

²⁷² Sur l'aspect contemplatif de cette séquence et sa fonction au sein du film, voir aussi la définition de la *pillow sequence*, *infra* p. 456.

« Nearly every frame [of the sequence] is packed with detail—countless layers of the city extend from the canals to the heavens [...]. Shop signs, advertisements, and posters cover many of the walls, the Chinese characters extending vertically as well as horizontally in a complex mesh [...]. It is as if, in the richness of analog information presented in this vision of the city streets, Oshii is hinting at the even richer and vaster realm of digital information on the Net, transcending the watery human world²⁷³ ».

J'ai déjà évoqué la métaphore de l'océan en citant la déclaration du Marionnettiste, « un être vivant né de l'océan de l'information », et le terme de « plongée » employé dans le film pour désigner un certain type de connexion au Net²⁷⁴. Gardner précise le fonctionnement de la comparaison entre le réseau informatique et l'élément marin :

« The ocean, of course, is a proverbially vast and deep entity that has been both revered as catalyst for the development of human civilization and feared for its capacity to take human life [...]. As an object of comparison, then, the ocean readily conveys the ungraspable magnitude of the data-realm of the Net, and suggests a mysterious and untamable power both exhilarating and frightening²⁷⁵ ».

Enfin, la métaphore du ciel se manifeste principalement à la fin du film quand, au moment de la fusion entre Kusanagi et le Marionnettiste, une silhouette angélique descend du ciel sur les deux corps démembrés.

On le voit, ces métaphores ne présentent pas de lien direct avec l'image de synthèse, elles n'en dépendent pas pour s'établir. Pourtant, il est intéressant de remarquer comment certaines images de synthèse répondent à ces métaphores et tendent à leur donner un supplément de sens. Gardner note par

²⁷³ GARDNER William O., *op. cit.*, p. 48.

²⁷⁴ Kusanagi est d'ailleurs aussi montrée en train de faire de la plongée sous-marine.

²⁷⁵ GARDNER William O., *op. cit.*, p. 50.

exemple les plans du générique où les lignes d'information encerclent le corps cyborg de Kusanagi, représentant la fécondité du monde de l'information et évoquant la naissance, invisible, du Marionnettiste (figures 26 et 27) :

« [...]as the birthplace of life in evolutionary science as well as many of the world's creation myths, the ocean makes an effective point of comparison in conveying the fecund potential of the Net to give rise to life forms such as the Puppet Master, the cyborg Kusanagi, and their progeny. This connection is made verbally when the Puppet Master declares himself to be a "life form born on the sea of information" (*jôhō no umi de hassei shita seimeitai*), and visually during the title sequence of the film when Kusanagi's cyborg body is shown being manufactured in a large tank of water, the data screen displays mentioned earlier as synecdochic representations of the Net wrapping around her like a womb of data²⁷⁶ ».

Pour ma part, j'aimerais m'attarder sur l'effet visuel numérique du camouflage thermo-optique de Kusanagi et sur son fonctionnement dans des plans hautement symboliques. J'ai déjà dit que l'effet numérique était réservé au personnage principal tandis que les autres camouflages étaient réalisés par des effets optiques. La combinaison de camouflage utilisée par Kusanagi est une sorte de seconde peau portée sous les vêtements et elle est présentée en même temps que le personnage, dès le début du film. La scène d'introduction de *Ghost in the Shell* montre Kusanagi, attachée à un filin invisible, sauter du haut d'un toit, ouvrir le feu sur un diplomate à travers une fenêtre, et continuer sa chute en se rendant invisible à d'éventuels tireurs. Les plans iconiques de son corps apparemment nu qui se fond progressivement dans le paysage urbain associent la nature numérique de l'effet spécial à la métaphore de la mégapole comme réseau informatique pour présenter et caractériser Kusanagi comme un être hybride, un cyborg qui n'est pas seulement un assemblage de tissus organiques et de pièces mécaniques mais aussi un être

²⁷⁶ *Ibid.*

informatique. Ici, c'est la nature informatique de l'image de synthèse qui fonctionne. Mais dans le même temps, l'effet numérique du camouflage est aussi utilisé pour sa nature immatérielle. Les œuvres d'Oshii présentent généralement plusieurs niveaux de lecture et une même scène est souvent polysémique. C'est le cas de cette ouverture qui constitue aussi une préfiguration de la dématérialisation finale du personnage principal. L'effet *numérique* ne rend pas seulement Kusanagi invisible, il la dématérialise et la fusionne avec la mégapole/le réseau (figure 28).

Le corps de Kusanagi entouré de caractères numériques.

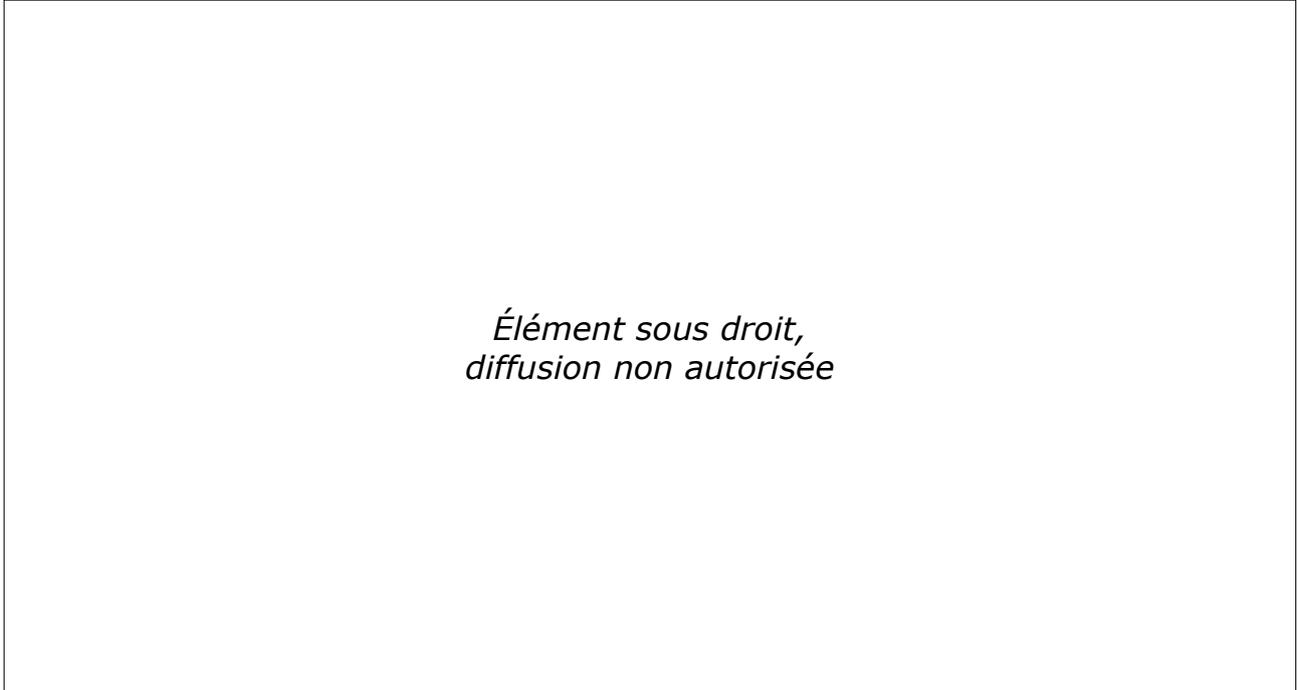


Figure 26 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:06:32].

La naissance informatique et physique de Kusanagi.

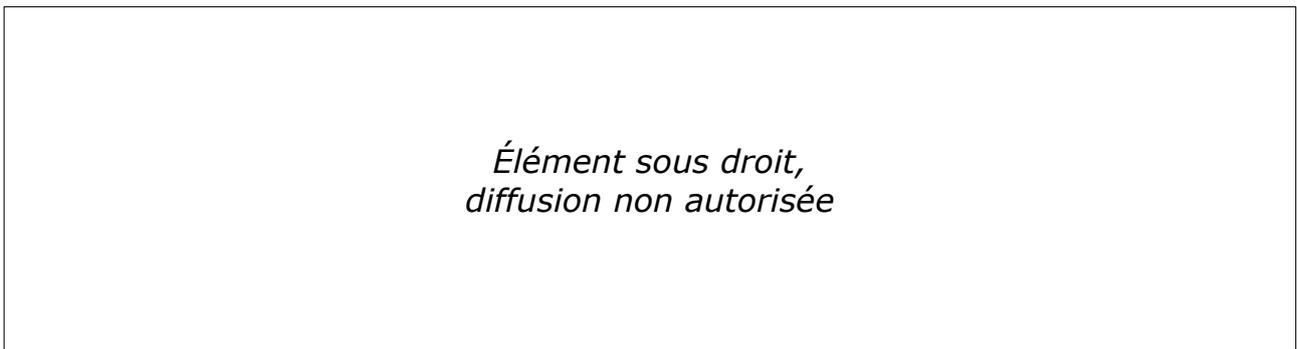


Figure 27 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:05:53 ; 0:05:59].

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Figure 28 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell,
1995 [0:03:57].*

J'ai déjà avancé l'idée que, dans *Ghost in the Shell*, certaines images numériques ne sont pas tant exploitées pour leur nature informatique (comme les cas abordés ci-dessus) que pour leurs qualités visuelles et expressives. C'est notamment le cas des images issues de l'assemblage numérique qui, je l'ai déjà souligné, permet de réaliser des plans plus longs et des mouvements du décor plus complexes. Il est intéressant de relever que, dans le film, l'assemblage numérique est utilisé discrètement et de façon à imiter certains effets de la prise de vues réelles, ce qui permet à l'équipe de production d'avoir accès à une partie de la palette expressive de ce régime d'image. L'un des exemples les plus visibles de cette mimétique de la prise de vues réelles est peut-être le travelling compensé sur le buste de Kusanagi et la ville en arrière-plan que j'ai déjà évoqué. Ce plan plutôt long fait partie d'une scène d'exposition située au milieu du film. En attendant de nouvelles directives, Kusanagi et Batô, son coéquipier et confident, passent leur soirée sur un bateau amarré dans la baie de New Port City. Leur discussion porte sur leur condition de cyborg et Kusanagi expose la multitude d'éléments qui composent son identité et sa conscience d'elle-même, mais également les limitations et l'oppression que tous ces éléments lui font ressentir. Alors qu'ils sont seuls sur le pont, au milieu de l'eau, une troisième voix étouffée se joint à la conversation. Soudainement sur le qui-vive, Kusanagi se relève, prend une expression méfiante et se retourne, l'air étonné, vers la ville qui les surplombe. Le plan qui présente un travelling compensé est celui au cours duquel elle expose ses doutes et son sentiment d'oppression. Dans un premier temps, l'effet des bâtiments qui se rapprochent et du corps qui s'éloigne, devenant de plus en plus petit et isolé, fait écho à ce sentiment d'inquiétude. Mais en seconde lecture, à la lumière de la métaphore de la mégapole pour le Net et de la manifestation désincarnée du Marionnettiste, ce plan apparaît comme un indice de la surveillance exercée par le pirate sur Kusanagi et signifie son approche. Dans le même temps, il apparaît comme une autre annonce de la « libération » finale de Kusanagi qui est sur le point d'être engloutie par le réseau.

Dans *Ghost in the Shell*, l'image numérique devient donc plurielle. Elle est employée tantôt pour ses qualités visuelles ou symboliques, tantôt pour ses qualités techniques et, de ce fait, ne fonctionne plus systématiquement au niveau sémantique. Mais en utilisant le numérique de cette façon, *Ghost in the Shell* produit une autre analogie, transversale au récit et à sa narration, entre la numérisation du personnage principal et celle des images du film. De la même façon que Kusanagi est un être à la fois organique, mécanique et informatique, le film est un hybride de dessin animé à la main, de prise de vue optique et d'image numérique. En outre, cette analogie ne fait pas que décrire l'état d'une œuvre particulière, car le destin de Kusanagi, sa transformation définitive et volontaire, dit aussi quelque chose des attentes du réalisateur envers le cinéma d'animation à l'ère numérique. En effet, interrogé sur ses premiers travaux avec l'image numérique, Oshii retient en premier lieu la qualité immatérielle de l'image numérique et le potentiel de transformation que cette indépendance du monde physique apporte à sa pratique cinématographique.

« S'il faut mettre des mots sur l'impression que j'ai eue lorsque j'ai vu pour la première fois des images produites par ordinateur, je dirais qu[elles me sont apparues comme] *des images qui, tout en relevant de l'animation, n'étaient pas fondées sur l'existence d'objets tangibles (les celluloids)*. Ce qui s'y reflétait n'était pas les feuilles de celluloid et les fonds photographiés par l'optique (avec une caméra). Pour moi, dont l'objectif était d'affiner le plus possible le dessin animé et de produire, grâce à ces images réalistes, des films qui auraient été impossibles en prise de vues réelles, cette expérience a été un événement déterminant²⁷⁷ ».

²⁷⁷ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「私が初めてデジタル出力した映像を観た印象を言葉で現わすなら、それは『アニメーションでありながらモノ（セル）の存在に根拠を持たない映像』だったのです。そこに映っていたのは光学で（カメラで）撮影されたセルや背景画ではなかったのです。この体験はアニメーションの映像を、可能な限り緻密化し、リアルな映像によって実写では不可能な映画の制作を目指していた私にとっては決定的な出来事でした。」 C'est l'auteur qui souligne.

Loin des préventions contre l'image de synthèse exprimées dans *Patlabor 2*²⁷⁸, l'analogie qui semble s'esquisser entre le destin de Kusanagi (sa dématérialisation totale) et celui du dessin animé japonais à l'ère numérique dénoterait une approche optimiste et progressiste (choisir la transformation au prix de la disparition des anciennes formes) de la rencontre entre image numérique et dessin animé classique. En 1995, les studios japonais commencent à introduire les techniques numériques dans leurs habitudes de production, mais s'orientent vers une utilisation invisible et mimétique. Avec *Ghost in the Shell*, Oshii déclare son intention de faire autre chose de ces nouvelles technologies qui constituent à la fois un régime d'image spécifique et un agent de transformation du dessin animé et de la prise de vues réelles, comme le montrent les possibilités expressives de l'assemblage numérique. Il est temps de leur donner une place dans la création audiovisuelle et ce qu'il advient de Kusanagi donne quelques pistes d'exploration : l'hybridation (à l'image des dessins à la main dont les mouvements sont calculés par ordinateur), la fusion (à l'image du camouflage numérique sur le corps dessiné), le dépassement des limites de la représentation dessinée en deux dimensions (à l'image des espaces tridimensionnels dans lesquels avance la « caméra »), ou encore l'unification (lorsque, par le processus commun de la numérisation et par ses propres qualités mimétiques, le numérique agit comme un liant entre les images issues de différentes sources).

Dans une interview publiée en 2001, Oshii explique avoir voulu pousser plus loin son travail sur l'image numérique après *Ghost in the Shell*.

« Tout au long [de la production numérique de *Ghost in the Shell*], j'ai pensé "à l'avenir, le seul choix que j'aie, c'est de travailler en numérique" [...]. Ce qui m'est apparu en réalisant les films *Patlabor 1* et *2*, puis *Ghost in the Shell*, c'est que même en

²⁷⁸ Ainsi que dans OSHII Mamoru, *Methods. Oshii Mamoru Patoreibâ 2 enshutsu nôto*, op. cit., p. 37, cf. *supra* p. 120.

mettant de côté le thème de chaque œuvre, la façon de faire les films – ce que j’appelle le tour de main cinématographique (*eiga no tetsuki*) – était la même pour tous. Je me suis dit que, même si je continuais à réaliser des films d’animation de la même façon, c’était terminé. Il ne restait au système de production de dessins animés que des sujets [d’exploration] de l’ordre de “à quel degré de finesse est-il possible d’élever l’animation ?” À ce stade, les nouveaux défis ne se jouaient qu’au niveau d’un remaniement des talents au sein de l’équipe de production, ou bien d’un changement de tendance des œuvres. [...] Pour moi, le [développement du] système de production de l’animation celluloïd était [déjà] pleinement accompli²⁷⁹ ».

Ainsi, le réalisateur entrevoit dans l’image numérique la possibilité de transcender les limites (qu’elles soient techniques ou conventionnelles) du dessin animé classique. Cependant, un tel projet nécessite un investissement financier, un développement technique et une structure de production qui restent alors hors de la portée d’un jeune studio comme Production I.G, et qui n’existent même pas encore au sein de l’industrie de l’animation japonaise. C’est dans ce contexte que la société Bandai lance « le projet d’une production cinématographique conditionnée [au recours] aux techniques numériques²⁸⁰ », projet auquel est associé Oshii qui y voit « une occasion inespérée²⁸¹ ».

²⁷⁹ OSHII Mamoru (押井守), « *GHOST IN THE SHELL/Kôkaku kidôtai kara Avaron e. Soshite, mirai e* » (『GHOST IN THE SHELL／攻殻機動隊』から『アヴァロン』へ。そして、未来へー), in *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers Miyamoto Musashi – sôken ni haseru yume – made*, AOKI Shin’ya (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 118 : 「『攻殻』のデジタル作業中 (略) はずっと『これからはデジタルで行くしか他に選択肢はないな』と考えていました (略)。『パトレイバー』劇場版の『1』と『2』、そして『攻殻』を監督して思ったのは、各作品のテーマは別としても映画の作り方–僕は『映画の手つき』と呼んでいます–は全部一緒なんですよ。同じ方法でアニメーションを作り続けても後がないと思ったわけです。アニメの制作システムには、もう『動画をどれだけ緻密に作り上げるか』とかそういう命題しか残ってませんからね。そうなる、現場の人材を変えたり、作品の傾向を変えたりというレベルでしか新たな挑戦はできないわけです。(略) 自分の中ではセルアニメの制作システムは完結してしまっただけ。」

²⁸⁰ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「バンダイからの『デジタル技術を前提とした映画制作』という提案。」 C’est l’auteur qui souligne.

²⁸¹ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「私にとっては願ってもないことでした」

PARTIE 2

LA PRODUCTION DE *G.R.M.*

(1995-1998)

L'opportunité « inespérée » offerte par Bandai Visual dont parle Oshii lui parvient sous la forme de la proposition de réaliser un long métrage hybride, mêlant animation manuelle, prise de vues réelles, images de synthèse et effets spéciaux physiques et numériques. Oshii accepte immédiatement cette offre et se lance dans la production de *G.R.M.*²⁸² en 1995 ou 1996. L'industrie du dessin animé japonais est alors en train de multiplier les projets de production numérique et le groupe Bandai, via sa société de production et de distribution, participe au mouvement en produisant plusieurs films de ce type. Le groupe prend ainsi la décision particulière de mener de front la production de deux œuvres particulièrement ambitieuses auxquelles il alloue des budgets élevés : *G.R.M.*, dirigée par Oshii, et *Steamboy*, dirigée par Ôtomo Katsuhiro. Les stratégies déployées par Bandai dans ce cadre témoignent d'importants enjeux pour le groupe, et plus largement pour l'industrie du dessin animé japonais, quant au financement des œuvres numériques, à la formation technique des opérateurs ainsi qu'à l'élaboration de nouvelles formes esthétiques.

²⁸² En japonais, ce titre est lu *Garumu senki* ガルム戦記 (*Chronique des guerres de Garm*) ou alternativement *Garumu* ガルム. Il ne s'agit donc pas d'un acronyme, mais d'un jeu graphique sur les initiales de chaque syllabe qui compose le mot. Il est également important de signaler que, dans les archives comme dans la presse, *G.R.M.* a été désigné sous divers titres au cours de sa production (*NEXT*, *D2* et *ANNWN* sont les plus fréquents). Par souci de clarté, je préfère utiliser ici le titre final du projet malgré son anachronisme.

La production de *G.R.M.* est ambitieuse, peut-être trop, puisqu'elle se prolonge sur plus de deux ans et demi, connaît de nombreuses difficultés et doit finalement être abandonnée faute de financements. Pourtant, Oshii déclare régulièrement que, malgré cet échec, l'expérience lui a été profitable à plus d'un titre. Elle a en effet été l'occasion de rencontres et de collaborations professionnelles qui se sont poursuivies par la suite, certaines jusqu'à aujourd'hui :

« À titre personnel, les plus grands bénéfices [que j'aie tirés de l'expérience] ont été de faire la connaissance de beaucoup de personnes qui ont par la suite soutenu mes productions cinématographiques. Les relations établies [à l'époque] à travers nos collaborations professionnelles se sont poursuivies jusqu'à maintenant et se poursuivront encore à l'avenir (tant que nous vivrons)²⁸³ ».

Le projet a également fourni à Oshii et à son équipe l'opportunité de se familiariser avec les techniques de création numérique, d'en éprouver les possibilités et les limites, et de commencer à travailler une esthétique de l'image hybride. Et si *G.R.M.* n'a pas abouti à l'époque, plusieurs courts métrages d'essai témoignent cependant de ces recherches.

Ainsi, il semble donc fondamental d'étudier la production de *G.R.M.* et les activités qui l'entourent, non seulement pour enrichir la compréhension de la pratique et de l'œuvre d'Oshii, mais aussi pour écrire l'histoire du dessin animé japonais et de son industrie à l'ère numérique. Pourtant, cette expérience technique et esthétique est mal renseignée, que ce soit dans les travaux généraux sur l'animation ou dans les études consacrées spécifiquement au réalisateur, au point que ce dernier déclare : « [...] pour le grand public, je n'ai rien sorti jusqu'à *Avalon* et j'ai sûrement eu l'air d'avoir été en sommeil tout le

²⁸³ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「私個人に関するならば、最も大きな成果は、後に私の映画制作を支えてくれた多くの人間の知己を得たことに尽きます。彼らとの仕事を通じた関わりはいまでも続いていますし、今後も（存命する限り）続きます。」

long, mais en réalité, j'ai été très actif !²⁸⁴ » Il m'a donc fallu procéder à un important travail de recherche, parfois difficile, pour renseigner cette période, en tirer un bilan et l'articuler avec les productions suivantes. Les informations rassemblées dans la présente partie ont fait l'objet d'un travail entièrement nouveau de collecte, à partir d'une multitude de sources, parfois elles-mêmes inédites²⁸⁵, de recoupements et de vérifications, d'où une approche très descriptive et documentaire.

Le premier chapitre propose une reconstitution chronologique de la production de *G.R.M.*, depuis sa conception en 1995-1996 jusqu'à son abandon en 1998. Afin de mettre en lumière certains des enjeux qui sous-tendent le développement de l'image numérique pour l'industrie du dessin animé japonais, il s'attarde tout particulièrement sur les stratégies mises en place par Bandai Visual et son groupe pour rassembler les financements nécessaires à la production. Cette étude s'appuie essentiellement sur les discours des producteurs diffusés à l'époque, discours qu'il faut examiner d'un œil critique et vérifier, dans la mesure de ce que les autres sources autorisent, mais qui témoignent néanmoins des ambitions et de la perception de la situation économique de ces acteurs.

Le second chapitre est consacré aux activités créatives de l'équipe de réalisation de *G.R.M.* Organisée en studio, le Digital Engine Laboratory (*Dejitaru enjin kenkyûjo* デジタルエンジン研究所), et financée par Bandai Visual entre 1996 et 1998, l'équipe d'Oshii expérimente la création d'images hybrides mêlant prise de vues réelles, dessin animé et images numériques. En

²⁸⁴ Oshii Mamoru dans ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 145 : 「(略) 世間的には『アヴァロン』まで何も発表しなかったけど、ほとんど眠っているような状態に見えただろうけど、実は大活躍していたんだよ。」

²⁸⁵ Cette chronologie n'ayant jamais fait l'objet d'un véritable travail de nature historiographique, les données sont disséminées dans de très nombreuses sources documentaires. Afin de ne pas multiplier les notes à l'infini, j'ai donc préféré adopter un mode de référencement bibliographique particulier pour cette partie de la thèse. Si chaque citation directe est évidemment référencée, toutes les informations reproduites ici ne donnent pas systématiquement lieu à une indication bibliographique. Le lecteur trouvera la liste complète des sources exploitées en bibliographie, sous la rubrique Sources documentaires, Sur la production de *G.R.M.*, les activités du Digital Engine Laboratory et de Bandai Visual 1995-1998. La mention Archives Bandai/I.G renvoie aux archives que j'ai pu consulter lors de mon séjour de recherche au Japon, et qui sont inédites à ce jour.

exploitant principalement les témoignages des acteurs publiés à l'époque et les documents inédits conservés dans les archives de la production de *G.R.M.* (sur l'histoire de ce fonds, voir en introduction, p. 53), je retrace le développement du studio et de son organisation interne, puis j'examine les réponses qu'il a apportées aux différents enjeux structurels, techniques ou esthétiques de l'introduction de l'image numérique dans le champ de la production audiovisuelle et je termine par une description et un commentaire des quelques œuvres audiovisuelles qui ont survécu à l'abandon du projet. Cet exercice doit permettre de déterminer qui crée les images numériques et comment la production s'organise non pas autour de, mais avec ces nouvelles technologies.

Considérant le caractère inédit de la plupart des informations consignées ici et leur foisonnement, il m'a semblé utile de proposer en annexe (p. 585) une table chronologique synoptique qui récapitule, de manière assez détaillée, les activités des deux groupes d'acteurs : d'une part, les activités en vue de la réalisation menées par le Digital Engine Laboratory et par l'équipe de *G.R.M.*, et d'autre part, les stratégies de Bandai et de Bandai Visual pour le financement et la promotion du projet.

CHAPITRE 1 LE DIGITAL ENGINE

PROJECT : BANDAI VISUAL ET LE

FINANCEMENT DE L'IMAGE NUMÉRIQUE

Un enjeu majeur du développement des techniques numériques pour la production de *G.R.M.*, et de façon plus générale pour l'audiovisuel japonais, est le financement du surcoût entraîné par les phases d'expérimentation, par l'achat de matériel informatique spécifique et par la formation de nouveaux opérateurs. Ne pouvant (ou ne voulant) assumer seul ce surcoût, le groupe Bandai tente de séduire d'éventuels investisseurs en déployant plusieurs stratégies reposant en partie sur la constitution d'une identité médiatique commune pour les productions de *G.R.M.* et *Steamboy* : le Digital Engine Project (*Dejitaru enjin kôshô デジタルエンジン構想*), ci-après DEP. Il s'agit ici de consigner les informations concernant les stratégies adoptées par Bandai Visual, de mettre en relation les problématiques auxquelles les producteurs ont dû répondre et la forme de cette réponse. Il faut toutefois noter que les problématiques ou enjeux que j'aborde ici ont pour la plupart été énoncés par les producteurs eux-mêmes, et il serait intéressant à l'avenir de compléter cette étude de cas par une analyse plus fine des enjeux généraux de l'industrie audiovisuelle japonaise à l'époque et par une comparaison avec d'autres stratégies contemporaines.

1 Le projet ambitieux de Bandai Visual

1.1 La proposition de Bandai

C'est probablement au début de 1996, voire dès 1995²⁸⁶, que Bandai Visual offre à Oshii de réaliser un long métrage reposant de façon significative sur les techniques numériques. Le réalisateur propose alors *G.R.M.*²⁸⁷, un film hybride, mêlant animation manuelle, prise de vues réelles, effets spéciaux et images numériques. Un film de science-fiction aux accents épiques qui met en scène un monde autre, un monde dont chaque composante doit être créée. Lorsque la préproduction de *G.R.M.* commence, Bandai et Bandai Visual ont déjà produit plusieurs longs métrages d'Oshii : *Talking Head*, *Kerberos*, *Patlabor 1* pour Bandai Media Department, mais aussi *Patlabor 2* et *Ghost in the Shell* pour Bandai Visual. Leur association se poursuit donc avec ce nouveau projet ambitieux.

Dirigée depuis 1995 par Mogi Takashi 茂木隆 (dates inconnues), Bandai Visual est alors une société du groupe Bandai, chargée de la production d'œuvres audiovisuelles (animation et prise de vues réelles) et de leur distribution en vidéogrammes. Dans les années 1990, le groupe Bandai, dont la société mère a été fondée en 1950 (cf. *supra* note de la p. 82), est un producteur de jouets solidement implanté sur les marchés domestiques et extérieurs, et déjà un acteur important de l'industrie de l'animation au Japon. Suite au changement de présidence de Bandai en 1980, lorsque Yamashina Makoto 山科誠 (1945-) succède à son père et fondateur de l'entreprise Yamashina Naoharu 山科直治 (1918-1997), la stratégie générale du groupe est à la diversification des activités et à la conquête de nouveaux marchés au niveau national et international. La fondation de AE Kikaku (futur Bandai Visual) en 1983 et la production, entre autres, des œuvres d'Oshii relèvent de

²⁸⁶ Cette datation s'appuie sur un scénario signé Itô Kazunori pour une œuvre intitulée *NEXT*, daté du 18 février 1996 et dont le récit est très proche de celui proposé pour *G.R.M.* Ce document inédit, nommé « Project "NEXT" plot ver.1.0 β », est conservé dans les archives Bandai/I.G et atteste à minima de l'actualité du projet en 1996.

²⁸⁷ Pour rappel, ce titre est anachronique, mais je préfère l'utiliser pour plus de clarté.

cette stratégie. Depuis la fin des années 1980, Bandai a notamment dans sa ligne de mire le marché du jeu vidéo, mais peine à s'imposer contre des concurrents déjà bien installés comme Nintendo et Sega. Bandai s'associe avec Apple, probablement dans la première moitié des années 1990, pour développer une console de salon connectée à internet nommée Pippin@ (*Pipin attomâku* ピピンアットマーク), mais sa commercialisation en 1996 est un échec²⁸⁸. Toujours dans l'optique de s'imposer sur le marché du jeu vidéo, Bandai entreprend une fusion avec Sega qui est annoncée en janvier 1997. Mais cette stratégie échoue également puisqu'elle est abandonnée en mai de la même année, apparemment sous la pression des salariés de Bandai qui s'inquiètent des différences de culture entre les deux entreprises.

À la suite de cette débâcle, Yamashina Makoto annonce sa démission le 28 mai 1997. Il est immédiatement remplacé par Mogi Takashi qui laisse sa place de président de Bandai Visual au producteur Watanabe Shigeru qui entre en fonction au mois de juin 1997²⁸⁹. Ce dernier a commencé sa carrière au sein du groupe Bandai en 1981 et rejoint Bandai Visual en 1992. Producteur exécutif pour *Keruberosu jigoku no banken* et pour *Ghost in the Shell*, il est l'un des interlocuteurs privilégiés de l'équipe de production de *G.R.M.* Lui-même est intéressé par le développement des techniques audiovisuelles numériques, et sa proximité avec le « terrain » lui permet de comprendre la tendance à la numérisation de la production et d'entendre les besoins des animateurs et des opérateurs, comme en témoignent les interviews et entretiens avec les participants du DEP (avec la conception au début des années 1990 du Projet *NEXT* par exemple, cf. *infra* p. 156).

L'intérêt de Bandai Visual pour le développement d'images numériques trouve donc sa source à la fois dans le désir des créateurs de l'équipe *G.R.M.*

²⁸⁸ Le magazine spécialisé *Ars Technica* a publié un article retraçant le développement de cette console : Moss Richard, « The Mac gaming console that time forgot », *Ars Technica* [en ligne], [posté le 23 mars 2018], consulté le 7 septembre 2020. URL : <https://arstechnica.com/gaming/2018/03/the-mac-gaming-console-time-has-forgot/>.

²⁸⁹ *Asahi shinbun*, 28 mai 1997 ; *Asahi shinbun*, 29 mai 1997 ; ANONYME, « Kabushiki gaisha Bandai Bijuaru yûka shôken hôkokusho, yakuin no jôkyô » (株式会社バンダイビジュアル 有価証券報告書 役員の状況), 21 mai 2007, p.25. URL : <http://www.kabupro.jp/edp/20070521/0070FUJ6.pdf>.

avec lesquels Watanabe est en contact direct, dans le souci de s'inscrire dans une tendance générale de l'industrie (le passage au numérique), et dans la dynamique de compétitivité sur le marché national et de conquête de marchés extérieurs. On peut d'ailleurs émettre l'hypothèse que l'accès de Watanabe à la présidence de Bandai Visual a favorisé et accéléré le développement du projet *G.R.M.*, car ce n'est qu'à partir de 1997 que ce dernier se consolide et se met réellement en place. En effet, afin de faire face aux défis techniques et financiers posés par cette super-production, Bandai Visual décide de lui donner une identité médiatique, le DEP²⁹⁰, et de créer un studio de développement dédié, le Digital Engine Laboratory, fondé en juillet 1997. Cette stratégie générale, qui englobe plus que la seule production de *G.R.M.*, est annoncée publiquement en octobre 1997, soit quatre mois seulement après le changement de direction.

1.2 Aux origines du projet : NEXT (1993-1995)

La production de *G.R.M.* est guidée par un principe, celui de l'utilisation et du développement des techniques numériques. Il s'agit de la condition *sine qua non* imposée par Bandai Visual et acceptée avec enthousiasme par Oshii et son équipe. Le choix de confier cette tâche à Oshii repose certainement en partie sur ses films précédents et sur l'intérêt qu'il a déjà montré pour l'utilisation de l'image numérique. Mais il a également été motivé par une précédente collaboration entre Watanabe et Oshii sur un projet similaire.

En effet, la production de *G.R.M.* s'inscrit dans le prolongement d'un projet plus ancien initié au début des années 1990²⁹¹ par Watanabe, alors

²⁹⁰ Le site internet créé et animé dans le cadre du projet, *Site [ou]*, rapporte les déclarations de Watanabe Shigeru à propos du choix du nom : « The main idea of this project is maintaining and expanding the potentials of the up-to-date digital technology, while at the same time taking in animation and special effect techniques with analogue qualities in order to fuse them all together to discover new possibilities. So the digital part remained "Digital", while the analogue part was converted to "Engine", and that is how we came up with the naming, "Digital Engine" ». *SITE [ou] A Mamoru Oshii Netsite [archive]*, http://web.archive.org/web/19990701000000*/http://www.d-engine.com/, consulté le 17 novembre 2016.

²⁹¹ Higuchi Shinji 樋口真嗣 (1965-), le directeur des effets visuels sur le projet, donne la date de 1991 dans une interview publiée en 2001 (reproduite dans AOKI Shin'ya [éd.] *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu...*, op. cit., p. 134). Les documents conservés dans les archives *G.R.M.*

directeur de la production pour Bandai Visual. Ce projet intitulé *NEXT* n'a pas abouti, mais il avait déjà pour objectif d'utiliser les techniques numériques et avait rassemblé une partie des personnes qui ont ensuite travaillé sur G.R.M.

Bien que le format n'ait semble-t-il jamais été arrêté (série télévisée, long métrage pour le cinéma ou autres)²⁹², il s'agissait d'une œuvre audiovisuelle en prise de vues réelles qui devait reposer sur des effets numériques. Les quelques descriptions du projet qui ont été publiées mentionnent surtout les intentions du producteur : « une histoire de super-héros nouvelle, adaptée au temps présent²⁹³ », un super-héros qui prendrait la relève de son modèle original, Ultraman²⁹⁴. Le genre dit *tokusatsu hīrō mono* 特撮ヒーローもの, soit « histoire de super-héros à effets spéciaux »²⁹⁵, repose comme son nom l'indique sur les effets spéciaux et a été au Japon l'un des premiers laboratoires des effets visuels numériques. *NEXT* devait participer à ce développement et renouveler le genre dans ses thèmes et ses techniques. Ses images devaient en effet être hybrides et fusionner animation celluloïd, marionnettes et images de synthèse²⁹⁶. Dans un document de présentation

quant à eux ne permettent de remonter que jusqu'en août 1993. La mention la plus ancienne est une note d'intention du producteur Watanabe Shigeru, « THE NEXT. Pour les enfants du monde entier qui vivent au 21^e siècle » (*Za Nekusuto. 21 seiki o ikiru sekaijpu no kodomotachi ni THE NEXT 21世紀を生きる世界中の子供たちに*), 21 août 1993. Source : Archives Bandai/I.G.

²⁹² Les sources indiquent que plusieurs formats ont été envisagés au fil du temps, mais Oshii précise en entretien qu'aucune décision n'avait été prise à sa connaissance : « Je pense qu'on n'avait pas déterminé si l'œuvre devait être un film [pour le cinéma] ou viser la série TV ». Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「作品として映画なのか、TVシリーズを目指すのかは確定していません。」

²⁹³ Watanabe Shigeru, propos rapportés par Oshii Mamoru dans ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 138 : 「今の時代に適合した新たなヒーロー物」.

²⁹⁴ Watanabe Shigeru, propos rapportés par Higuchi Shinji dans AOKI Shin'ya (éd.), *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu...*, op. cit., p. 134 : 「ウルトラマンに代わる俺達のヒーロー」.

²⁹⁵ Il s'agit d'un sous-genre du film à effets spéciaux dit *tokusatsu* 特撮 (le nom est parfois utilisé tel quel en français). Le *Dictionnaire des séries télévisées* définit *tokusatsu* comme un « terme générique désignant au Japon l'ensemble des productions audiovisuelles (cinéma, télévision, vidéos) mettant en scène des super-héros et utilisant de nombreux effets spéciaux (en japonais *tokubetsu satsuei*) » (AHL Nils C. et FAU Benjamin [éds.], *Dictionnaire des séries télévisées*, Paris, Philippe Rey, 2011, p. 1006). On pourrait ajouter que la souplesse de l'usage en japonais en fait aussi un terme plus général qui ne limite pas le genre aux histoires de super-héros, mais inclut aussi les films de monstres géants (*kaijû eiga*) par exemple, le seul trait commun étant l'emploi extensif d'effets spéciaux.

²⁹⁶ Watanabe Shigeru, « Mémoire de relance de Nekusuto » (*Nekusuto saikidô oboegaki* ネクト再起動覚書), 16 novembre 1994. Source : Archives Bandai/I.G.

datant de 1994, Watanabe évoque ainsi « la création d'une "nouvelle prise de vues réelles" par l'application des méthodes des auteurs d'animations²⁹⁷ », et « la création des personnages de l'ère numérique du nouveau siècle par la fusion de la sensibilité de l'artiste et de la technique de l'ingénieur²⁹⁸ ». D'après Oshii, l'utilisation du numérique sur la production de *NEXT* était « une condition suffisante pour Watanabe et une condition nécessaire pour l'équipe²⁹⁹ ».

En ce qui concerne l'équipe de production (ou de conception) le projet est avant tout pensé autour du créateur du personnage d'Ultraman³⁰⁰, Narita Tôru 成田亨 (1929-2002). Dans un premier temps, Watanabe constitue une équipe qui comprend notamment le scénariste Itô Kazunori – déjà collaborateur régulier d'Oshii –, ainsi que Higuchi Shinji³⁰¹, en qualité de superviseur des effets visuels, et Maeda Mahiro³⁰² 前田真宏 (1963-) comme animateur et designer. Oshii n'est associé que tardivement au projet sur une proposition de Higuchi, probablement à partir du printemps 1994³⁰³. Il s'agit de sa première collaboration avec Higuchi et Maeda, une association qui se reformera sur la production de *G.R.M.* et qui se poursuivra sous d'autres formes par la suite.

²⁹⁷ Watanabe Shigeru, « Mémoire de relance de Nekusuto » (*Nekusuto saikidô oboegaki* ネクスト再起動覚書), 16 novembre 1994. Source : Archives Bandai/I.G : 「アニメーション作家の手法の活用による〈新・実写〉の創造。」

²⁹⁸ Watanabe Shigeru, « Mémoire de relance de Nekusuto » (*Nekusuto saikidô oboegaki* ネクスト再起動覚書), 16 novembre 1994. Source : Archives Bandai/I.G : 「アーティストの感性とエンジニアの技術の融合による新世紀デジタル時代のキャラクターの創造。」

²⁹⁹ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「『NEXT』がデジタルをベースにしていたこと、]それが渡辺氏の十分条件であり、現場的には必要条件でもありました。」

³⁰⁰ Fameux héros doté de pouvoirs surhumains de la série *Ultraman* ウルトラマン, dirigée par Tsuburaya Eiji 円谷英二 (1901-1970) et originellement diffusée entre 1966 et 1967.

³⁰¹ Higuchi Shinji, réalisateur et directeur des effets spéciaux et effets visuels, co-fondateur du studio de production audiovisuelle GONZO.

³⁰² Maeda Mahiro, réalisateur, animateur, concepteur graphique, également co-fondateur du studio GONZO.

³⁰³ Un compte rendu de réunion atteste de la participation d'Oshii le 23 mars 1994. Document inclus dans le dossier interne signé Watanabe Shigeru, « THE NEXT PROJECT "Rapport sur le déroulement du projet Next" » (*Za nekusuto purojekuto "Nekusuto kikaku keika hôkoku" THE NEXT PROJECT* 〈ネクスト企画経過報告〉), 10 avril 1994. Source : Archives Bandai/I.G.

Malgré les efforts du producteur, le projet *NEXT* est suspendu au mois d'avril 1994, puis, après une tentative de relance en novembre³⁰⁴, semble périlcliter et finalement s'éteindre au cours de l'année 1995. Selon Oshii, un pilote a été réalisé à un certain stade de ce projet³⁰⁵ et utilisé en interne, mais je n'ai pas trouvé d'autres traces de sa production ou de sa diffusion.

1.3 La phase de préproduction de G.R.M.

Ainsi, l'intention de produire un film hybride et la constitution de l'équipe Watanabe, Itô, Higuchi, Maeda et Oshii ont précédé de plusieurs années et se trouve à l'origine de la conception de *G.R.M.* Dans les premiers temps, ce nouveau projet est d'ailleurs appelé « *NEXT* » dans les documents de production. Mais il s'agit bien d'un projet distinct, plus proche du *space opera* que du film de super-héros, mettant en scène la quête de vérité d'une poignée de personnages pris en tenaille entre des conflits tribaux et des attaques mystérieuses depuis l'espace qui menacent d'anéantir leur planète.

Comme pour *Avalon* quelques années plus tard, Oshii propose aux producteurs un synopsis rédigé dans les années 1980, probablement en 1984 ou 1985. Lors de notre échange par écrit, il précise ainsi :

« J'ai écrit le premier synopsis de *G.R.M.* bien avant que le Digital Engine ne commence ses activités, c'était à l'époque où je jouais au jeu vidéo *Wizardry* sur PC, donc c'était au moment où j'avais quitté le Studio Pierrot pour devenir indépendant [en février 1984] et avant que je ne réalise *Tenshi no tamago* [distribué en décembre 1985]. Je pense que je devais avoir 33 ans³⁰⁶ ».

³⁰⁴ Les informations sur la suspension proviennent du dossier interne de Watanabe Shigeru, « THE NEXT PROJECT "Rapport sur le déroulement du projet Next" » (*Za nekusuto purojekuto "Nekusuto kikaku keika hōkoku" THE NEXT PROJECT* 〈ネクスト企画経過報告〉), 10 avril 1994. Source : Archives Bandai/I.G ; les éléments concernant le plan de relance, d'un autre document du producteur, « Mémoire de relance de Nekusuto » (*Nekusuto saikidō oboegaki* ネクスト再起動覚書), 16 novembre 1994. Source : Archives Bandai/I.G.

³⁰⁵ Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHŪBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zōho kaiteiban*, op. cit., p. 138.

³⁰⁶ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「『G.R.M.』の最初の企画書を書いたのはデジタルエンジンが活動を開始する遥か以前、私がPCで『Wizardry』というゲームをプレイしていた頃のことですから、スタジオピエロを退職してフリーになった頃のこと、『天使のたまご』を監督する以前の事です。おそらく 33

Si l'on se fie à un planning daté de février 1996³⁰⁷, la production de *G.R.M.* comprend une phase de préproduction très complète puisqu'un pilote est commandé au studio Production I.G : alors que Itô, Oshii et Higuchi travaillent au scénario et à la mise en scène, trois dessinateurs conçoivent les décors (Hayashida Yûji 林田裕至, 1961-), les personnages (Suemi Jun 末弥純, 1959-) et les objets mécaniques³⁰⁸ (Maeda Mahiro). Ces dessins sont communiqués à Production I.G qui réalise les images du pilote au cours de l'année³⁰⁹. La narration, les effets sonores et une musique écrite par Kawai Kenji sont associés aux images et le pilote est achevé en novembre 1996³¹⁰ (description et commentaire *infra* p. 211).

Dès que la production du pilote est achevée, une partie de l'équipe se rend en Irlande pour des repérages en vue du tournage (du 15 au 24 novembre 1996). Au retour, le projet est retravaillé, une stratégie commerciale est ébauchée et plusieurs budgets sont mis au point. En l'état, le projet semble convaincre Bandai Visual puisque, entre décembre 1996 et janvier 1997, le producteur et l'équipe s'accordent sur le budget le plus élevé (3 500 000 000 de yens³¹¹) et pour annoncer publiquement la production. Toutefois, avant même que l'information ne soit communiquée aux médias, en juillet 1997 pour les premières mentions du projet dans la presse, le budget est réduit à

歳くらいだったと思います。」

³⁰⁷ Document anonyme intitulé « NEXT PreProduct 1996/2/27 », 27 février 1996. Source : Archives Bandai/I.G.

³⁰⁸ Au sein du système de production audiovisuel japonais, il existe un poste spécialisé dans la conception graphique d'objets mécaniques. Généralement désigné sous le terme de **meka dezainâ* メカデザイナー, le spécialiste des « mécaniques » prend en charge la conception des robots et des machines, mais aussi par extension des vaisseaux spatiaux ou même des voitures.

³⁰⁹ Les archives *G.R.M.* ne permettent pas de retrouver de date précise pour le commencement du travail, mais un document prévisionnel indique que la production doit se dérouler entre avril et août 1996 (Anonyme, « NEXT PreProduct tableau d'estimation du budget de développement prévisionnel avril-septembre 1996 » [*Nekusuto puriprodataku kaihatu gaisan yosan mitsumoriyô 1996/4 gatsu - 9 gatsu* NEXT PreProduct 開発概算予算見積表 1996/4月~9月], 27 juillet 1996. Source : Archives Bandai/I.G). Un tableau budgétaire atteste qu'elle est bien en cours en juillet 1996 (Anonyme, « D2 Budget 7/24 » (*Dî tsû yosansho 7/24 D2/ 予算書 7/24*), 24 juillet 1996. Source : Archives Bandai/I.G).

³¹⁰ Kubo [attrib. Atsushi] (久保), « Déroulement ANNWN » (*An'nûn nagare* 『ANNWN』流れ), 4 février 1997. Source : Archives Bandai/I.G.

³¹¹ Pour comparaison, c'est plus que le budget de développement du jeu vidéo *Final Fantasy VII* distribué en janvier 1997 (environ 3 000 000 000 de yens, le plus cher de la franchise au moment de sa création), et davantage que le budget de production de *Mononoke Hime* distribué en juillet 1997 (2 400 000 000 de yens).

2 000 000 000 de yens, ce qui contraint l'équipe à repenser le projet à la baisse.

2 Enjeux et réponses : la stratégie financière de Bandai Visual

Qu'il s'élève à 3 500 000 000 ou à 2 000 000 000 de yens, le budget de production de *G.R.M.* reste important, et les producteurs doivent parachever une stratégie de financement qui permettra de réunir une somme qui dépasse les capacités de la seule société. Car de fait, malgré le soutien affiché du reste du groupe Bandai, les démarches opérées par Bandai Visual indiquent que la prospection de nouvelles sources de financement a été ressentie comme nécessaire.

Les stratégies déployées pour toucher les investisseurs japonais, d'une part, et internationaux (spécifiquement états-unis), de l'autre, sont bien sûr distinctes puisque les moyens dont dispose Bandai Visual pour communiquer et les attentes des deux groupes sont différents. Face aux investisseurs japonais, Bandai Visual doit avant tout rendre visible ses projets et les distinguer des autres productions numériques annoncées à la même période par d'autres sociétés de production. L'entreprise doit également viabiliser son projet en apportant sinon des garanties, du moins des lignes directrices qui pourront convaincre les investisseurs potentiels de prendre un risque financier. Enfin, bien que cet aspect soit moins bien renseigné, Bandai Visual décide aussi de tenter une association avec des investisseurs américains, ce qui est à la fois une réponse au problème du financement et une stratégie destinée à viabiliser le projet (puisqu'elle constitue une porte d'entrée sur le marché nord-américain).

2.1 Donner une visibilité au projet

Lorsque Bandai Visual conçoit et lance son projet de double production, l'industrie du dessin animé poursuit un essor continu depuis les années 1980.

Les vidéogrammes ont permis de prolonger la durée de vie des œuvres et engendré l'apparition en 1983 des OVA (*Original Video Animation*, cf. *supra* p. 84), qui atteignent leur apogée en 1991. En 1995, ce sont les *shin'ya anime* (les dessins animés diffusés la nuit, cf. *supra* p. 97) qui, dans le sillage du succès de la série télévisée *Neon Genesis Evangelion*, attirent de nouveaux spectateurs et démultiplient la production de nouveaux titres.

Comme je l'ai montré dans la partie précédente, l'image numérique est également un sujet de plus en plus présent. Les outils numériques sont progressivement introduits dans la production en se substituant à certaines techniques manuelles ou mécaniques (notamment l'encre et le *gouachage des feuilles de celluloid, ainsi que la composition et la prise de vue), parallèlement à l'augmentation de l'intérêt général pour les possibilités offertes par ces nouvelles technologies. Bien qu'assez peu renseignés, les projets destinés à développer et tester l'image numérique se multiplient dans la seconde moitié des années 1990. Par exemple, le numéro de juin 1998 de la revue *Animêju* annonce la mise en production de *VISITOR* (*Vijitâ*, 1998, Tokuda Atsushi 徳田 淳)³¹², une œuvre destinée à la distribution vidéo, intégralement réalisée en images de synthèse et présentée comme la première de ce genre au Japon. *VISITOR* est d'ailleurs produite par la société de distribution Gaga ギャガ dans le cadre du CR-GAGA, un (autre) projet destiné à recruter des créateurs et à produire des œuvres audiovisuelles originales. On peut aussi évoquer le cas, particulier à plusieurs titres, de la coproduction nippo-américaine *Final Fantasy: Les créatures de l'esprit* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, 2001) réalisée par Sakaguchi Hironobu 坂口博信 (1962-). Le film est un long métrage d'animation 3D pour le cinéma adoptant un style graphique photoréaliste (figure 29). Réalisé par le créateur de la franchise de jeux vidéo *Final Fantasy*³¹³, ce film présente la particularité d'être produit non

³¹² Scénario d'Itô Kazunori et création des personnages par Takada Akemi. ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部) (éd.), « Visitor », *Animêju*, juin 1998, vol. 21(6), p. 71 et ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部) (éd.), « Figyuanimêshon tōjō » (フィギュアアニメーション登場), *Animêju*, juin 1998, vol. 21(6), p. 76.

³¹³ La franchise apparaît en 1987 avec *Final Fantasy* (*Fainaru Fantajî* ファイナルファンタジー, Sakaguchi Hironobu, Square) pour la console de salon Famicon (Nintendo). À la sortie du film, elle compte dix titres et de nombreux produits dérivés.

pas dans le cadre de l'industrie de l'animation, ni même du cinéma, mais du jeu vidéo. En effet, c'est la société de développement Square³¹⁴ スクウェア qui finance et dirige la production. À cette fin, Square s'associe à des producteurs nord-américains et fonde en 1997 un studio dédié qu'il n'établit pas au Japon, mais aux États-Unis (Honolulu, Hawaï), le Square USA Honolulu Studio. Financement et production semblent avoir été difficiles, mais le projet est maintenu et le film bénéficie d'une distribution internationale en 2001.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 29 : Sakaguchi Hironobu, *Final Fantasy: Les créatures de l'esprit*, 2001 [0:21:40 ; 0:23:16 ; 1:38:03].

La démarche de Bandai Visual et le Digital Engine Project ne sont donc pas des cas isolés, loin s'en faut. C'est ce que Oshii a appelé la « Digital Bubble³¹⁵ » et même si les studios japonais (en l'occurrence tokyoïtes) travaillent de façon synergique, la stratégie de communication adoptée par les producteurs (Bandai et Bandai Visual) semble indiquer une certaine volonté d'occuper l'espace médiatique afin d'attirer l'attention des consommateurs, mais aussi et surtout celle des investisseurs, sur leurs propres productions.

La première démarche de Bandai Visual pour améliorer la visibilité de la production de *G.R.M.* est d'en faire une opération spectaculaire en l'associant à d'autres productions en cours. En effet, lorsque la décision est prise fin janvier

³¹⁴ Fondé en septembre 1986, Square est absorbé en avril 2003 par un autre producteur de jeux vidéo, Enix エニックス (fondé en 1975), et porte depuis le nom Square Enix 株式会社スクウェア・エニックス.

³¹⁵ Entretien avec M. Oshii Mamoru dans les locaux du studio Production I.G (Musashino), le 21 mars 2017 (pour rappel, la transcription et la traduction de cet entretien sont reproduites en annexe, p. 519) : 「デジタルバブル」.

1997³¹⁶ d'annoncer au public que le film est en préparation, Bandai Visual fait le choix particulier d'associer, sous le nom commun de Digital Engine Project, *G.R.M.* et *Steamboy* (déjà en projet depuis 1994 chez Studio 4 °C, mais peinant à se financer à hauteur de ses ambitions), deux productions qui partagent un certain nombre de problématiques, notamment l'utilisation globale du numérique.

Les deux films sont donc associés sous un nom commun, mais ils sont également présentés comme la partie la plus ambitieuse d'une politique dynamique de production animée plus large qui comprend quatre autres œuvres également en cours de production³¹⁷ : *Spriggan* (*Supurigan* スプリガン, 1998, Kawasaki Hirotsugu 川崎博嗣), *Jin-Roh* (1999, Okiura Hiroyuki), *Metropolis* (*Metoroporisu* メトロポリス, 2001, Rintarô りんたろう) et *WXIII Patlabor 3* (2002, Endô Takuji). Chacun de ces films repose aussi, à différents degrés et de façon plus ou moins discrète, sur les techniques numériques et contribue, dans le cadre de la stratégie des producteurs, à générer une impression de foisonnement créatif autour de la marque Bandai Visual.

Ainsi, lorsque les premières informations concernant la production de *G.R.M.* et de *Steamboy* sont diffusées en juillet et en août 1997 dans la revue spécialisée *Animêju* et dans le journal économique *Nikkei sangyô shinbun*, chacun des articles qui leur sont consacrés associe les six œuvres. Plus tard, en janvier 1998, *Animêju* qualifie même ce chiffre d'extraordinaire : « qu'une seule société livre simultanément un tel nombre de films pour le cinéma est

³¹⁶ C'est ce que rapporte le producteur Kubo Atsushi dans un compte rendu du déroulement de la production de *G.R.M.* daté du 4 février 1997 (Kubo [attrib. Atsushi], « Déroulement ANNWN » (*An'nûn nagare* 『ANNWN』流れ), 4 février 1997. Source : Archives Bandai/I.G). Plus exactement, les deux productions sont déjà associées en interne chez Bandai Visual et auprès des premiers financiers (Bandai et Sunrise) sous le nom de Plan 99, au moins depuis juin 1996. Ces informations proviennent d'un courriel imprimé de Watanabe Shigeru, daté du 20 juin 1996, et sont confirmées par le témoignage de Kuwajima Ryûichi par échange de courriel le 19 novembre 2017.

³¹⁷ Et dont les sorties étaient originellement prévues entre 1998 et 2000. ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部) (éd.), « Bandai Visual's 2001: an animation odyssey. Bandai Bijuaru no yabô » (Bandai Visual's 2001: an animation odyssey. バンダイビジュアルの野望), *Animêju*, janvier 1998, vol. 21(1), n° 235, p. 22.

sans précédent³¹⁸ ». Cela montre l'ambition de Bandai Visual et la hauteur de l'investissement consenti dans ce qui se présente comme une opportunité de profits commerciaux, mais aussi de renouvellement technique, artistique et formel.

Au vu des enjeux techniques partagés par les films d'Oshii et d'Ôtomo, on pourrait supposer à priori que l'association des deux projets correspondait à une mise en commun des moyens matériels et des compétences, mais il semble que les deux équipes de production aient été clairement distinctes l'une de l'autre³¹⁹. Le Digital Engine Project peut donc être essentiellement considéré comme un cadre promotionnel visant à donner de la visibilité publique et un aspect spectaculaire à la production des deux projets. De fait, ces deux mots d'ordre, visibilité et spectacularité, décrivent assez bien la stratégie principale de Bandai Visual qui, pendant plusieurs mois, va mettre à profit différents événements publics (festivals, expositions ou autres) et s'appuyer sur les revues spécialisées pour occuper l'espace médiatique et faire la promotion de ses projets.

Les premières publications de l'été 1997 donnent quelques informations élémentaires sur les productions de *G.R.M.* et *Steamboy*, et portent déjà en germe une partie de l'argumentaire qui sera développé plus largement par la suite (cf. *infra* La promesse d'un investissement pour l'avenir, p. 169) : en résumé, offrir un environnement de travail aux créateurs afin qu'ils puissent sereinement relever les défis techniques posés par l'image numérique, enrichir ainsi leur palette d'expression visuelle et réaliser des œuvres compétitives sur le marché international³²⁰. Après cette première annonce, Bandai Visual attend la veille d'un important festival international pour donner la conférence de

³¹⁸ ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), « Bandai Visual's 2001: an animation odyssey... », *op. cit.*, p. 22 : 「これだけの本数の劇場作品を一社が同時に送り出すのは前例がない。」

³¹⁹ Une esquisse préparatoire pour l'organigramme du studio Digital Engine Laboratory, datée du 15 mai 1997, inclut toutefois le nom d'Ôtomo, ce qui indique qu'il a au moins été envisagé de créer une structure commune (Kubo [attrib. Atsushi], « DIGITAL ENGINE proposition pour la structure du conseil d'administration » [*Dijitaru Enjin yakuin kôsei an DIGITAL ENGINE 役員構成案*], 15 mai 1997. Source : Archives Bandai/I.G).

³²⁰ « Dai san bu kontentsu no majutsushi tachi 5. Anime sedai, kandô o denshō » (第3部コンテンツの魔術師たち5 アニメ世代、感動を伝承), *Nikkei sangyô shinbun*, 8 août 1997.

presse au cours de laquelle est officiellement lancé le Digital Engine Project. Cette conférence de presse se tient le 28 octobre 1997 dans un hôtel de Tokyo en présence de Watanabe Shigeru, Ôtomo Katsuhiro, Oshii Mamoru, Higuchi Shinji et Hayashi Hiroyuki 林弘幸 (1958-), le directeur des images de synthèse pour *G.R.M.* Sous la bannière conjointe de Bandai Visual et de Bandai sont annoncées la production des deux films ainsi que la fondation du Digital Engine Laboratory comme organisme de développement distinct de la société de production. La sortie de *G.R.M.* est prévue pour le printemps 2000 tandis que celle de *Steamboy* l'est pour l'automne 1999. Les budgets annoncés sont respectivement de 2 400 000 000 de yens et de 1 600 000 000 de yens. *G.R.M.* est décrit comme une œuvre hybride et le pilote réalisé par Production I.G en 1996 est projeté à un parterre de professionnels de la presse et de la production audiovisuelle. En janvier 1998, *Animêju* décrit ce pilote comme « [d']une qualité qui révèle le point d'aboutissement actuel des techniques d'animation³²¹ ».

Trois jours après la conférence de presse, du 31 octobre au 7 novembre 1997, se tient le Festival international du film fantastique de Tokyo (Tôkyô kokusai fantasutikku eigasai 東京国際ファンタスティック映画祭), un satellite du Festival international du film de Tokyo (Tôkyô kokusai eigasai 東京国際映画祭) dédié à la promotion du cinéma fantastique auprès des distributeurs et du grand public. C'est dans ce cadre privilégié que Bandai Visual organise un nouvel événement, intitulé « EMOTION Déclaration pour l'*anime* du nouveau siècle ! » (EMOTION アニメ新世紀宣言 ! *EMOTION anime shinseiki sengen !*), destiné à présenter et promouvoir ses productions.

Ainsi, le 2 novembre 1997 dans une salle de cinéma du quartier de Shibuya³²², longs et courts métrages, bandes annonces et pilotes sont projetés en présence de certains membres des équipes de production qui montent sur scène pour partager avec le public leurs ambitions pour l'avenir. Le produit

³²¹ ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), « Bandai Visual's 2001: an animation odyssey... », *op. cit.*, p. 22 : 「現在のアニメーション技術の極北を示すクオリティ (略)」.

³²² Le Shibuya Pantheon. La programmation est rapportée en détail par la revue *Animêju* (ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), « Bandai Visual's 2001: an animation odyssey... », *op. cit.*, p. 23).

d'appel de l'événement est sans aucun doute la projection d'une version remasterisée du film d'animation *Les Ailes d'Honnéamise* (*Ôritsu uchûgun Oneamisu no tsubasa* 王立宇宙軍 オネアミスの翼, 1987, Yamaga Hiroyuki 山賀博之), très populaire auprès d'un certain public connaisseur. Cette œuvre (sa version originale) a non seulement été le premier film produit par Bandai pour le cinéma, mais elle constitue aussi une pierre angulaire de l'histoire de la production animée japonaise. Le studio GAINAX, qui a ensuite réalisé, entre autres, la série au succès retentissant *Neon Genesis Evangelion*, a été fondé en 1984 dans le but spécifique de réaliser *Les Ailes d'Honnéamise*. C'est l'un des premiers films marquant l'apparition d'une nouvelle génération de créateurs³²³ qui, d'une part, se revendiquent comme « fans » d'animation et de science-fiction, et qui, d'autre part, ont commencé leur carrière dans un cadre semi-amateur (à la différence de leurs aînés qui sont entrés dans la profession par les studios). La projection est donc une occasion pour Bandai Visual de rappeler ses liens avec cette nouvelle génération en phase avec son public.

Après *Les Ailes d'Honnéamise*, les présentations se poursuivent avec un court métrage du Studio 4 °C, *Onkyô seimeitai Noizuman* 音響生命体ノイズマン (1997, Morimoto Kôji 森本晃司), puis les bandes annonces de *WXIII Patlabor 3* et de *Jin-Roh*, le pilote animé de *G.R.M.* qui est présenté par Oshii, Higuchi et Hayashi, et enfin les pilotes de *Steamboy* et de *Metropolis* présentés par leurs réalisateurs, Ôtomo et Rintarô.

Après les révélations du festival, Bandai Visual créé ou participe à plusieurs événements médiatiques ponctuels tels que des expositions, projections-conférences, ou même la diffusion télévisée de documentaires afin de maintenir l'intérêt des investisseurs potentiels. Ainsi se tient entre le 5 décembre 1997 et le 8 janvier 1998 une exposition itinérante consacrée à

³²³ En l'occurrence, GAINAX a été fondé par le même groupe de créateurs à l'origine du court métrage *DAICON IV* évoqué en première partie (cf. *supra* p. 103), notamment Okada Toshio 岡田斗司夫 (1958-), Yamaga Hiroyuki (1962-), Anno Hideaki (1960-) et Akai Takami 赤井孝美 (1961-). La liste varie selon les sources, mais comprend toujours ces quatre noms. Opérant d'abord dans un cadre semi-amateur, le groupe se professionnalise en créant le studio et en réalisant *Les Ailes d'Honnéamise*.

« Ôtomo et la nouvelle génération numérique³²⁴ ». Installée dans l'espace d'exposition d'un grand magasin, elle présente des matériaux de production, numériques et physiques, issus de la réalisation des films d'Ôtomo et de jeunes créateurs, dont Morimoto Kôji (1959-), Kon Satoshi ou Kawasaki Hirotsugu, mettant ainsi l'accent sur l'aspect technique et numérique de la production animée.

Autre exemple plus tardif de tentative de maintien de l'intérêt pour les projets de Bandai Visual, la diffusion le 20 août 1998 d'un documentaire intitulé « Nouveau siècle de l'anime numérique » (*Dejitaru anime shinseiki デジタルアニメ新世紀*) sur le réseau satellite de la NHK. Il m'a malheureusement été impossible de me procurer une copie de ce programme, mais d'après Kuwajima Ryûichi³²⁵ il s'agissait d'une présentation des travaux des équipes d'Oshii et d'Ôtomo dans le cadre du Digital Engine Project. Toujours selon M. Kuwajima, la diffusion de ce documentaire aurait été une initiative du producteur Unozawa Shin, responsable pour Bandai du Digital Engine Project, à l'attention des investisseurs japonais. Je n'ai cependant pas réussi à déterminer la façon dont Unozawa s'est concrètement impliqué dans sa réalisation et sa diffusion. La date de création du documentaire est inconnue, mais on peut noter que, ironie de l'histoire, la diffusion a eu lieu deux jours après que de potentiels investisseurs états-uniens ont annulé leur participation (cf. *infra* p. 185), et donc à un moment où l'abandon de *G.R.M.*, s'il n'est peut-être pas encore acté, est scellé.

Tous ces événements, à commencer par la conférence de presse et la présentation au Festival international du film fantastique de Tokyo font régulièrement l'objet de publications d'articles et de dossiers dans la presse spécialisée, notamment dans *Animêju*, et dans les magazines spécialisés en économie du numérique édités par le *Nikkei shinbun* (*Nikkei01* et *Nikkei Computer Graphics*). Ces parutions constituent autant de relais des discours

³²⁴ *Deijî VISIONS Ôtomo Katsuhiko to dejitaru shinsedai ten* デイジー VISIONS 大友克洋とデジタル新世代展. Organisée par l'enseigne PARCO avec le concours de Bandai Visual et de Studio 4 °C, elle a été présentée à Tokyo au Shibuya Parco part 3, puis dans d'autres villes du Japon.

³²⁵ Kuwajima Ryûichi par échange de courriel daté du 4 décembre 2017.

promotionnels créés et portés par Bandai Visual et par les membres des équipes de production, alors en pleine recherche de financements.

2.2 La promesse d'un investissement pour l'avenir

Donner une visibilité aux productions de *G.R.M.* et de *Steamboy* permet de capter et de maintenir l'attention des investisseurs, mais Bandai Visual doit également construire un projet économiquement viable pour les convaincre de participer. Sans trace des communications privées entre les sociétés concernées, je n'ai pu m'appuyer que sur les éléments discursifs publiés dans la presse (et sur quelques notes d'intention conservées dans les archives) pour retracer les stratégies mises en place ou envisagées par les producteurs pour viabiliser la production de *G.R.M.* et donc des images numériques.

2.2.1 La stabilité d'un modèle de production classique

G.R.M. et *Steamboy* semblent être avant tout conçus comme des œuvres placées au cœur de stratégies « classiques » de financement et de commercialisation de l'époque. Dans la presse, Watanabe Shigeru annonce qu'il prévoit pour chacun des titres un marché secondaire et tertiaire (hors recettes d'exploitation en salle) de 8 000 000 000 de yens pour des budgets de production respectifs de 2 400 000 000 et de 1 600 000 000 de yens)³²⁶. Ces projections concernent la commercialisation de vidéogrammes et de produits dérivés tels des figurines, des livres ou des jeux vidéos³²⁷.

³²⁶ Watanabe Shigeru dans « 21 seiki no eizô seisaku Bandai Bijuaru ga dejitaru kôshô. Chomei anime kantoku to renkei » (21 世紀の映像制作 バンダイビジュアルがデジタル構想 著名アニメ監督と連携), *Nikkei sangyô shinbun*, 29 octobre 1997.

³²⁷ Il est peut-être nécessaire de faire un point sur la dénomination de cette stratégie commerciale. Dans l'article consacré à Bandai Namco de leur *Anime Encyclopedia* (Berkeley [California], Stone Bridge Press, 2006, s.p.), Jonathan Clements et Helen McCarthy présentent le Digital Engine Project comme un « substantial progress in developing the now-common "media mix" aspect of many modern anime ». Le terme **media mix* n'est pas utilisé de façon systématique dans la littérature japonaise sur l'industrie de l'animation. De plus, Marc Steinberg, qui a défini le terme comme une forme de convergence médiatique, a montré les liens historiques qui unissent cette pratique à celle de la marchandisation des œuvres, mais en a aussi montré la teneur théorique et politique, dans le prolongement des propositions d'Ôtsuka Eiji. Les connotations de l'expression *media mix* dépassent donc la simple stratégie commerciale, et c'est pourquoi je préfère ici employer des termes génériques, tels que « marchandisation » ou « produits dérivés », et renvoyer le lecteur aux textes Marc Steinberg sur le sujet, en particulier STEINBERG Marc, « Condensing the Media Mix: Multiple Possible

Un brouillon inachevé pour une « stratégie de marchandisation » indique que l'équipe de production prévoyait, en janvier 1997, le déploiement d'une large gamme de produits associés à l'une ou aux deux œuvres³²⁸ : maquettes et figurines, vidéogrammes, diffusions télévisées, CD, concerts, publication de romans, *ekonte* et *making of*, différents genres de jeux vidéos pour salles d'arcades et pour particuliers, CD-ROM, logiciels, accessoires de bureau, animation d'un fan club et développement de séries télévisées. Du point de vue de la chronologie de la production de *G.R.M.*, cette « stratégie de marchandisation » conservée dans les archives Bandai/I.G a été élaborée au moment où l'équipe de réalisation et les producteurs prennent la décision d'annoncer au public l'existence du projet et de chercher des investisseurs hors du groupe Bandai. De fait, le document ne mentionne encore aucun partenaire définitif, à part Bandai Visual pour l'édition de vidéogrammes et Bandai pour la production des figurines et maquettes³²⁹.

D'après les déclarations de Watanabe, on peut supposer que Bandai Visual visait la constitution d'un comité de production, une forme de financement alors courante et associée à ce type d'exploitation commerciale diversifiée. Un comité de production (*seisaku iinkai* 製作委員会) est un consortium de plusieurs entreprises qui financent collectivement la production d'une œuvre audiovisuelle et qui en détiennent ensemble les droits. Ce système est apparu au cours des années 1980, dans le sillage du développement de la vente de vidéogrammes et de la participation des éditeurs (comme Bandai Visual) à la production des œuvres. Il se caractérise principalement par deux aspects : la répartition des risques financiers sur tous les participants (au lieu de la seule société de production comme c'était le cas

Worlds in the Tatami Galaxy », *Canadian Journal of Film Studies*, vol. 21, n° 2, 2012, p. 71-92 et *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.

³²⁸ Anonyme, « Stratégie de marchandisation » (*Shôhin senryaku* 商品戦略), 23 janvier 1997. Source : Archives Bandai/I.G.

³²⁹ Le seul autre nom mentionné est celui de Sega, accompagné d'un point d'interrogation, en regard du projet de développer des jeux vidéo. Le document a été rédigé au moment où Bandai et Sega annoncent leur fusion (cf. *supra* p. 155) et c'est probablement pour cette raison que le ou les auteurs l'ont considéré comme un partenaire potentiel privilégié.

auparavant) et la diversification des compétences pour l'exploitation de l'œuvre (chaque partenaire produisant et commercialisant des produits dérivés relevant de sa propre activité)³³⁰. Par exemple, à sa sortie en 2004, *Steamboy* était la propriété du Comité de production *Steamboy* (*Suchîmubôï seisaku iinkai STEAMBOY 製作委員会*), composé de Bandai Visual (production, édition et commercialisation des vidéogrammes), Sony Pictures Entertainment (production, distribution à l'étranger), Bandai (jeu vidéo, jouets, figurines, t-shirts, porte-clefs...), Dentsû (publicité), TBS (diffusion télévisée), Sunrise (réalisation), Tôhô (distribution en salles, édition de tickets de cinéma spéciaux), Imagica (réalisation) et Culture Publishers (location de vidéogrammes par l'enseigne Tsutaya).

Dans le cas de *G.R.M.*, la constitution d'un tel comité de production semble avoir rencontré quelques difficultés, sans que la nature de ces dernières soit tout à fait claire. Même au sein du groupe Bandai, le projet paraît avoir eu du mal à convaincre. Ainsi, avant même son lancement officiel courant 1997, un courriel daté du 21 juin 1996³³¹, envoyé au producteur Ôsaki Hironobu³³² 大崎裕伸 (dates inconnues) par Watanabe Shigeru (qui n'est pas encore président de Bandai Visual), fait état des difficultés et des efforts de ce dernier pour convaincre la maison-mère et Sunrise³³³ サンライズ, qui appartient aussi au groupe, de participer au financement. Pour rassurer Ôsaki, et à travers lui l'équipe de réalisation, Watanabe évoque alors la possibilité, au cas

³³⁰ Pour l'histoire du développement du comité de production et de certains de ses effets sur le fonctionnement de l'industrie du dessin animé japonais, je renvoie le lecteur à l'ouvrage de Masuda Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru, op. cit.*, p. 132-136.

³³¹ Quelques courriels sont conservés sous forme imprimée dans le fonds d'archive Bandai/I.G.

³³² Afin d'organiser et de gérer la production, Bandai Visual et l'équipe de réalisation se sont adjoints les services de sociétés spécialisées dont les salariés, notamment Ôsaki Hironobu pour General Entertainment, et Kubo Atsushi 久保淳 (1962-) pour deiz, agissent comme producteurs exécutifs et assistants de production sur le projet. À l'instar de Embodiment Films Co., avec laquelle elle semble entretenir des liens étroits, General Entertainment est une société de production audiovisuelle dont l'histoire et les activités sont mal renseignées. Quant à deiz, il s'agit de la société de production d'*Avalon*, et d'autres films en prise de vues réelles d'Oshii, mais qui n'est pas mieux documentée.

³³³ Sunrise, société de production fondée en 1972, spécialisée dans l'animation et dont le catalogue est largement composé de dessins animés de robots (notamment la franchise *Gundam*). Elle rejoint le groupe Bandai en février 1994 et fait encore partie du groupe Bandai Namco Group depuis la fusion des deux entités en octobre 2005. *Sunrise-inc*, <http://www.sunrise-inc.co.jp/corporate/history.php>, consulté le 25 avril 2019.

où les deux partenaires refuseraient leur appui, d'aller chercher d'autres investisseurs à l'extérieur du groupe.

Pour finir, Sunrise ne s'est pas impliqué dans la production de *G.R.M.*, contrairement à Bandai dont le nom est accolé au projet dès les premières communications de Watanabe dans la presse, mais qui ne semble assumer un rôle actif que tardivement. Ainsi, ce n'est qu'en janvier 1998 que la maison-mère se dote de sa propre section dédiée au Digital Engine Project. Dirigée par le producteur Unozawa Shin (qui a participé aux négociations pour la production de *Dallos* en 1983 et qui a collaboré plusieurs fois avec Oshii, jusqu'à lui inspirer le personnage du producteur Unoyama Shin'ichi 鵜之山伸一 dans *Talking Head*), cette section est rattachée au département de développement de Bandai. Selon M. Kuwajima, son rôle premier était d'apporter un soutien promotionnel à Bandai Visual, par exemple lorsque Unozawa obtient la diffusion télévisée du documentaire consacré au Digital Engine Project déjà mentionné et destiné à maintenir l'intérêt des investisseurs³³⁴. Toujours selon M. Kuwajima, le rôle principal du géant du jouet, plutôt qu'un apport pécuniaire, était donc de rassurer, et peut-être d'attirer, les investisseurs par sa propre stabilité financière³³⁵.

2.2.2 Une ouverture sur le marché international

Dans les années 1990, rappelons-le, l'industrie de l'animation japonaise renforce sa présence sur les marchés étrangers et trouve de nouveaux publics pour ses œuvres les plus matures. Selon Masuda Hiromichi, l'exportation de séries et de films d'animation commence réellement dans les années 70, principalement vers l'Asie et l'Europe. Mais ces œuvres sont vendues à bas prix et l'animation japonaise n'est que peu reconnue dans ces pays. La situation commence à changer dans les années 90 : les œuvres exportées deviennent plus rentables, bénéficient d'une meilleure reconnaissance critique et

³³⁴ Mais c'est aussi par elle que sera finalement transmise la décision d'annuler la production de *G.R.M.* en août 1998, ce qui peut laisser supposer que cette section a aussi eu un rôle de surveillance sur les activités de la filiale Bandai Visual.

³³⁵ Kuwajima Ryûichi par échange de courriel daté du 19 novembre 2017.

atteignent le marché nord américain. Masuda indique que les efforts de l'industrie en vue d'une internationalisation de ses ventes procèdent d'une tendance générale vers une diversification des sources de revenus (tendance qui est également à l'œuvre dans le développement des stratégies *média mix* et dans la conquête de nouveaux publics domestiques – adolescents et adolescentes, puis jeunes adultes, publics féminins, familiaux). Mais selon Masuda, la recherche de nouveaux consommateurs hors du Japon est aussi perçue comme une nécessité pour faire face au vieillissement de la population japonaise³³⁶.

Deux titres sont particulièrement emblématiques de ces changements et notamment de la percée des longs métrages d'animation destinés à un public adolescent ou adulte sur le marché nord-américain : *Akira* et *Ghost in the Shell*. Sorti au Japon en 1988, *Akira* est présenté en festival en Europe dès 1989, puis distribué aux États-Unis en 1990. Il y rencontre un important succès auprès d'une certaine partie du public et des critiques. Pour sa part, *Ghost in the Shell* s'est hissé en août 1996 à la première place des ventes de vidéogrammes aux États-Unis selon le classement du magazine *Billboard*³³⁷, ce qui, selon le même magazine, constitue une première pour un film d'animation japonais³³⁸. Ce succès commercial a également été considéré comme un événement au Japon où l'information a été relayée dans la presse généraliste et spécialisée, et a, selon Fujitsu Ryôta³³⁹ contribué à une évaluation positive de l'animation auprès du grand public (et des dirigeants politiques).

Bandai a participé à la production des deux films, et la plupart des articles et des interviews publiés autour du Digital Engine Project entre 1997 et 1998 ne manquent pas de faire mention de leur succès aux États-Unis. Le

³³⁶ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaruru*, op. cit., p. 136-138.

³³⁷ *Billboard: The International newsweekly of music, video and home entertainment*, 24 août 1996.

³³⁸ REECE Doug, « Anime In Action : Female Rebels, Demonic Invaders & A Slew Of Hot Fourth-Quarter Prospects », *Billboard*, 26 octobre 1996, p. 68.

³³⁹ FUJITSU Ryôta, « Senren to shitô no kyû nenkan », op. cit., p. 148.

surcroît de visibilité de l'animation japonaise à l'étranger est présenté comme une chance à saisir et comme une voie à poursuivre.

S'appuyant sur ce qu'ils présentent comme une conjoncture favorable, les producteurs de Bandai Visual déclarent donc leur ambition de produire des œuvres « adaptées » au public non japonais, de « développer des contenus de niveau international qui prennent en compte un marché mondial dépassant les frontières³⁴⁰ ». Et dès leurs premières annonces en juillet et en août 1997, ils formulent cette ambition en termes de concurrence avec la production hollywoodienne contemporaine qu'ils instituent en maître étalon de l'animation et du cinéma mondiaux.

Le cinéma américain est systématiquement pris pour référence, et il est fondamental de noter que l'aspect de cette production mis en avant et désigné par les producteurs comme terrain de lutte, est spécifiquement le développement et l'emploi des images numériques. Après *Jurassic Park* (1993, Steven Spielberg) qui intègre de façon (presque) invisible des modèles 3D dans des décors filmés, et *Toy Story* (1995) qui constitue le premier long métrage d'animation intégralement réalisé en images de synthèse, le recours à l'image numérique dans la production audiovisuelle est désormais considéré comme un standard hollywoodien. Le « calibrage » international des œuvres est donc pensé en termes de qualités visuelles et techniques, et Bandai Visual, tout comme les équipes d'Ôtomo et d'Oshii, présente l'adoption du standard numérique par la production japonaise comme une nécessité absolue :

« Avec la numérisation qui avance, le décalage entre le cinéma [en prise de vues réelles] et l'animation produits aujourd'hui par Hollywood est en train de disparaître progressivement. C'est pourquoi des œuvres capables d'égaliser [celles d'] Hollywood vont

³⁴⁰ Propos rapportés comme étant ceux de Bandai Visual dans KINEMA JUNPÔ HENSHÛBU (キネマ旬報編集部) (éd.), « Dejitaru Enjin shidô! Bandai Bijuaru, 21 seiki ni mukete no eizô bijinesu tenkai o happyô » (デジタルエンジン始動! バンダイビジュアル、21世紀に向けての映像ビジネス展開を発表), *Kinema junpô*, n° 1242, 15 décembre 1997, p. 23 : 「国境を越え全世界的なマーケットを意識した国際水準のコンテンツを開発。」

et doivent dans le même temps émerger au sein du sein du dessin animé japonais³⁴¹ ».

Dans ces discours, le développement de l'image numérique constitue donc un *moyen* qui doit permettre à la production audiovisuelle japonaise de partager les standards d'Hollywood et de se battre à armes égales sur un terrain commun. Toutefois, la relation entre la compétitivité internationale de l'animation japonaise et le développement de l'image numérique est à double sens. Un document d'archive³⁴² montre en effet que les producteurs de *G.R.M.* pensent qu'il est impossible de rentabiliser ses coûts de production sur le seul marché domestique³⁴³, et considèrent l'exploitation du film à l'international comme une nécessité (ce sera d'ailleurs le cas d'*Avalon* qui, selon Oshii, n'a dégagé un bénéfice que grâce à sa distribution hors Japon³⁴⁴). La conquête des marchés internationaux relève donc bien d'une stratégie de financement de *G.R.M.* et de l'image numérique, et constitue un argument en faveur de la viabilité du projet. Le développement de l'image numérique est donc à la fois un moyen et un objectif, comme le confirme une déclaration de Watanabe Shigeru publiée en août 1997 :

« Nous voulons devenir le ferment capable de produire de bons *tsukemono*³⁴⁵ tels qu'Ôtomo ou Oshii. [...] Le Japon est riche en idées et s'il s'agit de dessiner, le fait mieux que personne. Il ne

³⁴¹ WATANABE Shigeru (渡辺繁), « Ôtomo Katsuhiko kantoku no shinsaku *Suchimubô* mo seisaku shinkôchû!! Itsuka Hariuddo to kisou hi no tame ni » (大友克洋監督の新作『スチームボーイ』も制作進行中!! いつかハリウッドと競う日のために), *Animêju*, vol. 20(7), n° 229, juillet 1997, p. 46 : 「デジタル化が進んで、現在ではハリウッドが作る映画とアニメとの間にあまり違和感がなくなりつつあります。だからそのうち、日本のアニメの中からハリウッドと肩を並べるような作品も出て来るし、出さなきゃいけない。」

³⁴² Kubo [attrib. Atsushi], « Déroulement *ANNWN* » (*An'nûn nagare* 『ANNWN』流れ), 4 février 1997. Source : Archives Bandai/I.G.

³⁴³ On peut avancer au moins deux hypothèses concernant cette prévision. Le marché domestique est peut-être considéré comme trop petit pour absorber un budget de 2 400 000 000 de yens. Une autre piste serait liée à l'inscription générique de *G.R.M.* À l'époque, les films de science-fiction destinés à un public adulte, contrairement aux productions visant un public familial et enfantin, rencontrent rarement un succès d'exploitation important et sont généralement pensés pour un public de niche.

³⁴⁴ Oshii Mamoru dans ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 144.

³⁴⁵ Les *tsukemono* sont des légumes fermentés dans du son de riz (*nukadoko*). Pour rendre cette métaphore locale, on pourrait traduire par « un incubateur capable de faire éclore des talents tels que ceux d'Ôtomo et d'Oshii ».

reste qu'à déployer un système capable de lutter aussi à l'étranger³⁴⁶ ».

En relation avec l'ambition affichée par Bandai Visual de distribuer *G.R.M.* et *Steamboy* à l'étranger et d'en dégager des bénéfices, la participation d'Oshii et d'Ôtomo apparaît d'ailleurs comme une garantie supplémentaire de succès. En 1997, les deux réalisateurs bénéficient déjà d'une solide réputation auprès des professionnels de l'audiovisuel japonais et d'une partie du public domestique. Dans les articles consacrés aux deux productions, ils sont régulièrement désignés comme de « célèbres réalisateurs d'anime japonais³⁴⁷ », comme des représentants³⁴⁸ de l'animation japonaise travaillant chacun à sa façon à l'élaboration de nouveaux modes d'expression visuelle et cinématographique³⁴⁸.

Mais les publications concernant le Digital Engine Project mettent surtout en avant leur stature internationale en renvoyant systématiquement aux succès d'*Akira* et de *Ghost in the Shell*, et en attribuant aux deux réalisateurs une importante notoriété à l'étranger. Dans un dossier spécial qui fait suite aux annonces de l'automne 1997, *Animêju* fait ainsi le lien entre la réputation d'Oshii et Ôtomo et les ambitions internationales de Bandai Visual :

« On ressent les très grandes ambitions de Bandai Visual envers le secteur de l'audiovisuel du 21^e siècle dans sa posture visant le marché mondial, et structurée autour de créateurs qui bénéficient d'une réputation internationale³⁴⁹ ».

³⁴⁶ Watanabe Shigeru dans « Dai san bu kontentsu no majutsushi tachi 5. Anime sedai, kandô o denshō », *Nikkei sangyô shinbun*, 8 août 1997 : 「大友や押井のようないままでの漬物ができる糠床になりたいんだ (略) 日本はアイデアが豊かで絵を描かせたらどこよりうまい。後は海外でも闘える体制を敷くことだ。」

³⁴⁷ « 21 seiki no eizô seisaku Bandai Bijuaru ga dejitaru kôsô. Chomei anime kantoku to renkei », *Nikkei sangyô shinbun*, 29 octobre 1997 : 「[大友克洋ら]国内の著名なアニメ監督」.

³⁴⁸ « Atarashii eizô hyôgen o kaitaku. Anime no Ôtomo Oshii kantoku » (新しい映像表現を開拓 アニメの大友・押井監督), *Nikkei sangyô shinbun*, 13 novembre 1997.

³⁴⁹ ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), « Bandai Visual's 2001: an animation odyssey... », *op. cit.*, p. 18 : 「国際的な評価を得たクリエイターを軸に、世界市場を目指すその姿勢には、バンダイビジュアルの、21世紀の映像ビジネスに対する熱い意欲が感じられる。」

Ainsi, les investisseurs potentiels disposent d'une garantie supplémentaire : outre le soutien d'une société de production qui a déjà un pied aux États-Unis, ils peuvent compter sur l'expérience de deux réalisateurs qui ont non seulement fait leurs preuves à l'étranger, mais qui sont précisément des pionniers vers de nouvelles exportations.

Sans aller jusqu'à produire une analyse de la réception des œuvres d'Oshii et de l'évolution fine de sa notoriété hors des frontières japonaises, on peut toutefois apporter quelques nuances et remarquer que la promotion du Digital Engine Project elle-même a probablement participé à la formation et au renforcement de la réputation d'Oshii comme réalisateur international au Japon. En effet, si le nom d'Oshii est relativement connu à l'étranger aujourd'hui, c'est principalement par *Ghost in the Shell* et les œuvres qui lui sont postérieures. En juillet 1997, lorsque la revue *Animêju* annonce la production de *G.R.M.* et de *Steamboy* pour la première fois, une année s'est à peine écoulée depuis le succès des ventes de *Ghost in the Shell* en Amérique du Nord (août 1996). La notoriété internationale d'Oshii est donc encore très fraîche. De même, si les traces de son influence sur les créateurs hollywoodiens sont aujourd'hui bien visibles à travers les hommages de réalisateurs comme les Wachowski, Guillermo Del Toro ou Rupert Sanders, elles n'étaient pas encore si nombreuses à l'époque³⁵⁰. Présenter Oshii comme un réalisateur international était donc une nouveauté en 1997, mais n'en a pas moins été une constante de la promotion du Digital Engine Project par Bandai Visual.

2.2.3 La transition numérique comme une étape inévitable

Comme je l'ai déjà précisé, la stratégie de Bandai Visual pour appuyer la viabilité du projet est, en tout état de cause, principalement discursive. Afin de promouvoir la production même de l'image numérique et de valoriser sa propre approche, le producteur entreprend de construire et de diffuser un discours sur

³⁵⁰ La plus notable (et la seule à ma connaissance) est une interview de James Cameron à propos de *Ghost in the Shell* publiée en 1996 et reproduite dans AOKI Shin'ya (éd.), *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu...*, *op. cit.*, p. 66-70.

les enjeux du développement numérique. Il faut noter que ses déclarations s'inscrivent dans une rhétorique médiatique plus générale et que, dans l'état actuel de mes recherches, il est difficile de distinguer ce qui est emprunté à ce discours global des apports spécifiques des producteurs de *G.R.M.* Il est toutefois possible de relever les principaux enjeux que le producteur et l'équipe ont choisi de mettre en avant, ces choix informant en partie les raisons pour lesquelles il a été ressenti comme nécessaire de se lancer dans l'image numérique à l'époque.

Avant tout, les enjeux de la production d'images numériques sont présentés comme dépassant les intérêts de la seule société de production. On a déjà évoqué l'intérêt pour Bandai Visual de se distinguer de la concurrence domestique, mais cet aspect est largement occulté par un discours sur le rôle moteur du Digital Engine Project pour l'ensemble de l'industrie audiovisuelle. Ainsi, Ôtomo fait état de son ambition de marquer durablement la production japonaise en instaurant avec *Steamboy* les standards de l'animation numérique à venir³⁵¹. Et dans son numéro de juillet 1997³⁵², *Animêju* publie un organigramme des personnes et des studios impliqués dans les six productions de Bandai Visual, mettant l'accent sur l'étendue de l'influence de la société placée au centre d'un mouvement plus large de renaissance ou de transformation de l'industrie du dessin animé japonais. Il ressort de ce rôle moteur que, pour les financeurs potentiels, investir dans le Digital Engine Project revient à investir dans l'avenir de l'audiovisuel japonais dans son ensemble.

Concernant l'aspect créatif de la production, les enjeux sont aisément identifiables. Développer l'image numérique doit permettre d'étendre le registre expressif. Les nouvelles techniques élargissent la palette des possibles par la transformation des techniques déjà existantes (pratique mimétique) et

³⁵¹ Ôtomo Katsuhiro, propos rapportés dans ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), « Bandai Visual's 2001: an animation odyssey... », *op. cit.*, p. 21 : 「完全なアニメ作品で、大友監督としては3DCGとの合成も含めて全てデジタル環境下で制作される最初の作品となるが、ぜひ今後のデジタルアニメのフォーマットを築けるような作品にしたいと語る大友監督だった。」

³⁵² *Animêju*, vol. 20(7), n° 229, juillet 1997, p. 46-47.

par l'adjonction d'images encore inédites. Lors de la conférence de presse de 1997, Oshii affirme ainsi avoir pour objectif la création d'une « image que personne n'a jamais vue et qui surprend ceux qui la voient³⁵³ ».

Par ailleurs, et de façon assez surprenante, contrairement aux retombées *symboliques*, les bénéfices *matériels* de l'image numérique pour la production audiovisuelle (effets sur les coûts ou la vitesse de production par exemple) sont rarement, voire jamais mentionnés. Plutôt que de promouvoir certains des avantages que pourraient tirer de l'image numérique la production ou l'économie de l'industrie, les producteurs préfèrent présenter le changement comme une fatalité, un tournant historique devant lequel aucune alternative n'est rationnellement défendable et qu'il s'agirait de tourner à leur avantage. Lorsque Watanabe déclare que la numérisation progresse et qu'il faut produire des œuvres du niveau de celles d'Hollywood, il défend l'idée que l'avènement hégémonique de l'image numérique est inéluctable et que l'enjeu majeur du Digital Engine est de préparer au mieux cet avenir numérique pour l'ensemble de la production et l'industrie audiovisuelles japonaises.

Ce trope discursif va de pair avec la comparaison hollywoodienne. L'avènement de l'image numérique serait prédéterminé, car imposé par la production états-unienne (dont les standards constituent un maître étalon pour Bandai Visual, comme je l'ai déjà souligné (cf. *supra* Une ouverture sur le marché international, p. 172). Une démarche consciente et volontaire d'appropriation de la technique serait donc nécessaire pour devenir ou rester compétitif face à la production nord-américaine. J'ai aussi relevé que le thème de la concurrence avec Hollywood fait partie de la stratégie promotionnelle du Digital Engine Project et le champ lexical de la compétition est omniprésent : « Il ne reste qu'à déployer un système capable de *lutter* aussi à l'étranger³⁵⁴ » ; « nous visons une qualité qui ne le *cède* en rien au cinéma

³⁵³ SUZUKI Yoshiko (鈴木淑子), « Eizô no keifu. Dejitaru to yûgô shi "michi no sekai" » (映像の系譜 デジタルと融合し「未知の世界」), *Asahi shinbun*, 14 mars 1998 : 「だれも目にしたことのない、見る人を驚かせる映像を目指す。」

³⁵⁴ Watanabe Shigeru dans « Dai san bu kontentsu no majutsushi tachi 5. Anime sedai, kandô o denshō », *Nikkei sangyô shinbun*, 8 août 1997 : 「後は海外でも闘える体制を敷くことだ。」 C'est moi qui souligne.

hollywoodien³⁵⁵ » ; ou encore, « le cinéma japonais [...] peut vaincre Hollywood³⁵⁶ ».

Et cette compétition se jouerait autant auprès des publics étrangers que domestiques. J'ai déjà présenté les enjeux internationaux du développement du numérique pour l'audiovisuel japonais à l'époque. Encouragés par l'apparition manifeste de nouveaux publics pour l'animation adulte aux États-Unis, les producteurs présentent la consolidation de ces marchés extérieurs comme un enjeu global dans lequel le développement du numérique a un rôle prépondérant à jouer. Mais les enjeux vis-à-vis du public domestique ne sont pas non plus négligeables. Alors que le nombre de films étrangers distribués en salle (animation et prise de vues réelles confondues) dépasse depuis une dizaine d'années celui des films japonais – dont la part des revenus d'exploitation au cinéma diminue en conséquence³⁵⁷ –, la production nationale doit faire des efforts supplémentaires afin de se maintenir sur le marché intérieur. Deux options semblent être envisagées par Bandai Visual : imiter ou dépasser la concurrence, comme le préconisent les déclarations au ton martial citées plus haut, ou bien former le goût des spectateurs japonais à quelque chose de différent, comme le suggère Oshii lorsqu'il regrette que ces derniers n'aient fait l'expérience du cinéma numérique qu'avec les films hollywoodiens³⁵⁸.

On ne peut donc pas ignorer une dimension nationaliste certaine des discours qui entourent l'annonce du Digital Engine, voire le développement des techniques numériques de façon générale. En effet, l'image numérique est

³⁵⁵ Propos attribué à la société Bandai Visual dans « 21 seiki no eizô seisaku Bandai Bijuaru ga dejitaru kôsô. Chomei anime kantoku to renkei », *Nikkei sangyô shinbun*, 29 octobre 1997 : 「ハリウッド映画に負けない質を目指す。」 C'est moi qui souligne.

³⁵⁶ Oshii Mamoru dans « Atarashii eizô hyôgen o kaitaku. Anime no Ôtomo Oshii kantoku », *Nikkei sangyô shinbun*, 13 novembre 1997 : 「ハリウッドに勝てる日本映画」。 C'est moi qui souligne.

³⁵⁷ D'après les données de l'Association japonaise des producteurs de films (Nihon eiga seisakusha renmei 日本映画製作者連盟), les productions étrangères dépassent les productions japonaises en nombre de titres à partir de 1987 (351 titres contre 286) et les revenus de l'exploitation primaire pour ces dernières diminuent sensiblement (atteignant 36,3 % en 1996 contre 48,1 % au début du renversement en 1987). *Eiren*, <http://www.eiren.org/toukei/data.html>, consulté le 14 septembre 2015.

³⁵⁸ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018.

souvent décrite comme une technique exogène et spécifiquement états-unienne³⁵⁹, certains allant même jusqu'à évoquer la flotte de l'amiral Perry³⁶⁰ pour décrire son introduction au Japon³⁶¹. L'un des enjeux déclarés du Digital Engine est de « développer des techniques audiovisuelles numériques spécifiquement japonaises et différentes de celles d'Hollywood³⁶² », de mener un processus d'appropriation et d'adaptation, de japonisation du numérique.

On peut soupçonner que ce discours cherche à devancer d'éventuelles critiques contre une uniformisation, un alignement visuel et conceptuel sur la production états-unienne qui pourrait résulter de la poursuite de ses standards. À force de vouloir combattre sur le même terrain, les œuvres japonaises pourraient en venir à se fondre dans le moule de l'adversaire et à perdre leur identité. Les promoteurs du Digital Engine Project se garantissent contre cet angle d'attaque, affirmant que l'image numérique japonaise ne doit pas être une simple copie de l'image hollywoodienne et qu'elle peut trouver sa spécificité dans l'héritage d'un savoir-faire national, celui du manga et de l'animation japonaise. Dès la conférence de presse de 1997, Oshii lui-même désigne le dessin animé japonais comme une façon de résister à la production

³⁵⁹ En 1998, un article de *l'Asahi shinbun* qui présente le Digital Engine Project dans le cadre plus général de la création audiovisuelle numérique interroge également le directeur de la communication du studio de développement de jeux vidéo Square. En quelques mots, celui-ci présente les techniques de création numérique comme originaires des États-Unis, et l'excellence des créateurs de CG américains comme un potentiel danger pour l'industrie du jeu vidéo japonais. Kobayashi Hiroshi 小林宏 (dates inconnues) cité dans SUZUKI Yoshiko, *op. cit.* SUZUKI Yoshiko, *op. cit.*

³⁶⁰ Je fais référence à un article de Yamashita Atsushi (山下敦史) intitulé « Dejitaru wa kurofune ka? Anime kantokutachi no fukuzatsuna kokoro no uchi » (デジタルは黒船か? アニメ監督たちの複雑な心の内) (*in Anime no mirai o shiru*, FUNAMOTO Susumu [éd.], Tokyo, Ten Bukkusyu, 1998, p. 12-19) que l'on pourrait traduire par « Le numérique est-il un bateau noir? Les sentiments complexes des réalisateurs de dessins animés ». L'expression « bateau noir », généralement employée au pluriel, fait référence à un épisode historique. En juillet 1853, quatre navires de guerre envoyés par les États-Unis arrivent dans la baie d'Edo (actuelle Tokyo) avec pour mission de réclamer au gouvernement japonais, qui maintient alors une politique de fermeture aux relations extérieures, l'ouverture d'échanges diplomatiques et commerciaux. L'historien Pierre-François Souyri note que l'expression est devenue « synonyme métaphorique de la pression technologique occidentale à but menaçant ». SOUYRI Pierre-François, *Nouvelle histoire du Japon*, Paris, Perrin, 2010, p. 426.

³⁶¹ Le second chapitre de la première partie de cette thèse (Développement de l'image numérique au Japon et chez Oshii avant 1995, cf. *supra*, p. 99) démontre à quel point cette vision est erronée, et invite à la nuancer sensiblement.

³⁶² ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), « Bandai Visual's 2001: an animation odyssey... », *op. cit.*, p. 18 : 「(略) 21世紀に向けて、ハリウッドと異なる日本独自のデジタル映像技術の開発やキャラクターの創造を行うという気宇壮大なプロジェクトだ。」

Hollywoodienne et de japoniser le numérique : « Il n’y a que le sens du design ou des personnages cultivé par l’animation japonaise qui puisse résister à Hollywood³⁶³ ». Cette proposition n’est bien sûr pas sans évoquer une reformulation du slogan « esprit japonais, technologie occidentale » (*wakon yōsai* 和魂洋才)³⁶⁴ de l’époque Meiji (1868-1912), et valorise un « esprit » national s’exprimant à l’aide d’une technique exogène (développée par les États-Unis), même si, toutes proportions gardées, il est ici question d’un héritage assez concret, de traditions esthétiques et narratives³⁶⁵, ainsi que de techniques et d’une organisation de la production, et non d’un esprit national entièrement idéal.

En conclusion, il est difficile, voire impossible d’évaluer la portée de ce discours auprès des investisseurs, sinon qu’il semble ne pas avoir rempli ses objectifs puisque les apports financiers n’ont pas été suffisants pour produire les deux œuvres proposées par Bandai Visual. Toutefois, j’ai interrogé Oshii sur l’idée que les producteurs et les investisseurs se faisaient, selon lui, des bénéfices potentiels des techniques numériques :

« À ce moment-là, seule (une partie de) l’industrie audiovisuelle souhaitait ardemment le passage au numérique et en partageait une même vision. En fait, les producteurs et les investisseurs étaient loin d’avoir une vision commune, ils ne s’étaient même pas

³⁶³ Oshii Mamoru, propos rapportés dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), « Bandai Visual’s 2001: an animation odyssey... », *op. cit.*, p. 19 : 「ハリウッドに対抗できるのは、日本のアニメーションが培ってきたキャラクターやデザインのセンスのみ。」

³⁶⁴ Ce slogan, développé à la fin du XIX^e siècle dans le cadre de la restauration de Meiji, avait pour but de promouvoir l’intégration au Japon des techniques développées par les puissances européennes et nord-américaines. On ne peut manquer le parallélisme implicite, véhiculé par les discours institutionnels sur le Digital Engine Project, entre la situation du Japon dans les années 1850-1860 et celle de l’industrie du dessin animé et de l’audiovisuel en général dans les années 1990, sur le thème des menaces extérieures et du changement forcé.

³⁶⁵ Dont Ôtomo est d’ailleurs présenté comme un représentant (dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), « Bandai Visual’s 2001: an animation odyssey... », *op. cit.*, p. 21). À ce titre, il n’est pas anodin que l’un des quatre films de la stratégie plus globale de Bandai Visual, *Metropolis*, soit une adaptation de l’un des fondateurs du manga et de l’animation contemporains Tezuka Osamu, adaptation scénarisée par Ôtomo et réalisée par Rintarô, qui a été metteur en scène pour Mushi Pro, le studio de Tezuka.

encore forgé une idée [de ce que pouvait apporter le numérique]³⁶⁶ ».

Bien que je soupçonne sa réponse de porter plus sur les aspects créatifs (portée théorique de l'hybridation des techniques et création d'une esthétique) que sur la production ou sur des questions économiques, cette remarque suggère l'importance de la mise en pratique. La campagne de promotion du Digital Engine Project et particulièrement de *G.R.M.*, s'est beaucoup fondée sur le discours, sur la parole, mais n'a finalement offert que très peu d'images, ne donnant pas aux producteurs et investisseurs potentiels la possibilité de se représenter ce que pourrait être une image numérique hybride originale.

2.3 Coproduire avec les États-Unis

Documents et témoignages s'accordent sur le fait que Bandai Visual s'est aussi tourné vers l'étranger au cours de sa recherche de financement pour les productions de *G.R.M.* et de *Steamboy*. Toutefois, les informations sur le sujet sont plutôt rares et, dans l'état actuel de mes recherches, elles proviennent toutes des acteurs japonais, ce qui ne permet qu'une relation partielle des démarches et des stratégies des producteurs à l'époque.

Pour Bandai Visual, l'établissement d'une collaboration avec les États-Unis constitue d'abord une diversification appréciable des sources de financement³⁶⁷. Par ailleurs, associer des sociétés américaines à la production assure aux deux œuvres une ouverture, peut-être limitée mais néanmoins privilégiée, vers le marché de la distribution nord-américain et international. On a déjà évoqué le succès de *Ghost in the Shell* dans les ventes de vidéogrammes et on peut supposer que l'accès à ce marché, quelques mois seulement après la sortie japonaise du film, est au moins en partie lié à la participation du producteur et distributeur américano-britannique Manga Entertainment.

³⁶⁶ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「デジタル化を切望し、そのイメージ[原文のまま]を共有していたのは、あの時点では映像業界（の一部）だけで、実は製作者も投資家も共有どころかイメージさえできていなかったのです。」

³⁶⁷ MASUDA Hiromichi, *Anime bijinesu ga wakaru, op. cit.*, p. 132-136.

Enfin, une association avec des sociétés étrangères peut avoir un effet d'entraînement dans la recherche de financement des deux côtés du Pacifique : rassurer les investisseurs japonais sur la viabilité du projet à l'international, d'une part, et bénéficier de la notoriété d'une société nord-américaine pour faire connaître le projet à d'autres investisseurs étrangers potentiels, d'autre part.

Bandai Visual engage donc des démarches vers des producteurs étrangers. Le premier contact dont j'ai trouvé trace (et le seul dans le cas de la production de *G.R.M.*) s'est établi avec le réalisateur et producteur James Cameron (1954-) et sa société de production Lightstorm Entertainment. Le site Internet *Steamboy.net*³⁶⁸ rapporte qu'une première rencontre a lieu à l'occasion du Siggraph³⁶⁹ en août 1997 entre Cameron, Oshii, Ôtomo et Watanabe. En février 1998, Watanabe se rend au siège de Lightstorm Entertainment et obtient que la société participe au Digital Engine Project. Une seconde visite a lieu en mai de la même année, cette fois avec les deux réalisateurs qui apportent plusieurs documents présentant le studio Digital Engine Laboratory et la production de *G.R.M.*³⁷⁰. Les négociations s'orientent alors vers une participation de James Cameron comme producteur exécutif pour les deux œuvres, aux côtés de Watanabe ainsi que vers une possible coproduction avec la 20th Century Fox³⁷¹. Sans constituer une collaboration

³⁶⁸ *Steamboy.net*, <http://www.steamboy.net/production/history/index.shtml>, consulté le 29 mai 2019.

³⁶⁹ Le Siggraph est un événement qui permet aux studios et aux créateurs de faire la démonstration de leurs compétences, et de rencontrer d'autres professionnels et partenaires potentiels.

³⁷⁰ D'après une liste conservée dans les archives Bandai/I.G, cette présentation était assez complète, incluant trois vidéos (deux tests et le pilote animé par Production I.G), un livret explicatif traduit en anglais et de nombreux documents textuels et graphiques (plusieurs versions du script, un scénarimage, des photographies des figurines, etc.). Quant aux participants, Watanabe était cette fois accompagné d'Oshii et Ôtomo, ainsi que d'Unozawa Shin (alors directeur du Digital Engine Project pour la maison-mère Bandai), Kubo Atsushi (le producteur exécutif attaché au Digital Engine Laboratory) et Komine Takao 小峯隆生 (1959-) (réalisateur et se présentant comme un proche de James Cameron) en tant que coordinateur de la rencontre. Anonyme, « Sommaire Liste » (*Mokuroku risuto* 目録 LIST), non daté. Source : Archives Bandai/I.G, pour la liste des documents ; Anonyme, « Programme du voyage aux États-Unis » (*Tobei sukejûru* 渡米スケジュール), non daté. Source : Archives Bandai/I.G, pour la liste des participants.

³⁷¹ Bandai media bu (バンダイ メディア部), « Directions pour la suite de la production du Digital Engine » (*Dejitaru enjin kongô no seisaku hôshin* デジタルエンジン今後の製作方針), 24 juin 1998.

technique à proprement parler, la participation de James Cameron à ce poste permettrait aux deux équipes de production de bénéficier de son expertise quant à l'utilisation des images numériques³⁷², outre son appui financier, ses réseaux et son crédit international.

Cette stratégie de Bandai Visual a, semble-t-il, porté ses fruits pendant un temps puisque Oshii rapporte que les négociations avec James Cameron ont entraîné une réévaluation à la hausse du budget de production de *G.R.M.*³⁷³. Malheureusement, le projet n'aboutit pas et James Cameron annonce en août 1998 qu'il ne participera pas au Digital Engine Project, arguant qu'il ne souhaite pas se trouver en position de donneur d'ordre face à ses pairs Ôtomo et Oshii³⁷⁴. Un document interne à Bandai laisse supposer que le retrait de James Cameron et de Lightstorm du projet a été le déclencheur final de la décision de Bandai et de Bandai Visual de suspendre la production de *G.R.M.*³⁷⁵.

Pour clore le sujet des recherches de financement à l'étranger, celles-ci se sont poursuivies pour *Steamboy*, mais sans plus de succès. Toujours selon le site *Steamboy.net*, Watanabe a présenté le projet à plusieurs autres producteurs aux États-Unis et ailleurs, les dernières négociations de ce type ayant lieu en mai 2000 avec la société de production française Canal+. Lors d'une réunion dans le cadre du Festival de Cannes, les deux sociétés s'accordent d'abord sur la forme d'une coproduction (participation à hauteur de 50 % du producteur français), mais le projet est finalement abandonné suite à un changement de stratégie commerciale de Canal+. C'est ce dernier échec qui

Source : Archives Bandai/I.G.

³⁷² James Cameron emploie presque systématiquement l'image numérique dans ses œuvres cinématographiques depuis *Abyss* en 1989 et l'utilisation qu'il en fait dans *True Lies* (1994) est citée comme modèle par Oshii dans une note d'intention destinée à l'équipe de production de *G.R.M.* et datée de mars 1996 (« Mémoire brouillon pour *Next Project* » [*Nekusuto purojekuto no tame no kakinaguri oboegaki* NEXT PROJECTのための書き殴り覚書], fonds d'archives Bandai/I.G.). Je reviens longuement sur ce document et sur son contenu dans le cadre de l'interprétation des œuvres du corpus, *infra* p. 388.

³⁷³ Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, *op. cit.*, p. 139.

³⁷⁴ *Steamboy.net*, <http://www.steamboy.net/production/history/02.shtml>, consulté le 21 février 2018.

³⁷⁵ Bandai media bu, « Directions pour la suite de la production du Digital Engine », 24 juin 1998. Source : Archives Bandai/I.G.

aurait convaincu Bandai Visual de cesser toute recherche de financements à l'étranger et de produire *Steamboy* avec les moyens du groupe Bandai³⁷⁶.

3 Réductions budgétaires et abandon progressif de G.R.M.

Les stratégies imaginées par Bandai Visual pour rassembler une somme suffisante à la production de *G.R.M.* ont ainsi abouti à l'abandon du projet en août 1998, abandon qui semble bien résulter de l'échec du financement du projet, plutôt que de limites techniques ou humaines. De fait, la question financière s'est posée tout au long de la production et les budgets ont tour à tour diminué et augmenté. Face à cette instabilité, et parallèlement à la recherche d'*apports* financiers, producteurs et créateurs ont constamment cherché des solutions pour *réduire* les coûts de production.

Avant d'observer cet autre versant des stratégies de Bandai Visual, il semble nécessaire de récapituler les évolutions du budget de *G.R.M.* Dès 1996, l'estimation du budget de production de *G.R.M.* constitue une question fondamentale. Un budget prévisionnel établi par l'équipe de réalisation pour présenter son projet à Bandai Visual montre que trois options ont été envisagées : un budget « bas » d'environ 4 000 000 000 de yens, un budget médian d'environ 7 000 000 000 de yens et un budget élevé d'environ 10 000 000 000) de yens³⁷⁷. Lors des premières négociations internes début 1997, ce sont pourtant des sommes bien plus basses (2 000 000 000 et 3 500 000 000 de yens) qui sont soumises à l'approbation de Bandai Visual. Le producteur semble d'abord adhérer à l'option la plus élevée de 3 500 000 000 de yens, mais se rétracte rapidement début 1997 pour finalement se rabattre sur le budget moins élevé de 2 000 000 000³⁷⁸. Lors de la conférence de presse

³⁷⁶ *Steamboy.net*, <http://www.steamboy.net/production/history/02.shtml>, consulté le 21 février 2018.

³⁷⁷ Anonyme, « D2 Budget 7/24 », 24 juillet 1996. Source : Archives Bandai/I.G.

³⁷⁸ Kubo [attrib. Atsushi], « Déroulement *ANNN* », 4 février 1997. Source : Archives Bandai/I.G.

d'octobre 1997, le budget annoncé pour *G.R.M.* est finalement remonté à 2 400 000 000 de yens et n'évoluera plus pour le public. Toutefois, Oshii rapporte que ce budget a encore évolué par la suite, d'abord à la hausse grâce à la perspective de la participation de James Cameron et de Lightstorm (un document d'archive indique que, le cas échéant, le nouveau budget pourrait s'élever à 7 000 000 000, voire à 10 000 000 000 de yens³⁷⁹), puis de nouveau à la baisse jusqu'à l'extinction du projet³⁸⁰.

Pour faire face à ces réductions de budget, l'équipe et les producteurs adoptent plusieurs stratégies dont certaines sont renseignées. La première, mise en place dès la réduction interne de 1997 et régulièrement réitérée jusqu'à la fin, consiste à modifier le contenu du film. Afin de réduire les coûts, les producteurs commencent par demander à Oshii et à Itô de retravailler le scénario et l'*ekonte* en retirant un nombre important de scènes et en réduisant leur variété. Oshii rapporte ainsi avoir fait de nombreuses corrections et réécrit trois fois l'*ekonte* du film³⁸¹, et Itô semble avoir quitté le projet sans achever la rédaction d'un énième scénario³⁸². Mais le récit et la narration ne sont pas les seuls éléments par lesquels l'équipe tente de réduire les coûts. On a déjà évoqué l'importance conceptuelle fondamentale de créer pour le film un monde unique et surtout détaché de la réalité. Cependant, une note indique que l'équipe a au moins envisagé de changer d'univers diégétique afin de profiter des décors et des objets réels³⁸³.

Une autre question relevant des réflexions budgétaires porte sur le recours ou non à la sous-traitance. Le studio Digital Engine Laboratory ayant pour objectif, entre autres, la production d'images numériques et la formation

³⁷⁹ Soit près de trois à cinq fois le budget d'un long métrage d'animation comme *Princesse Mononoke* (2 400 000 000 de yens).

³⁸⁰ ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 139 et Bandai media bu, « Directions pour la suite de la production du Digital Engine », 24 juin 1998. Source : Archives Bandai/I.G.

³⁸¹ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018.

³⁸² Animêju henshûbu (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 138-139.

³⁸³ Ogawa [attrib. Katsuhiko (小川勝広)], « Réunion orientation de la production » (*Seisaku hôshin kaigi* 製作方針会議), 12 janvier [1998]. Source : Archives Bandai/I.G.

des créateurs à ses techniques, la structure doit se doter du matériel informatique (machines et logiciels) nécessaire. Toutefois, la sous-traitance est aussi envisagée au cours de la production. Une note conservée dans les archives souligne ainsi « la nécessité d'évaluer à quelle hauteur il est possible d'investir dans des machines pour le travail de test », et indique que « dans la situation actuelle [...] il est inévitable de recourir à un système de commandes externes »³⁸⁴. Les archives contiennent aussi les traces des recherches effectuées par l'équipe en vue de l'acquisition de produits adéquats, sous la forme de correspondance avec d'autres studios de production (portant sur leur équipement), de devis envoyés par des revendeurs ou encore de budgets prévisionnels. Une liste des ressources du studio, rédigée aux alentours de mai 1998 – le document n'est pas daté, mais des recoupements permettent de suggérer cette date –, indique que le Digital Engine Laboratory s'est doté d'une quarantaine de machines (NAS, stations de travail spécialisées ou générales) et d'une dizaine de logiciels (animation 3D et 2D, retouche d'image)³⁸⁵. Quatre courts métrages en animation 3D créés à titre de formation (cf. *infra DIGITALS* p. 209) l'ont été au moins en partie sur ces machines, tout comme trois courtes scènes mêlant prise de vues réelles et modèles 3D (rassemblées sous le titre *Patlabor The Live Action Movie*, cf. *infra* p. 222). Pourtant, les images de test tournées en prise de vues réelles pour *G.R.M.* ont été retravaillées par d'autres studios, en particulier Omnibus Japan et Imagica.

Enfin, la dernière stratégie mise en place par Bandai Visual pour réduire le budget du Digital Engine Project dans son ensemble a été la plus drastique : l'abandon de l'une des deux productions. En 1998 (probablement en août ou septembre), Unozawa Shin est chargé par Bandai d'annoncer à l'équipe de *G.R.M.* que la production est suspendue et que le personnel rassemblé au fil

³⁸⁴ Hasegawa [non identifié], « Ajustements pour les productions test » (*Tesuto seisaku e no chôsei* テスト制作への調整), 29 août 1997. Source : Archives Bandai/I.G : 「どこまでテスト作業用にマシンに投資できるかの判断をすべき。現状では、(略)外注体制にならざるを得ない状況。」

³⁸⁵ Anonyme, « Digital Engine Lab. Constitution de l'équipe images de synthèse » (Digital Engine Lab. CG team constitution), non daté. Source : Archives Bandai/I.G.

des mois est démobilisé³⁸⁶. Selon Oshii, cette décision est à imputer à la difficulté de rassembler le budget nécessaire :

« Je pense aujourd’hui, comme à l’époque, que Bandai a dû échouer à trouver le moyen de réunir l’énorme budget que nécessitait *G.R.M.* Il y a bien sûr [eu] des difficultés techniques, mais cela n’a pas fondamentalement changé, même de nos jours alors que la numérisation a progressé³⁸⁷ ».

De fait, même menée de façon autonome, la production de *Steamboy* a continué à être difficile et a finalement requis six années supplémentaires avant d’aboutir.

Avec la suspension de *G.R.M.*, le Digital Engine Project perd sa raison d’être et disparaît donc progressivement au cours des mois qui suivent : la fermeture de la section éponyme chez Bandai (dirigée par Unozawa) est annoncée en février 1999 ; au mois de septembre suivant Ôtomo s’installe dans les locaux du studio Digital Engine Laboratory, en juillet 2000 il y est rejoint par son équipe et son studio de production (entre-temps transféré de Studio 4 °C à Sunrise) et le Digital Engine Laboratory devient le Steamboy Studio³⁸⁸.

Le financement de l’image numérique a ainsi été au cœur des préoccupations des producteurs comme des créateurs tout au long de la production de *G.R.M.*, et c’est principalement pour des raisons économiques que Bandai et Bandai Visual abandonnent finalement le projet. L’étude de la situation financière de l’industrie du dessin animé est donc fondamentale pour

³⁸⁶ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 ; informations corroborées par Kuwajima Ryûichi par échanges de courriel datés du 19 novembre et du 4 décembre 2017.

³⁸⁷ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「バンダイ（略）が『G.R.M.』が必要とする膨大な予算を回収する手段を用意できなかったのだらうと、当時も今も思っています。もちろん技術的な困難は存在しますが、それはデジタル化が進んだ現在であっても基本的には変わりません。」

³⁸⁸ *Steamboy.net*, <http://www.steamboy.net/production/history/02.shtml>, consulté le 21 février 2018.

comprendre la façon dont l'industrie s'est emparée (ou non) de l'image numérique. Et cette étude est aussi utile, voire indispensable, pour approcher les choix créatifs opérés par les équipes de réalisation. En effet, les incertitudes et le manque de ressources financières obligent l'équipe de réalisation de *G.R.M.* à inventer des stratégies de contournement et informent en cela les réponses apportées par le studio Digital Engine Laboratory aux enjeux de la création numérique, d'une part, et au développement de l'image numérique dans l'œuvre d'Oshii, d'autre part.

CHAPITRE 2 LE DIGITAL ENGINE

LABORATORY : UNE STRUCTURE

POLYVALENTE POUR UNE IMAGE

HYBRIDE

Le Digital Engine Laboratory est la structure créée par l'équipe de réalisation de *G.R.M.* et financée par Bandai Visual pour explorer et expérimenter la production en images numériques. Sa mission principale, en vue de la réalisation de *G.R.M.*, consiste à fusionner trois régimes d'images (dessins animés, prise de vues réelles et images de synthèse), et cette proposition originale implique d'importantes recherches préalables, techniques et pratiques, ainsi que l'organisation adéquate de la chaîne de production. À ce titre, l'étude des activités de ce studio et des solutions qu'il a tenté de mettre en place représente une véritable étude de cas, dans le cadre général de l'histoire du développement de l'image numérique au Japon dans les années 1990. Cette étude présente en outre un grand intérêt pour l'analyse de la pratique et des œuvres postérieures d'Oshii Mamoru. Sur le plan théorique, c'est en effet au sein du Digital Engine Laboratory que le réalisateur commence à élaborer le cadre conceptuel de ce qui deviendra son cinéma numérique. Et sur le plan pratique, la fondation du studio lui permet d'expérimenter et de se former au numérique, mais surtout de réunir une équipe de collaborateurs qui se pérennisera, malgré l'abandon de *G.R.M.* et la dissolution du studio. De fait, une partie de cette équipe s'est maintenue et a travaillé sur *Avalon*, puis sur *Innocence* : par exemple, Hayashi Hiroyuki qui dirige les effets numériques et les images de synthèse sur *G.R.M.*, *Avalon* et *Innocence* ; Koga Nobuaki 古賀信明 (1958-) qui supervise les effets visuels pour *G.R.M.* et pour *Avalon* ; ou

encore le binôme Matsumoto Kaoru 松本薫 (1966-) et Yamazaki Yoshimasa 山崎嘉雅 (1970-) qui réalise les lettrages numériques pour les trois productions.

Ce chapitre est consacré spécifiquement au Digital Engine Laboratory et à ses activités entre sa fondation en juillet 1997 et sa dissolution *de facto* en août ou septembre 1998. Comme pour tout ce qui a trait à la production de *G.R.M.*, les informations sur le sujet sont rares et morcelées. Néanmoins, les témoignages de plusieurs participants ont été publiés et les archives de *G.R.M.* conservées par Production I.G permettent de les compléter et d'accomplir le travail de documentation nécessaire. Je commence donc par reconstituer ce qui peut l'être du développement et de l'organisation du studio, puis je m'intéresse aux réponses apportées à certains des enjeux de la production numérique. Enfin, je termine par une description, et un commentaire lorsque cela est possible, des quelques œuvres réalisées par le studio et dont la trace a été conservée.

1 Constitution et organisation du Digital Engine Laboratory

Si le cœur de l'équipe de réalisation de *G.R.M.* est déjà actif depuis 1995-1996, comme l'atteste le pilote en dessins animés réalisé par Production I.G en novembre 1996, ce n'est qu'en juillet 1997 que Bandai Visual fonde le Digital Engine Laboratory afin d'organiser la production et de donner au projet une identité et un lieu propres. Le Digital Engine Laboratory (ci-après DEL) est installé à Ogikubo dans des locaux indépendants. Les relations de cette nouvelle structure à Bandai Visual et à Bandai sont assez mal renseignées. On sait par un document d'archive qu'elle a, au moins pendant un temps, été envisagée comme une société indépendante au capital de laquelle une partie de l'équipe (dont Oshii et Ôtomo) auraient eu des parts³⁸⁹. Toutefois, il ne s'agit que d'un document préparatoire et la plupart des témoignages semblent plutôt

³⁸⁹ Kubo [attrib. Atsushi], « DIGITAL ENGINE proposition pour la structure du conseil d'administration », 15 mai 1997. Source : Archives Bandai/I.G.

indiquer que le DEL a finalement été conçu comme une section interne de Bandai Visual financée par le groupe³⁹⁰.

Rappelons-le, dans le cadre de sa stratégie de financement globale Bandai Visual décide d'associer la production de *G.R.M.* à celle de *Steamboy* (dirigée par Ôtomo Katsuhiro avec le Studio 4 °C, cf. *supra* p. 164). Pourtant, les deux productions (équipes et matériel) restent bien distinctes.

L'organisation du DEL est concentrée autour de trois personnalités de l'équipe de *G.R.M.* : Oshii Mamoru en tant que réalisateur et superviseur général de la production, Higuchi Shinji, directeur des effets spéciaux, et Hayashi Hiroyuki, directeur des effets visuels et de l'animation numérique. D'après Oshii, le pouvoir décisionnaire est alors segmenté de la façon suivante : Bandai/Bandai Visual supervisent la gestion et le financement des activités du DEL et désignent les producteurs exécutifs pour le volet prise de vues réelles de la production, tandis que Oshii, Higuchi et Hayashi se chargent collectivement de la direction artistique et technique ainsi que du recrutement pour tous les autres postes. Ce recrutement se fait par recommandation et par cooptation entre les trois directeurs. Le texte d'une annonce d'offre d'embauche est conservé dans les archives, mais par défaut d'information, il est impossible d'affirmer qu'il a réellement été publié. Les témoignages d'Oshii et des membres de l'équipe indiquent plutôt un fonctionnement par bouche à oreille. Pour se faire connaître de candidats potentiels, le DEL bénéficie alors d'une identité reconnaissable et d'une certaine notoriété dans la profession grâce aux manifestations publiques ou semi-publiques organisées par Bandai Visual³⁹¹. Grâce à cette visibilité, le DEL attire de nouveaux participants et

³⁹⁰ « Atarashii eizô hyôgen o kaitaku. Anime no Ôtomo Oshii kantoku », *Nikkei sangyô shinbun*, 13 novembre 1997 ; AOKI Shin'ya (éd.), *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu...*, *op. cit.*, p. 124 ; Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018.

³⁹¹ Outre la presse et les collaborateurs directs à la production de *G.R.M.*, la liste des invités du DEL à la conférence d'octobre 1997 inclut de nombreuses sociétés de production spécialisées dans les images de synthèse et les effets visuels numériques, ce qui dénote à mon sens un intérêt particulier à faire connaître le projet à ces milieux professionnels. Anonyme, « Conférence de presse Digital Engine Liste des invitations (pour le Digital Engine Laboratory) » (*Dejitaru enjin kisha happyô shôtaijô risuto – Dejitaru enjin kenkyûjo bun – デジタルエンジン記者発表 招待状リスト – デジタルエンジン研究所分*), non daté. Source : Archives Bandai/I.G.

l'équipe de production de *G.R.M.* s'agrandit. Par exemple, Takeuchi Atsushi 竹内敦志 (1965-) prend le relais de Maeda pour la conception des vaisseaux de guerre et Takeya Takayuki 竹谷隆之 (1963-) est chargé de leur modélisation. En outre, le contingent des nouveaux membres de l'équipe compte aussi bien des professionnels indépendants que des salariés d'autres sociétés, qui parviennent à être détachés auprès du DEL ou qui quittent leur précédent employeur pour rejoindre la production de *G.R.M.* C'est d'ailleurs le cas de l'un des directeurs, Hayashi Hiroyuki, dont il s'agit de la première collaboration avec Oshii, qui est salarié de la société de production d'images de synthèses Rinkusu (affiliée à Imajika) lorsqu'il intègre l'équipe. Leurs profils aussi sont variés. En effet, une grande partie de la chaîne de production doit être représentée et le DEL embauche des infographistes et des animateurs 3D, mais aussi des producteurs, des animateurs traditionnels ou encore des dessinateurs. À son apogée, l'équipe compte plus d'une centaine de personnes d'après les souvenirs d'Oshii, ce qui indique l'attractivité du projet pour les professionnels.

Bien que concentré sur la production de *G.R.M.*, le DEL est aussi conçu comme une structure potentiellement plus durable et dont l'activité dépasse le seul film d'Oshii. Soit à titre expérimental, soit pour lutter contre l'oisiveté engendrée par les reports successifs de la production principale faute de financements, le DEL réalise plusieurs œuvres secondaires et participe à au moins un autre long métrage. Outre la série de quatre courts intitulée *DIGITALS* et les brèves séquences d'essai rassemblées sous le titre *Patlabor The Live Action Movie* (cf. *infra* p. 222), le DEL apparaît effectivement au générique de *Gamera. La Revanche d'Iris* (*Gamera surî Irisu kakusei* ガメラ3 邪神<イリス>覚醒, 1999, Kaneko Shûsuke 金子修介) pour lequel il réalise une scène d'action mêlant animation numérique et prise de vues réelles.

2 Enjeux et réponses : hybrider les pratiques

Bien que visant tous la production de *G.R.M.*, les objectifs du DEL sont multiples puisqu'il se donne pour mission de répondre à un certain nombre de

questions posées à l'époque au Japon par l'image numérique, alors perçue comme un outil qu'il faut encore s'approprier et une forme qui reste à définir. Dans les interviews et les articles de presse, les membres de l'équipe soulignent certains enjeux qui concernent toute l'industrie de l'audiovisuel japonaise, en particulier : la formation des créateurs aux techniques numériques ; la mise au point d'une ligne de production qui intègre ces dernières et qui facilite la communication avec les techniques « classiques » ; et enfin, la recherche d'une esthétique propre à l'image numérique.

Mais, comme je l'ai assez montré au chapitre précédent, le premier des problèmes à résoudre est celui du financement, et la forme même du DEL constitue une réponse à cet égard, selon le directeur des effets visuels Hayashi Hiroyuki : le développement de nouveaux outils en vue d'une optimisation de l'utilisation du numérique dans l'audiovisuel nécessite un investissement considérable. Obtenir de tels financements nécessite de proposer aux investisseurs potentiels un projet économique viable et solide qui leur permette d'escompter des bénéfices. C'est donc ce que le DEL propose (sur le papier) en œuvrant à la production d'un film pour le cinéma et destiné à être exploité de façon commerciale (cf. *supra* La stabilité d'un modèle de production classique, p. 169). De plus, il est prévu que la structure se pérennise et rentabilise donc les investissements engagés pour *G.R.M.* dans la production d'autres films à venir³⁹².

2.1 Former les créateurs

En 1998, l'école de formation professionnelle aux techniques numériques Denshi Gakuen édite un ouvrage-somme³⁹³ qui effectue un état des lieux de la production numérique dans l'audiovisuel japonais. Constitué d'essais et d'interviews de réalisateurs et d'autres professionnels, cet ouvrage est un

³⁹² YAMAMOTO Yoshihisa (山本恵久), « Dejitaru Enjin Kenkyûjo Patoreibâ jisshaban. Raibukan o sonchôshi anime o jisshaka. Furu dejitaru shori no tesuto eizô kôkai » (デジタルエンジン研究所「パトレイバー-実写版」ライブ感を尊重しアニメを実写化。フルデジタル処理のテスト映像公開), *Nikkei CG*, n° 150, mars 1999, p. 191.

³⁹³ FUNAMOTO Susumu (舟本奨) (éd.), *Anime no mirai o shiru* (アニメの未来を知る), Tokyo, Ten Bikkusu, 1998.

témoignage intéressant de la situation, des difficultés et des attentes de l'époque concernant l'image numérique, ainsi que de l'attitude de certains créateurs face à cette nouvelle technologie.

Dans un article introductif³⁹⁴, Yamashita Atsushi souligne que, si le numérique permet déjà d'alléger la charge de travail, il n'est pas encore rentable dans l'animation, et ce, principalement parce que les créateurs et les techniciens ne sont pas suffisamment formés. Il nuance ainsi l'image pourtant répandue que la numérisation de la production représente une baisse des coûts et un gain de vitesse de production des œuvres. Par ailleurs, le manque de familiarité avec l'image numérique des différents acteurs, à commencer par les réalisateurs eux-mêmes, nuit également à l'utilisation éclairée des nouvelles techniques et à l'innovation.

Dans ce contexte, la formation constitue l'un des enjeux majeurs affichés par le DEL³⁹⁵, et certains articles de la presse spécialisée soulignent que toute avancée obtenue dans le cadre de ce studio bénéficiera à l'ensemble de la profession³⁹⁶. Emura Toyoaki 江村豊秋 (1954-), issu de l'animation manuelle sur celluloïd (indépendant), déclare d'ailleurs avoir été attiré par le projet précisément pour son offre de formation et ses moyens techniques³⁹⁷.

L'approche adoptée par le DEL pour répondre à la question de la formation et de la familiarisation des créateurs avec l'image numérique et ses techniques semble avoir été de favoriser l'interdisciplinarité des activités et des participants. Contre la segmentation des compétences et des connaissances, le DEL constitue d'abord un lieu d'échanges par la mise en contact, dans un même espace, des différentes spécialités. Il semble qu'il a aussi encouragé la formation de binômes animateur 3D/animateur 2D comme les duos formés par

³⁹⁴ YAMASHITA Atsushi, *op. cit.*, p. 12-19.

³⁹⁵ Notamment dans « Atarashii eizô hyôgen o kaitaku. Anime no Ôtomo Oshii kantoku » (新しい映像表現を開拓 アニメの大友・押井監督), *Nikkei sangyô shinbun*, 13 novembre 1997 ; et, sous forme de propos rapportés, dans MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 218.

³⁹⁶ Par exemple, KINEMA JUNPÔ HENSHÛBU (éd.), « Dejitaru Enjin shidô... », *op. cit.*, p. 23 et YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 188-193.

³⁹⁷ Emura Toyoaki dans MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 221.

Sugawara Makoto 菅原正 (1962-) et Emura Toyoaki, ou par Matsumoto Kaoru et Yamazaki Yoshimasa³⁹⁸, afin de familiariser chacune des spécialités aux besoins et aux habitudes de l'autre. Par ailleurs, certains membres organisent entre eux des formations à proprement parler. Sugawara Makoto, recruté par Hayashi Hiroyuki et chargé de l'animation de personnages en images de synthèse sur le projet, prépare ainsi des modèles 3D simples que les animateurs classiques sont invités à animer, afin de se familiariser avec la dynamique des volumes et ses difficultés avant de commencer la production du pilote de *Patlabor*³⁹⁹. Ce sont d'ailleurs ces personnages qui ont été utilisés pour réaliser les quatre courts métrages *DIGITALS* (cf. *infra* p. 209).

Ainsi, les formations s'entendent dans les deux sens. Les animateurs 2D apprennent à animer en volume avec ces modèles, et les animateurs 3D, grâce à leur collaboration avec les premiers, entrent en contact avec la création de mouvements expressifs pratiquée dans l'animation celluloïd⁴⁰⁰. Le DEL est présenté par ses membres comme un lieu neutre de ce point de vue, où aucune des deux spécialités ne prend donc le dessus sur l'autre⁴⁰¹.

2.2 Mettre au point une ligne de production

Une autre problématique que le DEL affirme vouloir aborder est celle de la mise au point d'une ligne de production audiovisuelle intégrant l'image numérique. Selon Oshii, animation, cinéma en prise de vues réelles et numérique constituent trois techniques qui se sont développées séparément avec leur culture propre⁴⁰². Le réalisateur Morimoto Kôji semble faire référence à une situation similaire lorsqu'il évoque dans une interview en 1998 des centres de production jusque-là distincts et physiquement séparés⁴⁰³. De façon plus concrète, l'article introductif de *Anime no mirai o shiru* souligne aussi que

³⁹⁸ Tous deux salariés de Production I.G à l'époque.

³⁹⁹ Arakawa Shinji 荒川真嗣 (alternativement Arakawa Masatsugu 1964-) cité dans YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 192.

⁴⁰⁰ Takeuchi Atsushi et Emura Toyoaki dans YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 192 et Sugawara Makoto dans le même article, p. 193.

⁴⁰¹ Sugawara Makoto dans YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 193.

⁴⁰² Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018.

⁴⁰³ Morimoto Kôji dans YAMASHITA Atsushi, *op. cit.*, p. 18.

les processus de création classiques sont mal adaptés à l'introduction du numérique. Les compétences étant divisées, les *chefs animateurs sur une production-type en dessins animés ne peuvent agir directement sur l'outil informatique, et doivent transmettre leurs souhaits aux opérateurs spécialisés dans la création numérique, ce qui ajoute une étape supplémentaire⁴⁰⁴. En outre, du fait du cloisonnement des connaissances sus-mentionné, la communication entre les postes est complexe et jugée trop imparfaite pour être efficace.

Au sein du DEL, la formation conjointe des différentes spécialités apporte déjà un élément de réponse à ce problème. Chaque participant se familiarisant avec les contraintes et les méthodes des autres, la communication s'appuie désormais sur des connaissances communes et s'en trouve grandement facilitée. De plus, le rassemblement en un seul lieu permet un retour immédiat des animateurs sur les outils numériques et un dialogue permanent, entre les différentes spécialités, au fil de la production⁴⁰⁵.

Mais le DEL explore aussi d'autres pistes. Centré sur la production des images hybrides de *G.R.M.*, il se donne pour objectif de « développer la collaboration entre animateurs et créateurs numérique en un système de travail⁴⁰⁶ ». D'après le témoignage d'Oshii, la mise en place d'une ligne de production au sein du DEL était considérée comme un préalable nécessaire au lancement de la production proprement dite de *G.R.M.*. Toutefois, bien que les discussions et les propositions s'enchaînent (quelques études préparatoires sont d'ailleurs conservées dans les archives), les membres de l'équipe en arrivent toujours à la conclusion que sans mise à l'épreuve concrète il est impossible de juger leur pertinence⁴⁰⁷. C'est donc avec une approche doublement expérimentale qu'ils se lancent dans la production des tests pour *G.R.M.* et dans celle des séquences de *Patlabor The Live Action Movie*. Cette

⁴⁰⁴ Yamaga Hiroyuki dans YAMASHITA Atsushi, *op. cit.*, p. 17.

⁴⁰⁵ Takeuchi Atsushi dans YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 192 et 193.

⁴⁰⁶ MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 111 : 「さまざまなデジタル技術への試み、そしてアニメーターとデジタルクリエイターのコラボレーションという作業システムの開発。」

⁴⁰⁷ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018.

mise en pratique est bien sûr l'occasion de tester les outils logiciels, mais donc aussi la répartition des tâches, ainsi que l'organisation de la production et des communications entre ses différents acteurs.

Dans l'état actuel de mes recherches, ces processus sont assez mal renseignés, et il est difficile de déterminer si les propositions dont les traces ont été conservées ont effectivement été appliquées et strictement respectées. Par prudence, je préfère donc m'abstenir d'entreprendre une reconstitution fine de la production des tests. Toutefois, les documents préparatoires et les témoignages de l'équipe indiquent une différence, qu'il semble intéressant de noter, entre l'approche de l'image hybride adoptée sur *G.R.M.*, d'une part, et sur *Patlabor The Live Action Movie*, d'autre part.

Pour *G.R.M.*, l'image hybride est composée de plusieurs sources : la prise de vues réelles (filmée ou fixe), le dessin animé, les animations de modèles 3D numériques, ainsi que tout une gamme d'effets visuels et de filtres créés de façon analogique ou numérique. Il semble que, confrontée à la nécessité de produire et d'assembler ces différents éléments, l'équipe a choisi d'adopter une approche fondée sur le modèle de la production sur celluloïd. Plutôt que de concevoir l'image hybride en termes d'incrustation d'éléments hétérogènes dans un ensemble dominant (par exemple, des mouvements d'acteurs incrustés dans un environnement dessiné), l'équipe place tous les éléments sur un pied d'égalité (conçus comme des « matériaux primaires » – *sozai* 素材 – quelle que soit leur nature), les isole sur un calque ou une couche propre, puis superpose ces calques. Plusieurs documents de production conservés dans les archives Bandai/I.G.⁴⁰⁸ montrent cette décomposition des plans (*cuts*) en calques (figures 30 à 32) qui traduit dans la pratique la notion développée par Oshii d'un « film en prise de vues réelles obtenu par les méthodes de l'animation⁴⁰⁹ ». Ces documents révèlent aussi l'expression, sur la pratique des

⁴⁰⁸ Tout particulièrement un modèle de fiche permettant, pour chaque plan, des annotations sur les différents calques composant l'image. Anonyme, « G.R.M. fiche d'indications pour la composition par calques Test » (*Garumu senki reia kôsei shiji hyô tesuto* G.R.M.レイア構成指示票 TEST), non daté. Source : Archives Bandai/I.G.

⁴⁰⁹ Oshii Mamoru, « Mémoire brouillon pour *Next Project* », 7 mars 1996. Source : Archives Bandai/I.G. : 「アニメの方法論によって貫徹された実写作品」.

créateurs, des contraintes financières de la production. En effet, un participant a établi un classement de la complexité des plans en vue d'une meilleure gestion de l'économie du film dans sa globalité. Ainsi, un plan de rang A (comprenant plus de dix calques) requiert plus d'heures de travail qu'un plan de rang inférieur et coûte donc aussi plus cher à produire⁴¹⁰.

En revanche, les sources exploitées pour *Patlabor The Live Action Movie* sont comparativement plus réduites (outre les effets visuels et les filtres, l'image n'est composée que d'éléments en prise de vues réelles et de modèles 3D animés), et l'équipe semble s'être éloignée de la conception en calques pour adopter une approche plus tridimensionnelle. Il y a ici une source principale, la prise de vues réelles, qui constitue un environnement dans lequel se fond discrètement une image hétérogène (les modèles 3D animés)⁴¹¹, à la façon des films à effets spéciaux numériques.

Dans le cadre de ses recherches pour adapter la production audiovisuelle à l'ère numérique, le DEL a aussi mis au point et expérimenté de nouveaux outils de communication internes prenant en compte les particularités de l'image numérique, et aurait même essayé la numérisation des outils classiques en créant une base de données rassemblant les différents documents de production (scénarios, *ekonte*...) sous une forme numérisée. Mais dans l'ensemble, Oshii tire un constat plutôt négatif de ces différents essais et de la tentative générale d'élaborer et de fixer une nouvelle ligne de production. Selon lui, ces outils numériques n'ont pas été assez performants pour supplanter les outils « traditionnels » de la communication interne, principalement l'*ekonte* et le *layout*, qui ont finalement confirmé leur efficacité à véhiculer au mieux les intentions et les besoins de la mise en scène⁴¹². Quant à l'organisation générale de la production, Oshii affirme qu'une proposition, même si elle fait ses preuves sur un film particulier, n'est pas nécessairement

⁴¹⁰ Anonyme, « Estimation des rangs 0 jeudi 12 juin 1997 » (*Ranku mitsumori zero 1997 nen 6 gatsu 12 nichi - moku - ランク見積もり0 1997年6月12日 - 木*), 12 juin 1997. Source : Archives Bandai/I.G.

⁴¹¹ YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 188.

⁴¹² Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018.

reproductible d'une œuvre à l'autre, car « la production cinématographique n'est faite que de cas particuliers⁴¹³ ».

⁴¹³ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「例外しか存在しない映画制作」.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 30 : « G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST », p. 1. Archives Bandai/I.G.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 31 : « G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST », p. 2. Archives Bandai/I.G.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 32 : « G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST », p. 3. Archives Bandai/I.G.

Anonyme, « G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST » (G.R.M. レイア構成指示票 TEST), non daté.

Ce document constitue un essai dans l'élaboration d'outils de communication internes. Les pages 1 et 2 décomposent le plan en seize calques superposés comprenant les fonds (A), les décors (BFGL), les effets (CDEJKO) et les déplacements du personnage (HIMNP). La source des images (PVR, effets et images de synthèse) est généralement indiquée dans l'intitulé du calque. La page 3 est une fiche consacrée individuellement à l'un des calques (ici le fond) et porte des renseignements plus précis sur la source de l'image (numérique 2D), sa catégorie (paysage), sa dynamique (immobile), le logiciel à utiliser (Photoshop) et d'autres réglages techniques comme sa résolution.

2.3 Rechercher une esthétique de l'image numérique

Une dernière problématique de l'image numérique à laquelle le DEL souhaite apporter des éléments de réponse est celle de l'élaboration d'une esthétique du numérique. En 1998, Yamashita Atsushi interroge sept réalisateurs de dessins animés, qui ont déjà une certaine expérience de la création numérique, sur leurs attentes et leurs doutes concernant cette nouvelle technique. Dans l'ensemble, ces réalisateurs s'attachent à nuancer les possibilités de la technique, contre l'imaginaire – qui semble répandu à l'époque – d'un outil omnipotent, dont ils prônent au contraire un usage modéré et justifié au côté des techniques classiques. Mais surtout, une partie d'entre eux montre une certaine résistance au développement d'une esthétique propre à l'image numérique, préférant lui faire approcher au maximum l'apparence de l'animation celluloïd⁴¹⁴.

L'exemple du long-métrage d'animation *Jin-Roh* (1999) me semble très parlant à ce titre. La réalisation en est assurée par Okiura Hiroyuki, un animateur celluloïd dont il s'agit de la première expérience en tant que réalisateur. Produit par Bandai Visual, le film est d'abord promu comme une œuvre utilisant le numérique, au côté d'un ensemble d'autres œuvres censées révolutionner l'animation japonaise (cf. *supra* p. 164). Toutefois, Okiura ne recourt finalement que ponctuellement au numérique et principalement de façon transparente pour représenter des mouvements de « caméra ». À sa sortie, la stratégie publicitaire s'inverse de fait et met en avant la puissance graphique du dessin et de l'animation manuelle⁴¹⁵ d'un film qui est considéré depuis comme l'un des derniers longs métrages d'animation sur celluloïd réalisés au Japon⁴¹⁶.

⁴¹⁴ Okiura Hiroyuki, Yamaga Hiroyuki et Maeda Mahiro dans YAMASHITA Atsushi, op. cit., p. 12-19.

⁴¹⁵ OGURO Yûichirô (小黒祐一郎), OKIURA Hiroyuki (沖浦啓之), NISHIO Tetsuya (西尾鉄也) et KAMIYAMA Kenji (神山健治), « Anarogu no roman. *Jinrô* » (アナログのロマン『人狼』), *Bijutsu Techô*, vol. 51, n° 786, avril 2000, p. 68-69.

⁴¹⁶ Yamakawa Michiko lors d'une visite des locaux de Production I.G (Musashino), le 11 août 2016.

À contre-pied de cette forme de conservatisme affiché par une partie de la profession, le DEL préfère aborder l'image numérique comme une ouverture vers de nouvelles possibilités expressives et annonce son intention d'en explorer les spécificités. Plusieurs présentations du Digital Engine Project, publiées dans la presse, évoquent ainsi un défi technique pour les artistes et la possibilité de créer des images qui ne pourraient être obtenues par les moyens classiques de l'animation celluloïd⁴¹⁷. Pour Oshii et son équipe, le numérique constitue un nouveau cinéma, au même titre que le parlant, puis la couleur en leur temps. Dans les années 1990, il reste à en explorer le potentiel et à lui trouver un rôle et une forme⁴¹⁸. La production de *G.R.M.* n'ayant pas abouti à l'époque et les enjeux de celle de *Patlabor The Live Action Movie* étant en partie différents de ceux du projet principal, il est malheureusement difficile de s'appuyer ici sur d'autres sources que les intentions affichées par l'équipe et les témoignages postérieurs. Mais comme pour les problématiques précédentes, la mise en pratique semble avoir apporté quelques éléments de réponse.

La proposition même de fusionner les trois techniques (et non deux : prise de vues réelles/images de synthèse ou dessins animés/images de synthèse) constitue une alternative à la voie mimétique prônée par certains. En effet, les transferts techniques semblent s'accompagner de transferts stylistiques, au sens des qualités visuelles et dynamiques de l'image. C'est ce que laisse entendre Higuchi Shinji dans sa description des apports de la participation du DEL du film *Gamera. La Revanche d'Iris* (1999) dont il dirige les effets spéciaux. *Gamera. La Revanche d'Iris* est le troisième et dernier volet d'une série⁴¹⁹ de films de monstres géants mettant en scène Gamera, une tortue titanesque créée en 1965 par le grand studio japonais Daiei 大映 en

⁴¹⁷ Notamment « Dai san bu kontentsu no majutsushi tachi 5. Anime sedai, kandô o denshō », *Nikkei sangyô shinbun*, 8 août 1997 et « Atarashii eizô hyôgen o kaitaku. Anime no Ôtomo Oshii kantoku », *Nikkei sangyô shinbun*, 13 novembre 1997.

⁴¹⁸ Oshii Mamoru cité dans SUZUKI Yoshiko, *op. cit.*

⁴¹⁹ Le premier volet est intitulé *Gamera. Gardien de l'univers* (*Gamera Daikaijû kûchû kessen* ガメラ 大怪獣空中決戦, 1995, Kaneko Shûsuke), et le second *Gamera. L'Attaque de Légion* (*Gamera tsû Region shûrai* ガメラ2 レギオン襲来, 1996, Kaneko Shûsuke). Pour les trois films, Higuchi Shinji assure la direction des effets spéciaux et Itô Kazunori le scénario. L'ensemble est produit par la Daiei.

concurrence avec le célèbre Godzilla (première apparition en 1954) de la Tôhō 東宝⁴²⁰. Par rapport aux deux premiers épisodes, *Gamera. La Revanche d'Iris* donne une place importante aux effets visuels numériques qui côtoient les autres techniques classiques du film de monstres japonais : les animatroniques, les costumes et les maquettes. Le film présente d'ailleurs ce qui est identifié comme la première scène de combat entièrement numérique entre monstres géants de l'histoire du cinéma japonais⁴²¹. La production des effets visuels est sous-traitée par huit studios, dont le DEL⁴²², faisant du film un panorama des possibilités et des orientations du numérique à cette époque. Bien que datés en comparaison de films du même genre plus récents comme *Shin Gojira シン・ゴジラ* (2016, Anno Hideaki et Higuchi Shinji), les effets et modèles numériques du film sont encensés par certains critiques qui l'élèvent au rang de chef de file du genre et le considèrent comme « la naissance d'une sensibilité numérique proprement japonaise⁴²³ ». Par ailleurs, la trilogie *Gamera* semble aussi avoir eu un impact économique sur l'accessibilité générale au numérique dans le cadre de la création audiovisuelle. Selon le *Nikkei sangyô shinbun*, comme les trois films s'inscrivent dans une tendance générale des films de genre (films à effets spéciaux et films d'horreur) à recourir aux effets numériques, ils ont contribué à l'augmentation de la demande pour l'impression d'images numériques sur film et, par là, entraîné une baisse progressive, mais nette des coûts de cette étape de production⁴²⁴.

⁴²⁰ GALBRAITH Stuart, « Kaiju eiga – Des films monstres ! », in *Le cinéma japonais*, DUNCAN Paul (éd.), Köln, Taschen, 2002, p. 93.

⁴²¹ « *Gamera 3 Nihon no tokusatsu saizensen. Kaijû tachi no hakuryoku furu CG de* » (「ガメラ3」日本の特撮最前線 怪獣たちの迫力フルCGで), *Nikkei sangyô shinbun*, 9 mars 1999.

⁴²² En fait, les liens entre la trilogie de Kaneko et le DEL préexistent à la production de *Gamera. La Revanche d'Iris* et dépassent la seule participation aux effets numériques. En effet, au moins deux membres du DEL font aussi partie de l'équipe de production de la série : Higuchi Shinji, qui doit s'absenter du DEL pour assurer la production du dernier film, et emprunte d'ailleurs pour cela du matériel informatique au studio (Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018) ; et Satô Atsuki 佐藤敦紀 (1961-), qui travaille sur les images de synthèse des trois films et qui est de plus chargé de superviser la participation du DEL au dernier opus.

⁴²³ Comme le critique Ikeda Noriaki 池田憲章, cité dans « *Gamera 3 Nihon no tokusatsu saizensen. Kaijû tachi no hakuryoku furu CG de* », *Nikkei sangyô shinbun*, 9 mars 1999 : 「日本独自のデジタル感性の誕生が見える。」

⁴²⁴ « *Gamera 3 Nihon no tokusatsu saizensen. Kaijû tachi no hakuryoku furu CG de* », *Nikkei sangyô shinbun*, 9 mars 1999.

En outre, toujours d'après le *Nikkei sangyô shinbun*, les huit studios auxquels sont confiés les effets visuels du film ont aussi (et surtout) de l'expérience dans l'animation, le jeu vidéo ou la publicité⁴²⁵. Selon Higuchi, cette mixité apporte des qualités inédites au genre du film à effets spéciaux, notamment une « nature anime-esque »⁴²⁶. Par ailleurs, la notion d'association de l'animation, de la prise de vues réelles et du jeu vidéo a très certainement marqué les créateurs du DEL, et ses traces sont sensibles dans l'esthétique et les qualités graphiques d'*Avalon* et d'*Innocence*.

Outre ces transferts entre techniques et régimes de représentation, une autre voie explorée par le DEL en vue de la création d'une esthétique de l'image hybride a été, selon Oshii, le travail de la couleur. Le réalisateur explique ainsi :

« Ce n'est pas la simple "représentation de la couleur", mais bien sa "reconstruction" qui est le moyen le plus efficace pour un film numérique d'acquiescer de la réalité. Et c'est la leçon la plus précieuse qui soit née des développements du Digital Engine⁴²⁷ ».

La couleur est ainsi utilisée pour assembler et unifier les différents éléments de l'image composite, et les expérimentations dans ce domaine auraient d'ailleurs constitué la plus importante contribution du DEL aux productions d'*Avalon* et d'*Innocence*⁴²⁸. Si l'on se fie à ces dernières œuvres (faute d'exemples produits à l'époque de la production de *G.R.M.*), l'aspect chromatique de l'esthétique proposée par l'équipe peut être décrite comme un étalonnage colorimétrique tendant vers la monochromie (figures 33 et 34).

⁴²⁵ « *Gamera 3 Nihon no tokusatsu saizensen. Kaijû tachi no hakuryoku furu CG de* », *Nikkei sangyô shinbun*, 9 mars 1999. Les studios en question sont : Visual Science Laboratories ビジュアルサイエンス研究所, Digital Frontier デジタルフロンティア, Digital Engine Laboratory, Gonzo ゴンゾ, Nippon Effect Center 日本エフェクトセンター, Imagica いまじか, Nippon Eizo Creative 日本映像クリエイティブ et Tsudô Kôbô ツド-工房.

⁴²⁶ « *Gamera 3 Nihon no tokusatsu saizensen. Kaijû tachi no hakuryoku furu CG de* », *Nikkei sangyô shinbun*, 9 mars 1999 : 「アニメ的な資質」.

⁴²⁷ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「単なる『色彩の再現』でなく『色彩の再構築』こそが、デジタル映画がリアリティを獲得するための最も有効な手段である、というのがデジタルエンジンでの開発が生んだ最も貴重な教訓でした。」

⁴²⁸ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 33 : Oshii Mamoru, *Avalon*, 2001 [0:05:53].

Figure 34 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:48:21].

3 Les productions du DEL

Comme le suggère l'étude des enjeux techniques et esthétiques de la production d'images numériques et des réponses apportées par le studio, le DEL a eu le temps de produire quelques images avant sa dissolution. Si aucune des œuvres encore accessibles aujourd'hui ne présente l'hybridation des trois techniques annoncées pour *G.R.M.*, elles témoignent toutefois des expériences menées au sein du laboratoire et, dans une moindre mesure, de l'état de la création numérique à l'époque.

Certaines productions documentées du DEL ont été distribuées, voire redistribuées, et peuvent encore (quoique difficilement) être consultées aujourd'hui, tandis que d'autres n'ont laissé que quelques traces dans les archives et dans les témoignages des acteurs. Après un recensement général et chronologique de ces œuvres qui permet, d'une part, de les lister et, d'autre part, de les situer dans le développement du studio, je reviens ici sur deux d'entre elles afin de les documenter en tant qu'objets (quand, comment et par qui ont-elles été produites, quelle est leur histoire et comment ont-elles été valorisées dans le cadre de la production et de la promotion de *G.R.M.* et par la suite ?), puis, dans la mesure du possible, de commenter leur emploi de l'image numérique.

3.1 *Expériences formelles et organisationnelles*

Les sources mentionnent généralement deux pilotes pour *G.R.M.*, l'un en animation et l'autre en prise de vues réelles. J'ai déjà évoqué le premier puisqu'il s'agit très certainement du pilote produit par I.G en novembre 1996. Bien qu'il ne soit pas à proprement parler une production du DEL, puisque sa complétion précède de plusieurs mois la fondation du studio et que la réalisation a été confiée à Production I.G, il s'agit de l'un des documents audiovisuels les plus aboutis en lien avec la production de *G.R.M.* et il présente déjà quelques images numériques. C'est à ce titre qu'il trouve sa place dans la présente énumération. Le second pilote n'aurait été montré en public qu'une seule fois, lors d'une projection en présence du réalisateur dans le cadre de l'avant-première d'*Avalon* au Festival international du film de Tokyo en 2000. Les informations sur ce pilote en prise de vues réelles sont rares et fragmentaires, mais les archives conservées par I.G donnent tout de même quelques indications complémentaires. Des albums photo de séances d'essayage attestent que quelques costumes et accessoires sont réalisés courant 1997. Par ailleurs, Oshii évoque une vidéo d'essai pour laquelle il demande à la danseuse Yamada Setsuko 山田せつ子 (1950-) de porter une armure et d'improviser ce qu'il nomme des « mouvements graphiques⁴²⁹ ». Ensuite, quelques extraits de pellicule, des plannings de tournage et des bons de livraison de post-production attestent que des images test sont tournées en studio et en décor naturel, probablement entre les mois d'août et octobre 1997⁴³⁰, puis retravaillées numériquement, au moins entre juillet 1997⁴³¹ et mars 1998. Une liste de documents de présentation à destination des

⁴²⁹ ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 139 : 「絵になる動き」.

⁴³⁰ Des fiches conservées dans les archives de *G.R.M.* indiquent que les prises de vues dans les studios de la Tôei et dans la région du Mont Fuji sont planifiées entre le 22 et le 26 août (1997). Un album de négatifs atteste de l'existence de ces films au 20 octobre 1997. (Anonyme, « Matériaux pour rayonnement. Films inversibles, négatifs. Classeur vol.1 » (*Harêshon sozai. Ribâsarû, nega firumu*. Fairu Vel [sic] 1 ハレーション素材 リバーサル・ネガフィルムファイル Vel [sic] 1), non daté. Source : Archives Bandai/I.G ; Anonyme, « *G.R.M. THE RECORD OF GARM WAR* équipe Oshii planning » (*Garumu za rikôdo obu garumu wôzu Oshii gumi yoteihyô G.R.M. THE RECORD OF GARM WAR* 押井組 予定表), non daté. Source : Archives Bandai/I.G.

⁴³¹ Si la datation du tournage (août-octobre) est exacte, cela signifie que d'autres images, dont les traces du tournage n'apparaissent pas dans les archives, ont aussi fait l'objet de manipulations numériques au cours de la période juillet-mars.

producteurs nord-américains datée de mai 1998 (cf. *supra* p. 184) indique ensuite l'existence de trois vidéos pilotes au total : une « version de 11 minutes » produite en novembre 1996 (il s'agit du pilote animé), une « version de 3 minutes » produite en novembre 1997 et comportant des éléments en prise de vues réelles (mon hypothèse est qu'il s'agit d'un montage des images tournées entre août et octobre, *avant* leur traitement numérique), et enfin une « version de 1 minute 50 secondes » datée de mai 1998 et décrite comme « une version d'essai basée sur des images de synthèse »⁴³². Mais dans l'état actuel de mes recherches, ce sont toutes les informations dont je dispose.

En 1998, entre juin et septembre, l'équipe de *G.R.M.* produit un film test, parfois désigné sous le terme de pilote, intitulé *Kidô keisatsu Patoreibâ jisshaban/Patoreibâ za raibu akushon mûbî* 機動警察パトレイバー実写版/PATLABOR THE LIVE ACTION MOVIE. Cette courte vidéo présente une succession de vues sans continuité narrative, mais qui mettent en scène les véhicules humanoïdes de la série *Patlabor* modélisés en images de synthèse dans un Tokyo quotidien filmé à la caméra. Elle a été diffusée par différents canaux et fait l'objet d'une description et d'un commentaire plus loin.

Toujours en 1998, mais à une date indéterminée, le studio participe à la réalisation des effets visuels de *Gamera. La Revanche d'Iris*, mais je n'ai pas trouvé d'indication sur les plans précisément concernés.

Enfin, en parallèle de la production des images de *Patlabor The Live Action Movie* courant 1998, une partie de l'équipe de production de *G.R.M.* réalise quatre brèves animations (2 à 5 min selon les sources) en images de synthèse intitulées *Loop, Friends, Wing's Tree* et *Heart Eater*. Interrogé sur le sujet, Oshii décrit ces courts métrages de la façon suivante :

« Ces quatre œuvres sont des animations en images de synthèse 3D réalisées en interne par le Digital Engine Laboratory comme

⁴³² Anonyme, « Sommaire Liste », non daté. Source : Archives Bandai/I.G.

travaux préparatoires à la production de *G.R.M.* La série avait pour titre *DEGITALS* [sic]. Chacune des œuvres était un court métrage d'animation d'environ cinq minutes. J'avais embauché des participants en faisant appel aux animateurs qui travaillaient à l'époque à Production I.G, et j'avais pris en charge la réalisation en leur confiant tout ce qui concernait le contenu [des œuvres]. C'était en quelque sorte un projet test destiné à donner l'occasion aux animateurs traditionnels dessinant à la main de se familiariser avec les techniques numériques⁴³³ ».

D'après les témoignages des participants, la production de la série s'est faite en deux temps bien distincts. Avant de se lancer dans celle des séquences de *Patlabor The Live Action Movie* (donc probablement au cours des premiers mois de 1998), les animateurs de dessins animés doivent se familiariser avec les outils et techniques de l'animation en volume. Sugawara Makoto, l'un des créateurs d'images de synthèse de l'équipe, leur propose alors une formation par la pratique : il crée des modèles 3D simples que les autres animateurs doivent mettre en mouvement (j'ai déjà évoqué cette formation interne, cf. *supra* Former les créateurs, p. 195). Bien qu'il ne s'agisse que de tests, ces images sont présentées au public le 29 janvier 1999 dans le cadre d'un concours de créations numériques et remportent d'ailleurs un prix⁴³⁴.

Ce n'est que dans un second temps, probablement au cours du deuxième semestre de 1998, que ces essais d'animation deviennent des courts métrages à part entière. À la demande du directeur de Production I.G, Ishikawa Mitsuhisa, et sous la supervision d'Oshii, une petite équipe composée de

⁴³³ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「その四本の作品は、デジタルエンジン研究所内で『G.R.M.』制作のための予備的な作業として制作された3 DCGアニメーションです。『DEGITALS』(原文のまま)というシリーズタイトルがありました。各作品は全て5分程度の短編アニメで、当時のプロダクションIGで仕事していたアニメーターに呼びかけて参加者を募り、彼らが内容に関する全てを任されて監督を担当しました。手描きのトラディショナルなアニメーターをデジタル技術に馴染ませるための、謂わば試行的なプロジェクトでした(略)。」

⁴³⁴ Le concours est organisé dans le cadre du Festival Créateurs S2C (*Esu tsû shî kurieitâzu fesutibaru* S2C クリエイターズフェスティバル). Cet événement géré par le SGI 2000 Club, une émanation d'une société de distribution de matériel informatique, est destiné à promouvoir la création visuelle numérique. Notons d'ailleurs que le directeur de Production I.G, Ishikawa Mitsuhisa, fait partie du jury du concours.

Sugawara Makoto, Emura Toyooki, Arakawa Masatsugu, Takeuchi Atsushi et Murakoso Kôji 村社幸司 (dates inconnues)⁴³⁵, est chargée de développer de courtes histoires mettant en scène ces modèles 3D. Les quatre clips sont distribués dans un cadre commercial en 1999, non pas en tant que série autonome, mais comme contenu bonus d'autres œuvres. En effet, Production I.G les inclut dans des CD-ROM rassemblant des accessoires de bureau informatique (fonds d'écrans, polices de caractères, etc.) sur le thème de quatre jeux vidéo qu'elle a elle-même produits en 1998⁴³⁶. J'ai pu consulter les boîtiers et les livrets de ces CD-ROM, mais pour des raisons de compatibilité informatique, je n'ai malheureusement pas pu accéder à leurs données numériques.

3.2 Le Pilote de G.R.M. (1996)

Le pilote réalisé en 1996 par Production I.G est un court métrage de 12 m 13 s, en dessins animés et images numériques, qui bénéficie également d'une bande son complète avec narration, effets sonores et musique. La fonction première de ce film n'est pas de promouvoir *G.R.M.* auprès des spectateurs, mais auprès des producteurs et des investisseurs potentiels. Le récit y est donc intégralement résumé et le contexte diégétique est décrit de façon synthétique. Il s'agit de donner un aperçu du produit final tel qu'il est envisagé et d'attirer l'attention sur les ambitions et sur donc les besoins de la production.

Les archives indiquent qu'il était déjà prévu de fusionner prise de vues réelles, animation et images numériques au moment de la production du

⁴³⁵ À l'époque de la production, Sugawara Makoto est un animateur spécialisé dans les images de synthèse et qui travaille alors en indépendant ; Emura Toyooki, animateur celluloïd indépendant ; Arakawa Masatsugu, animateur et chargé des *layouts* pour Production I.G ; Takeuchi Atsushi, animateur et designer pour Production I.G ; et enfin, Murakoso Kôji, producteur exécutif, notamment pour des œuvres utilisant des images de synthèse. YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 193.

⁴³⁶ La distribution des titres est la suivante : *Daburu Kyasuto Korekutâzu disuku* ダブルキャスト コレクターズディスク contient *DIGITALS vol.1 Loop* ; *Kisetsu o dakishimete Korekutâzu disuku* 季節を抱きしめて コレクターズディスク contient *DIGITALS vol.2 Friends* ; *Sanpagita Korekutâzu disuku* サンパギータ コレクターズディスク contient *DIGITALS vol.3 Wing's Tree* ; *Yukiwari no hana Korekutâzu disuku* 雪割りの花 コレクターズディスク contient *DIGITALS vol.4 Heart Eater*. Pour des informations complémentaires sur les jeux, le lecteur peut se reporter à leur fiche sur le site *Playstation*, <https://www.jp.playstation.com/software/title/ucjs10012.html>, consulté le 18 septembre 2018.

pilote. Pourtant les prises de vues réelles, qu'il s'agisse de plans complets ou d'éléments de l'image, en sont totalement absentes. Le choix final de ne recourir qu'à l'animation et à quelques images numériques peut probablement s'expliquer par la volonté de produire rapidement le pilote (pour commencer la prospection de financeurs au plus tôt) et de ne lui consacrer qu'un budget limité.

En effet, je l'ai déjà évoqué, *G.R.M.* se caractérise par un univers diégétique sans rapport aucun avec notre réalité. Si les territoires désertiques de certaines régions volcaniques du Japon peuvent figurer une planète ravagée par des guerres incessantes, aucun des objets que le film met en scène, qu'il s'agisse de véhicules, d'armes ou même de costumes, n'a d'équivalent dans notre monde. Dans ce cas précis⁴³⁷, l'animation est certainement la moins chère et la plus rapide à mettre en place des trois techniques censées fusionner dans le long métrage final. La prise de vues réelles aurait demandé la fabrication physique de tout ou partie des accessoires, ainsi que des prothèses pour le maquillage des acteurs. Et l'animation numérique aurait impliqué la modélisation fine d'objets aussi complexes que les vaisseaux pour être suffisamment convaincante. Mais bien que l'image numérique soit limitée et que la prise de vues réelles soit absente du pilote, le spectateur-investisseur est en quelque sorte invité, par les discours qui entourent sa projection, à transcrire ces images dans un monde photoréaliste.

Ce pilote a probablement été montré aux personnes directement concernées, à commencer par les producteurs de Bandai Visual, mais il a aussi été projeté en public à plusieurs reprises. La première projection attestée a eu lieu le 28 octobre 1997 lors de la conférence de presse annonçant officiellement la production conjointe par Bandai Visual de *G.R.M.* et de *Steamboy*. Puis quelques jours plus tard, il est à nouveau diffusé auprès d'un

⁴³⁷ Pour éviter toute confusion, je souhaite souligner que je ne suis pas en train d'affirmer ici que le dessin animé est en toutes circonstances une technique de création d'images moins coûteuse que l'animation numérique ou que la prise de vues réelles. Les coûts varient évidemment en fonction de la durée de la production, de la nature des décors et des accessoires, ainsi que de nombreux autres paramètres.

public encore plus large dans le cadre du Festival international du film fantastique de Tokyo. Ces deux projections publiques font partie de la stratégie médiatique opérée par Bandai Visual et destinée à faire connaître le projet aux investisseurs potentiels. Dans cette même optique de convaincre et de rassembler des financements, le pilote est emmené aux États-Unis en mai 1998 pour être présenté au cours des négociations entre Bandai Visual et la société de production Lightstorm Entertainment.

À partir de l'abandon du projet au cours de l'année 1998, le pilote n'est pas oublié, mais change de statut. D'argument financier, il devient document historique, témoignage du travail d'Oshii et de son équipe entre 1995 et 2000, ainsi que de l'état et des progrès de l'image numérique japonaise au cours de cette période. C'est en cette nouvelle qualité qu'il est projeté le 3 novembre 2000 lors de l'avant-première d'*Avalon* au Festival international du film de Tokyo, au cours d'un événement intitulé « Le Monde numérique d'Oshii Mamoru. De *Ghost in the Shell* à *Avalon* » (*Oshii Mamoru no dejitaru sekai Kôkaku kidôtai kara Avaron e* 押井守のデジタル世界<攻殻機動隊>から<アヴァロン>へ). Et c'est toujours en tant que document historique, mais aussi comme argument commercial, qu'il est offert sous forme de CD, en 2016, aux spectateurs qui se procurent un billet en pré-achat pour la projection de *Garm Wars*, et qu'il est inclus dans les éditions Blu-ray les plus onéreuses du film.

Comme je l'ai mentionné plus haut, le pilote constitue un résumé, un synopsis visuel et animé, de l'intégralité du film. En quelques minutes, il présente à la fois l'univers diégétique et l'argument narratif sous une forme linéaire. À ce titre, il peut être décrit en plusieurs séquences semi-narratives.

L'attaque de *tupa*

Alors que des vaisseaux légers aux allures d'oiseaux marins s'envolent vers l'espace, un obélisque gravé de motifs celtes crève la couverture nuageuse de la planète et tombe verticalement, pointe en bas, vers la terre. Les vaisseaux tirent une salve de missiles qui explosent au contact de

l'obélisque, mais sans lui faire de dégâts visibles. L'obélisque se plante dans le sol et explose, produisant un large cratère et un dôme de feu. Derrière une colline, entre deux dolmens dont pendent des câbles ou des lianes, trois silhouettes se découpent sur la lumière de l'explosion. L'une est un être humanoïde aux longs cheveux blancs qui tient un bâton et porte un masque canin. Les autres sont un basset et un autre humanoïde plus petit qui porte un masque évoquant plutôt un insecte ou un poisson. La voix grave d'un narrateur annonce en anglais que ce récit antique est celui des trois tribus d'Annwn⁴³⁸, une planète qui s'achemine inexorablement vers sa destruction sous les attaques aériennes de ces obélisques *tupa* venus d'ailleurs.

Les trois tribus d'Annwn

Les aéronefs légers rejoignent leur vaisseau amiral dont la forme évoque la coque effilée d'un navire. Ils se perchent à l'extrémité de bras mécaniques actionnés par des vérins qui les ramènent à l'intérieur. Un premier carton indique en blanc sur fond noir « Columba ». Le cockpit d'un vaisseau s'ouvre et éjecte son pilote, une créature humanoïde aux oreilles pointues et à la silhouette féminine. Un second carton indique « Buriga ». À bord d'un autre vaisseau amiral qui évoque plutôt un cuirassé, des rangs de silhouettes masculines, équipées de lourdes armures et de lances mécaniques, observent la terre défilier sous leurs pieds. Un troisième carton indique « Cumtach ». Quelques silhouettes drapées de toges, munies de bâtons et portant des masques évoquant des chiens de Saint-Hubert, surveillent des manœuvres aériennes depuis une baie vitrée ornée de volutes celtiques.

Le dernier espoir des Cumtach : la résurrection de Dana

Les trois silhouettes déjà aperçues après l'explosion sont réunies dans un espace tapissé de pièces électroniques et où flottent des interfaces holographiques vertes. La grande silhouette se tient dans l'ombre. À ses pieds,

⁴³⁸ ANNWN (*An'nûn* アンヌーン) peut être une référence à Annwn (ou Annwfn), l'autre-monde de la mythologie galloise. Selon les versions, il peut être localisé « à la surface ou sous la terre ou la mer » (MACKILLOP James, *A Dictionary of Celtic Mythology*, Oxford [R.U.], Oxford University Press, 2004, p. 19-20). Certaines sources en font un lieu idyllique ne connaissant ni la vieillesse ni la maladie, ce qui n'est pas sans évoquer quelques descriptions de l'île d'Avalon et certaines conceptions de l'au-delà japonais (cf. *infra* p. 444).

le chien est endormi et la petite silhouette est assise, cette fois sans son masque. Il s'agit d'une fillette qui a les oreilles pointues comme la pilote Columba. Entre ses petites mains apparaît un hologramme vert, puis un intertitre annonce « gain access to the Master » (« obtenir accès au Maître »). Une nouvelle silhouette, ou peut-être est-ce la première, se tient immobile dans l'ombre, vêtue d'une toge aux nombreux plis et coiffée d'un casque dont les côtés évoquent des oreilles pendantes de chien. Autour d'elle sont suspendues les sphères lumineuses d'un système solaire. Entre ses grandes mains tournent un globe bleu et son petit satellite doré, Annwn. Alors que la silhouette s'enfonce dans les ténèbres, le narrateur poursuit son récit. Une autre tribu, appelée Druid et qui servait autrefois les dieux, se transmettait la mémoire d'un conflit sans fin. Les images de combats entre Columba, Buriga et d'autres vaisseaux inconnus défilent. Un carton annonce « Dana » et les explications du narrateur suivent, illustrées par les images d'une créature colossale, squelettique et menaçante, observée de loin par des hommes portant des masques canins. La tribu Cumtach a placé ses derniers espoirs de survie dans la résurrection de Dana la Créatrice⁴³⁹, mais sans même en connaître la véritable nature, avertit le narrateur. Un globe bleu tourne au-dessus d'un cercle mégalithique et la silhouette casquée ressurgit des ténèbres.

L'annihilation des Columba

Dans la salle encombrée de câbles et d'interfaces suspendues, le basset tourne vivement la tête lorsqu'une alarme retentit. Les consoles holographiques de plusieurs salles de contrôle signalent l'approche groupée de trois nouveaux obélisques. À bord du vaisseau amiral Columba, la défense s'organise. Les pilotes rejoignent leurs véhicules et s'envolent tandis que les canons sont déployés et dirigés vers ces lances venues de l'espace. Mais les

⁴³⁹ Le nom de Dana (*Dâna* ダーナ) fait probablement référence à Dána qui désigne, dans la mythologie celte, « la déesse Brigit dans son aspect de déesse mère des dieux de l'Irlande ». Le pilote de *G.R.M.* évoque aussi « la créatrice et les siens » (*sôzônushitachi* 創造主たち) qui peut renvoyer aux « Tribus de la déesse Dána » (Tuatha Dé Danann), « le nom générique et spécifique des dieux de l'Irlande ». (GUYONVARCH Christian-Joseph, « DÁNA », in *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 5 juin 2019. URL : [http://www.universalis.fr/encyclopedie/dana/.](http://www.universalis.fr/encyclopedie/dana/))

forces sont trop déséquilibrées et un aéronef de taille moyenne n'a que le temps d'évacuer avant l'annihilation du vaisseau-mère sous les explosions.

Les pèlerins

Le narrateur reprend la parole. L'intégralité de la flotte Columba a été réduite à l'état de squelette par cette unique attaque de Tupa. Une poignée de survivants entreprend alors un pèlerinage vers une terre sacrée dans l'espoir d'y découvrir la vérité sur ces objets mystérieux qui ont apporté la destruction sur Annwn. Et c'est un groupe hétéroclite qui monte à bord du frêle esquif qui les y mènera : Skellig, un guerrier en armure de la tribu Buriga, Kara, une pilote Columba qui a survécu, et les trois silhouettes familières. La grande silhouette au masque de chien de Saint-Hubert est un hérétique Cumtach nommé Wid, tandis que la fillette et le chien, respectivement nommés Nascien et Gula, sont présentés comme les descendants de la tribu des Druid.

La vraie nature de Dana

Le petit vaisseau approche de la terre sacrée qui est entourée de hauts murs de pierres taillées. Il franchit une porte monumentale et continue sa route entre des mégalithes câblés et d'autres objets électroniques. Sur cette terre interdite, les pèlerins découvrent les carcasses affaissées de plusieurs créatures colossales, ailées et armées, qui portent les marques de violents combats. C'est ainsi qu'ils comprennent la véritable nature de leur créatrice et des siens. La déesse amatrice de combats qu'ils vénéraient, Dana, est en fait une déesse de la destruction qui est elle-même à la source de la ruine d'Annwn.

Des combats dans le bosquet sacré

Alors que le petit groupe atteint un bosquet sacré hérissé d'arbres décharnés, de dolmens câblés et de quatre hauts piliers dépassant la cime des arbres, une alarme se déclenche. Des rayons lumineux frappent les troncs et réveillent des créatures humanoïdes armées qui s'en extraient. Dans le même temps, hors de la terre interdite, les outils de la salle de contrôle Buriga relèvent un pic d'activité en provenance de la dépouille de Dana. Autour de

celle-ci, la terre tremble, se soulève et s'envole, un souffle puissant arrache une par une les pièces des vaisseaux avoisinants. Dans le bosquet sacré, ce qui semble être un combat fratricide entre des créatures identiques fait rage. Tout en faisant rempart de son corps pour protéger Nascien et Gula, Wid fait naître entre ses mains une sphère d'éclairs qu'il projette devant lui.

La destruction d'Annwn

Dana est maintenant relevée et sa silhouette décharnée avance de façon mécanique sur les terres arides d'Annwn. Les vaisseaux Buriga tentent une attaque, mais le squelette ailé est protégé par un bouclier qui dévie les explosions de leurs missiles. En orbite, la contre-offensive se prépare. Un immense anneau gravé de motif celtes produit de nouveaux tupa qui crèvent la couche nuageuse et bombardent les vaisseaux qui tentaient de freiner l'avancée de Dana. Les frappes se poursuivent et les tupa s'abattent en rafales sur toute la surface de la planète promise à la destruction. Mais au centre d'un cercle mégalithique, des particules de lumière se rassemblent et laisse s'échapper un unique vaisseau.

L'échappée des pèlerins d'Annwn

Il s'agit de l'esquif des pèlerins qui file droit dans l'espace, protégé par une sphère bleue qui l'entoure, et abandonne Annwn sous un tapis d'explosions. Alors que le narrateur prophétise que le vaisseau se dirige vers Gaia, la planète-mère d'Annwn, où commencera une nouvelle histoire, la planète meurtrie reprend la forme d'une sphère dorée ornée de motifs celtes qui tourne autour d'une plus grande sphère bleue. Et à son tour, cette grande sphère prend l'apparence d'une Planète Bleue autour de laquelle orbite la Lune.

Malgré la présence d'un narrateur et d'un récit certes condensé, mais progressif et complet, il est difficile, et de toute façon risqué, de considérer ce pilote comme une œuvre filmique susceptible d'être interprétée en tant que telle. Tous les éléments de la narration semblent ici fonctionnels et il paraît difficile de trouver du sens aux images numériques, comme j'ai pu le faire en

première partie pour *Patlabor 1* et *2* ou pour *Ghost in the Shell*. Toutefois, même en se gardant d'avancer une interprétation, il est possible de repérer les choix d'animation et de représentation opérés dans le pilote et de les motiver par rapport à la production. Ce travail permettra en outre d'établir des comparaisons lors de l'analyse des longs métrages du corpus et d'observer notamment si ces choix sont réitérés, transformés ou abandonnés.

Il est parfois difficile de repérer si un élément particulier du pilote est animé par ordinateur ou à la main. C'est notamment le cas des vaisseaux, des canons, de la brume (dont la texture uniforme évoque pourtant la représentation numérique) et même des interfaces informatiques. Les sources ne permettent pas de lever les ambiguïtés, et le relevé qui suit est donc uniquement fondé sur des traits visuels perceptibles. Ainsi, la distinction entre les mouvements créés par un animateur et par un ordinateur se fait souvent en comparant la fluidité de l'animation, même si celle-ci est ici très inégale, peut-être en partie parce que le pilote, par définition, n'est qu'une esquisse. En effet, certaines animations à la main sont abrégées, mais d'autres sont au contraire très fluides, ce qui rend difficile l'établissement d'un standard de référence interne.

L'examen des images indique que le pilote de *G.R.M.* fait un usage limité, mais néanmoins perceptible des modélisations 3D pour représenter plusieurs objets spécifiques (figure 35). Les tupa sont les plus évidents avec les globes gravés, les interfaces numériques (vertes comme dans *Patlabor 2* et *Ghost in the Shell*) et l'anneau satellitaire. En outre, dans les plans de retour des vaisseaux légers Columba, certains vaisseaux sont au moins en partie modélisés (les ailes). Le numérique prend aussi le relais des effets spéciaux optiques du dessin animé classique avec les reflets sur les surfaces liquides et les boucliers, la couche nuageuse et le feu des explosions (figure 36). Dans une utilisation ne touchant que le mouvement (qui devient plus fluide) et non la représentation graphique, le numérique est aussi utilisé pour l'assemblage des calques (*compositing* コンポジット), soit la réunion des éléments de

différentes sources en une image homogène, correspondant à la superposition et à la prise de vue des fonds et des feuilles de celluloïd pour le dessin animé classique.

Images et animation de synthèse



Figure 35: Oshii Mamoru, Pilote pour G.R.M., 1996 [0:00:14 ; 0:03:00 ; 0:03:17 ; 0:09:34].

Effets numériques



Figure 36 : Oshii Mamoru, Pilote pour G.R.M., 1996 [0:00:19 ; 0:03:47 ; 0:06:16 ; 0:08:14].

Par contre, il est intéressant de noter que les figures organiques (squelettes des dieux, personnages humanoïdes et animaux) sont représentés et animés à la main, tout comme les capes agitées par le vent dans des mouvements non linéaires, la poussière, les éclats de roche et les cratères qui se creusent à la surface d'Annwn.

Enfin, les plans fixes sont rares, mais pas les images immobiles. Les objets demandent du temps et du travail pour être animés à la main, du temps et de la puissance de calcul pour être animés par ordinateur. Il semble que Production I.G « joue » donc sur les mouvements du cadrage, donc du décor, pour créer des effets dynamiques à moindre coût et réserve les animations proprement dites à des plans frappants (comme le chien relevant la tête lorsque retentit une alarme ou le travelling circulaire autour du squelette de Dana).

Ainsi, l'utilisation du numérique appliquée dans le pilote de *G.R.M.* paraît, dans l'ensemble, correspondre à l'approche réservée et mimétique prônée par les réalisateurs les plus conservateurs interrogés par Yamashita Atsushi en 1998⁴⁴⁰. Le numérique joue un rôle de soutien du dessin animé, pour l'assemblage, les objets géométriques et les effets visuels, laissant les animations les plus expressives au talent des animateurs classiques. Mais encore une fois, la fonction du pilote doit être prise en compte et justifie probablement en grande partie ce choix technique. Enfin, il me semble que l'on peut tirer de cet objet audiovisuel un intéressant constat sur l'accessibilité du numérique au moment de sa création dans la seconde moitié de 1996. Les techniques informatiques d'animation et de création d'images apparaissent en effet suffisamment accessibles et intégrées aux processus de production d'un studio intéressé par la numérisation comme I.G, pour être utilisées par touches dans un simple pilote.

⁴⁴⁰ YAMASHITA Atsushi, op. cit., p. 12-19.

3.3 *Patlabor The Live Action Movie (1998)*

Ce bref objet audiovisuel est d'abord un ensemble de courtes séquences fusionnant images de synthèse et vues réelles, conçues comme une série de tests dans le cadre de la production de *G.R.M.* Un article consacré à leur production rapporte les propos du directeur des images de synthèse, Hayashi Hiroyuki, qui liste les objectifs de cette expérience technique et esthétique : tester un système de division du travail adapté à une « industrialisation » de la production d'images numériques ; tester la pertinence du projet de fusion des techniques en exploitant au mieux les possibilités des logiciels disponibles ; et tester l'animation de modèles 3D par des animateurs habitués au dessin animé sur celluloïd⁴⁴¹. Il s'agit donc de mettre en pratique des réflexions sur, et des adaptations apportées à, la production technique d'images hybrides, ainsi que de donner une opportunité aux participants de se former à l'animation numérique (pour les animateurs celluloïd) et de faire collaborer « des mondes [professionnels] aux terminologies et aux pratiques différentes⁴⁴² ».

Rassemblées sous le titre commun de *Patlabor The Live Action Movie* (ou alternativement en japonais *Patoreibâ jissaban* パトレイバー 実写版), ces images ont été produites sous la supervision d'Oshii entre juin et septembre 1998 et ont mobilisé quarante-quatre personnes et vingt machines. Leur réalisation a donc commencé avant que la décision d'annuler la production de *G.R.M.* ne soit prise vers août-septembre de la même année. Toutefois, on peut remarquer qu'elle prend en compte certaines voies évoquées par l'équipe lorsque les difficultés financières sont devenues apparentes dès janvier 1998⁴⁴³ : tourner au Japon, pour éviter les frais occasionnés par un déplacement à l'étranger, et abandonner l'univers diégétique fantastique, qui doit être entièrement créé, au profit d'un univers plus proche de la réalité (le Tokyo contemporain) afin de limiter la production de décors et d'accessoires (cf. *supra* p. 187). Et de fait, lorsque, suite à l'annonce de l'abandon du projet, l'équipe d'Oshii obtient de

⁴⁴¹ Hayashi Hiroyuki, propos rapportés dans YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 188.

⁴⁴² Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「用語も習慣も異なる世界でした」.

⁴⁴³ Ogawa [attrib. Katsuhiko], « Réunion orientation de la production », 12 janvier [1998]. Source : Archives Bandai/I.G.

Bandai Visual de réaliser un long métrage moins ambitieux en s'appuyant sur les ressources mobilisées pour *G.R.M.*, elle propose une adaptation en prise de vues réelles de la franchise *Patlabor* qui réunit ces conditions. Les images expérimentales changent alors de fonction et sont constituées en un pilote qui peut être présenté aux producteurs. Mais même en bénéficiant de ce support visuel, le projet d'adaptation ne convainc pas et c'est *Avalon* qui est retenu par Bandai⁴⁴⁴ (sur les origines de la production d'*Avalon*, cf. *infra* p. 256). Il faut cependant signaler qu'à l'instar de *G.R.M.* avec *Garm Wars* en 2015, le projet d'adaptation en prise de vues réelles de *Patlabor* est relancé en 2013 et aboutit à la production d'une série de treize films de longueurs variables, intitulée *Za nekusuto jenerêshon Patoreibâ THE NEXT GENERATION パトレイバー* (Oshii Mamoru, Taguchi Kiyotaka 田口清隆, Tsujimoto Takanori 辻本貴則, Yuasa Hiroaki 湯浅弘章) et distribuée au cinéma entre 2014 et 2015, ainsi qu'à un quatorzième long métrage qui clôt la série, *Za nekusuto jenerêshon Patoreibâ shuto kessen THE NEXT GENERATION パトレイバー 首都決戦* (Oshii Mamoru) sorti en 2015.

En comparaison avec le pilote de *G.R.M.* qui mêle animation et images numériques, *Patlabor The Live Action Movie* propose une intégration de figures numériques dans un décor en prise de vues réelles et constitue l'une des réalisations les plus abouties de l'équipe de production pour ces techniques. À ce titre, et malgré son statut expérimental, il est diffusé auprès du public sous différentes formes : vidéos, photogrammes et illustrations. Dans cette optique, les trois séquences qui le composent ont été montées à la suite les unes des autres, des cartons intercalés et une bande sonore ajoutée, imitant les codes d'une bande annonce. D'après le magazine *Nikkei CG*⁴⁴⁵, la première projection d'une version courte (32 s) de ces clips a eu lieu dans le cadre de la 14^e édition

⁴⁴⁴ Selon Kuwajima Ryûichi, c'est Bandai et non Bandai Visual, par le truchement du producteur Unozawa Shin qui a eu le mot de la fin quant au choix du projet. Selon lui, la raison du refus du producteur réside dans la perte d'intérêt supposée du public pour la franchise *Patlabor* (Kuwajima Ryûichi par échange de courriel daté du 19 novembre 2017). Pour rappel, le dernier opus était alors *Patlabor 2*, sorti en 1993, et les suivants ont été *WXIII Patlabor 3*, annoncé dès 1997, mais sorti en 2002, et les trois courts métrages *Minipato* qui ont accompagné la distribution en salles de ce dernier.

⁴⁴⁵ YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 191.

du Nicograph entre le 25 et le 27 novembre 1998. Organisé à l'époque par l'Association pour la promotion des contenus multimédias⁴⁴⁶ (Maruchimedia kontentsu shinkô kyôkai マルチメディアコンテンツ振興協会) et indirectement financé par l'État japonais, le Nicograph est un symposium scientifique doublé d'une exposition consacrés aux technologies et à la création numérique. Chaque année, des œuvres audiovisuelles ou graphiques sont ainsi exposées, dressant un panorama de la création et des pratiques contemporaines. C'est à ce titre que les images réalisées par l'équipe de production de *G.R.M.* y trouvent donc une place. La seconde apparition attestée de ces images se fait cette fois sous la forme d'illustrations. En effet, en décembre 1998 (soit quelques mois après la complétion des tests), Bandai Visual commercialise une édition DVD remastérisée de *Patlabor 1* et de *Patlabor 2*⁴⁴⁷ et crée les illustrations des deux jaquettes en réemployant le modèle 3D de robot réalisé pour les tests (figure 37). Toujours en décembre, les vidéos sont réemployées dans la même dynamique promotionnelle de la franchise lorsqu'elles sont ajoutées en bonus à la version d'essai d'un jeu *Patlabor* pour Playstation⁴⁴⁸.

Un mois plus tard, le 31 janvier 1999, alors que la production d'*Avalon* est déjà en cours, la chaîne éducative de la NHK, ETV, consacre une partie de son émission *Stage Door* au travail d'Oshii Mamoru⁴⁴⁹. Dans le cadre d'un entretien avec l'acteur Takenaka Naoto 竹中直人 portant sur l'hybridation entre prise de vues réelles et animation, Oshii présente des extraits de *Patlabor The Live Action Movie* et commente sa création. Les images prennent donc ici une

⁴⁴⁶ Il s'agit d'une fondation semi-publique créée en 1996 et chargée de promouvoir le développement et la création numériques, notamment par le soutien et la formation des créateurs de contenus, la rédaction de rapports ou d'études de marché, ou encore le financement de la recherche scientifique sur ces sujets. Elle organise le Nicograph de 1996 à 2000 avant de céder cette responsabilité à la Société pour l'Art et la Science (*Geijutsu kagaku kai* 芸術科学会).

⁴⁴⁷ Il s'agit d'éditions remastérisées de la bande sonore, intitulées Patoreibâ saundo rinyûaru ban パトレイバー サウンドリニューアル版. Leur conception a été supervisée par Kuwajima Ryûichi, qui confirme l'information (Kuwajima Ryûichi par échange de courriel daté du 4 décembre 2017).

⁴⁴⁸ À l'origine de cette information, le magazine *Nikkei CG* (mars 1999, p. 191) ne précise pas de quel jeu il s'agit, mais d'après les dates, il est possible que ce soit la version d'essai de MOBILE POLICE PATLABOR THE GAME EDITION (*Mobairu porisu Patoreibâ za gêmu edishon*, 2000, Yurigaki Ryô 檜垣亮), incluse dans le boîtier d'un autre jeu PS, également commercialisé par Bandai Visual, et intitulé Sairento Mebiusu – Gen'ei no datenshi サイレントメビウス～幻影の墮天使 (1998, créateur inconnu).

⁴⁴⁹ *Stage Door*, émission du 31 janvier 1999, ETV.

nouvelle valeur, celle de témoignage de l'état et des aspirations de la création numérique japonaise contemporaine. Ainsi, en mars de la même année, elles sont à nouveau diffusées, au moins partiellement, sur la chaîne TBS dans un documentaire consacré aux créateurs numériques japonais⁴⁵⁰. Et toujours en mars 1999, le film test fait l'objet d'un dossier très complet et illustré de nombreux photogrammes, ainsi que de captures d'écrans des logiciels de production, dans le magazine spécialisé *Nikkei CG*⁴⁵¹.

Enfin, à l'instar du pilote de *G.R.M., Patlabor The Live Action Movie* prend aussi une valeur de document historique lorsqu'il est projeté dans le cadre du Festival international du film de Tokyo en complément de l'avant-première d'Avalon en novembre 2000, et il reste un argument commercial à la fin du même mois quand il est distribué avec le jeu Playstation *MOBILE POLICE PATLABOR THE GAME EDITION*⁴⁵².

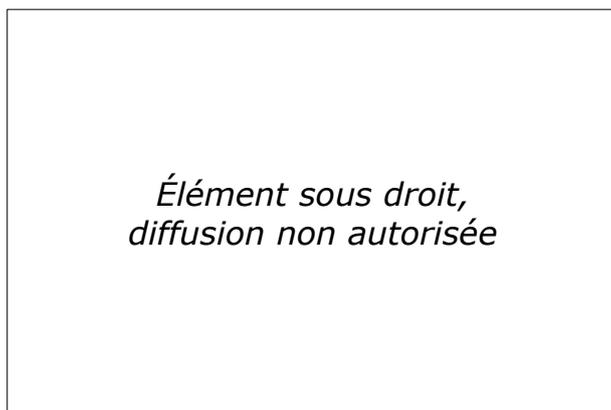


Figure 37 : Jaquettes des éditions DVD Sound Renewal (1998) de *Patlabor 1* et *Patlabor 2*.

⁴⁵⁰ *Dejitaru kuriêtâ – Hariuddo ni idomu nihonjin. Dai ni kai Nihon hen* デジタルクリエイター～ハリウッドに挑む日本人 第2回日本編, diffusé le 26 mars 1999, TBS. Il a malheureusement été impossible de me procurer une copie de ce documentaire et le contenu ne m'est connu qu'à travers un article (ANONYME, « *Hariuddo ni idomu nihonjin no nama no koe*. TBS, eizôkai no tokuban o san gatsu ni hôei » [「ハリウッドに挑む日本人」の生の声 TBS、映像界の特番を3月に放映], *Nikkei CG*, n° 150, mars 1999, p. 183) et une brève description publiée sous le pseudonyme Kyôkan 教官 par l'auteur d'un blog consacré aux activités d'Oshii (*Nora inu no negura* [野良犬の壱], <http://www.kyo-kan.net/oshii-ig/comingsoon1999.html>, consulté le 26 avril 2019).

⁴⁵¹ YAMAMOTO Yoshihisa, *op. cit.*, p. 188-193.

⁴⁵² *MOBILE POLICE PATLABOR THE GAME EDITION*, jeu Playstation, Production I.G et Bandai Visual, 30 novembre 2000 (Jp).

*Patlabor The Live Action Movie*⁴⁵³ est une courte vidéo de 1 m 53 s qui présente une succession de séquences sans unité de lieu ou d'action et sans continuité narrative, mais qui ont en commun de mettre en scène les véhicules humanoïdes de la série *Patlabor* modélisés en images de synthèse dans un Tokyo quotidien filmé en prise de vues réelles.

La vidéo s'ouvre sur le logo du Digital Engine Laboratory qui s'efface dans un fondu au noir. La première séquence est un plan unique de 40 s et constitue la plus longue de l'ensemble. À l'aube ou au coucher du soleil, sur le thème musical de la franchise, un panoramique latéral sur le Rainbow Bridge de la Baie de Tokyo s'achève sur le pied carrossé d'un patlabor⁴⁵⁴. La « caméra » s'élève en spirale autour du robot, s'arrêtant brièvement sur la plaque d'immatriculation placée à sa ceinture. Dans le même mouvement ascendant, le robot se saisit d'une arme de poing et se place en position de tirer. L'image se fixe enfin sur un plan rapproché du labor de profil. Un homme, vêtu d'une combinaison de travail blanche et équipé d'un sac à outils qui pend à sa taille, se tient sur l'épaule du robot et semble l'observer lorsqu'il tire une série de cinq coups de revolver. Au bruit des détonations, quelques oiseaux blancs traversent l'arrière-plan (figure 38).

⁴⁵³ Bien que la copie vidéo dont je dispose ne soit pas sourcée, la version décrite ici est certainement celle qui a été distribuée avec le jeu vidéo *MOBILE POLICE PATLABOR. THE GAME EDITION*. Une description illustrée de nombreux photogrammes a été publiée dans MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.* (p. 110) et permet de confirmer cette hypothèse ainsi que de vérifier l'intégrité de la copie.

⁴⁵⁴ Pour rappel, il s'agit des machines-outils humanoïdes (labor) opérées par les agents de la police métropolitaine dans l'univers diégétique de la franchise.

Première séquence : à gauche, le plan en prise de vues réelles dont la luminosité et la colorimétrie ont été retouchées par ordinateur ; à droite, la silhouette de l'acteur incrustée aux images de synthèse du robot, de l'éclair et du ciel.

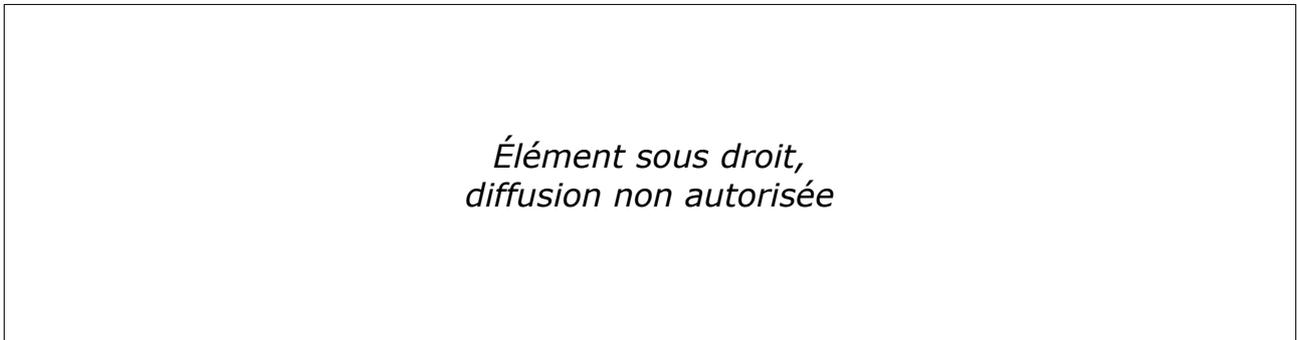


Figure 38 : Oshii Mamoru, *Patlabor The Live Action Movie*, 1998 [0:00:14 ; 0:00:46].

Un intertitre animé en 3D et accompagné de musique et d'effets sonores annonce « *Patlabor The Live Action Movie* ». Il est suivi d'un autre intertitre portant la mention « An 2003. Musashi Koganei » (*2003 nen Musashi Koganei* 2003年 武蔵小金井) qui situe la seconde séquence, plus courte que la précédente (24 s) et composée de quatre plans fixes. Un fondu-enchaîné dévoile une vue à hauteur de genoux d'une rue animée de la ville de Koganei. Un train rouge traverse l'écran au passage à niveau. Comme les autres véhicules, un labor attend à l'arrière-plan que le train passe. Les barrières se lèvent, la circulation reprend et le robot avance vers l'objectif, lançant des avertissements vocaux à une équipe de base-ball qui traverse en retard. Près des voies, un promeneur coiffé d'un chapeau à large bord et le basset hound qu'il tient en laisse regardent passer le robot géant (figure 39).

Deuxième séquence : Le modèle 3D animé du robot incrusté devant, derrière et en contact avec des éléments mobiles filmés en vues réelles. À droite, le réalisateur et son chien.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 39 : Oshii Mamoru, Patlabor The Live Action Movie, 1998 [0:01:03 ; 0:01:03].

Un raccord plastique, entre le basset levant le regard et un photographe effectuant le même geste, opère la transition avec la dernière séquence qui est aussi longue que la précédente (25 s), mais qui est aussi rendue plus dynamique par un découpage en dix plans et une caméra mobile (figure 40). Le photographe lève un regard inquiet vers le ciel alors que le thème musical des scènes d'action de la franchise commence. Plusieurs personnes courent en tous sens, paniquées, alors qu'un patlabor brandissant une arme surgit sur la Place des Citoyens (Tomin Hiroba 都民広場) au centre du siège du gouvernement métropolitain à Shinjuku. Un hélicoptère sombre apparaît au-dessus de la courbe du bâtiment en demi-cercle. Évitant habilement les piétons en fuite, le robot se met en position et tire trois coups qui manquent l'hélicoptère et provoquent des explosions sur la façade des gratte-ciels. Sans perdre de temps, le labor remet en joue l'hélicoptère. L'image devient celle d'un écran de visée teinté en vert et affiche plusieurs informations balistiques. Réduit à une ombre, l'hélicoptère s'approche et explose. Comme perturbé par l'explosion, l'écran est envahi par la neige et le plan s'achève sur un signal visuel et un bruit caractéristiques de l'extinction d'un écran cathodique.

Troisième séquence : à gauche, les modèles 3D du robot et de l'hélicoptère sont animés de mouvements rapides et incrustés dans des plans très mobiles. À droite, reproduction d'une interface de visée.

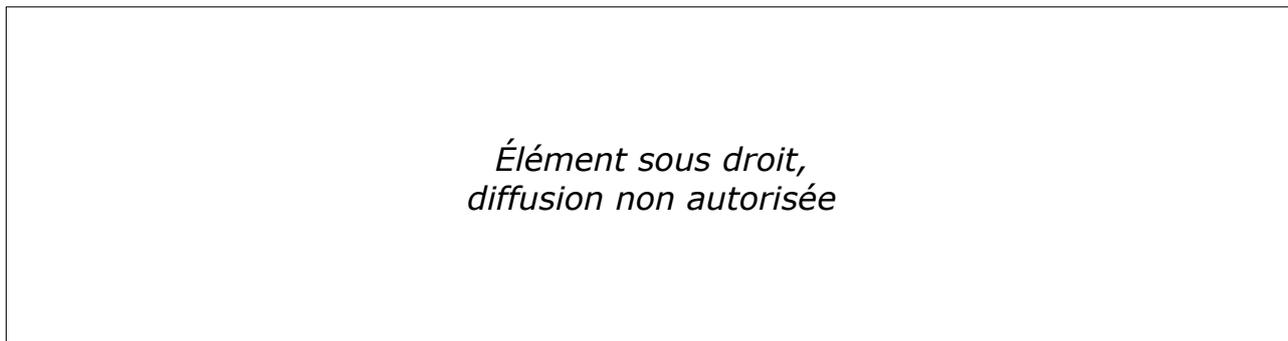


Figure 40 : Oshii Mamoru, *Patlabor The Live Action Movie*, 1998 [0:01:26 ; 0:01:41].

La (fausse) bande annonce se termine par un dernier carton qui promet en gros caractères blancs : « Deuxième section des véhicules spéciaux en stand-by » (*Tokusha nika taikichû* 特車二課待機中).

Sans l'assemblage numérique et sa dynamique caractéristique, les rapports entre images numériques et non numériques changent du tout au tout. D'une omniprésence englobante dans le pilote de *G.R.M.*, l'image numérique passe ici au statut d'objet unique et focalise l'attention. En outre, l'environnement familier permet de repérer certains des ajouts les plus évidents à la réalité de Tokyo. Ainsi, le labor qui apparaît dans chaque séquence et l'hélicoptère de l'affrontement final sont modélisés en 3D et animés par ordinateur. Le numérique est aussi employé pour les effets visuels comme la fumée et les éclairs des tirs ou la poussière et les débris soulevés par les impacts de balles contre l'immeuble. Pourtant, l'image numérique sait aussi s'intégrer sans couture visible à la prise de vues réelles. Dans le premier plan, le plus long du pilote (40 s), c'est la caméra elle-même qui se transforme au cours de son mouvement. Après un panoramique latéral et sans raccord visible, sinon une brève pause suspecte, la caméra optique devient la caméra virtuelle et s'envole en spirale autour du labor, changeant temporairement d'angle pour s'attarder sur la plaque d'immatriculation. La transformation est

ainsi invisible, mais le changement, lui, est perceptible par une médiation entre la perception, l'expérience et les connaissances du spectateur.

En étant médiatisée comme elle l'a été dans la presse spécialisée et en mobilisant de nombreux professionnels issus de différentes sociétés et studios, la production de *G.R.M.* a contribué, tant par ses activités que son échec, aux transformations contemporaines de l'industrie du dessin animé et probablement plus largement de l'industrie audiovisuelle japonaise. L'ensemble du projet Digital Engine a constitué une expérience de création en images de synthèse à la fois pour l'équipe de réalisation et pour les producteurs et, selon Oshii, son échec est finalement celui de toute l'industrie à se réorganiser et à se transformer de manière à financer et à produire efficacement un cinéma numérique à ce moment-là. En effet, pour le réalisateur, l'établissement d'un système de production adapté aux œuvres cinématographiques coûteuses était à l'époque et reste encore aujourd'hui un problème pour l'industrie audiovisuelle japonaise⁴⁵⁵. Il déclare ainsi :

« [...] l'industrie du cinéma japonais n'a finalement pas réussi à se doter d'un système pour rassembler les budgets colossaux nécessaires à la production de films numériques. [...] À ce moment-là, l'avenir de l'industrie cinématographique du Japon a été scellé et, de la même façon que pour le monde de l'informatique, elle a perdu pour toujours [l'opportunité] de devenir de facto un standard [du cinéma numérique]⁴⁵⁶ ».

Pour autant, le bilan d'Oshii n'est pas uniquement négatif puisque la structure du Digital Engine Laboratory a servi de cadre de réflexion et de mise

⁴⁵⁵ Les interviews de réalisateurs recueillies par Yamashita Atsushi ainsi que l'exemple de la production de *Jin-Roh* (cf. *supra* p. 203) montrent assez que cette affirmation doit être nuancée et que l'introduction du numérique dans la production animée japonaise s'est aussi heurtée à la résistance du milieu créatif.

⁴⁵⁶ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「(略) デジタル映画を制作するために必要な膨大な予算を回収するシステムを日本の映画業界はついに持ち得なかった(略)。その時点で、日本の映画業界の未来も決まったのであり、コンピューターの世界におけるそれと同じく、デファクトスタンダードたる資格を永遠に喪ったのです。」

en pratique de différentes solutions aux enjeux de la production numérique. Ces expérimentations ont aussi permis à l'équipe de tirer des enseignements et de développer un savoir-faire technique qui va trouver rapidement une application avec la production d'*Avalon* en 1998, puis d'*Innocence* en 2000, deux longs métrages pour le cinéma qui pérennisent, sous une forme moins ambitieuse, mais plus accessible que *G.R.M.*, les avancées techniques et esthétiques du Digital Engine Laboratory. Suivant son habitude, Oshii décrit cette expérience en recourant à une métaphore militaire :

« C'était un peu comme la bataille de Midway, presque toute notre flotte a coulé. On se doutait bien qu'on faisait quelque chose qui dépassait nos capacités. On a été mis en pièces, mais au final on a bien combattu et la guerre s'est achevée sur des conditions de paix somme toute avantageuses. On n'a rien pu obtenir, mais notre armée en a, de fait, gardé un savoir-faire au combat⁴⁵⁷ ».

⁴⁵⁷ Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHŪBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zōho kaiteiban*, op. cit., p. 145 : 「ミッドウェイみたいなもので、全艦轟沈に近いけど。やつぱり身に余ることをやっていたんだと思った。ポロポロになって、でも最後にいい戦いをして、一応有利な講和条件で戦争が終わったという。何も獲得できなかったけど、戦闘のノウハウは確実に自分の軍隊に残ったというところかな。」

PARTIE 3

***AVALON* ET *INNOCENCE*, DEUX**

FILMS EXPLORATOIRES

Malgré, ou en raison de ses ambitions, la production de *G.R.M.* est donc abandonnée. Le réalisateur et son équipe, de même que les producteurs doivent revoir à la baisse leurs ambitions, mais n'abandonnent pas pour autant l'intention de travailler en images numériques, et donc, pour Oshii, d'hybrider les différents régimes d'images et de décloisonner la production du dessin animé et de la prise de vues réelles. Cet objectif se maintient, mais prend de nouvelles formes, moins ambitieuses et plus progressives.

Dans les années qui suivent l'échec de *G.R.M.*, il mène à leur terme deux réalisations dont il dit qu'elles forment une « paire⁴⁵⁸ », *Avalon* en prise de vues réelles et *Innocence* en dessins animés, qui utilisent les images numériques de façon importante. La troisième et dernière partie de cette thèse s'intéresse à la manière dont Oshii intègre l'image numérique à sa pratique et au récit cinématographiques dans ces deux films. En montrant comment s'organise cette fois la production des images numériques et par qui elle est assurée (chapitre 1) puis, dans un second temps, comment les images numériques s'intègrent aux deux films, et quelles sont leurs fonctions narratives et sémantiques ou symboliques (chapitre 2), j'essaye de répondre à la question principale de la thèse : au moment où il l'intègre massivement à sa

⁴⁵⁸ Oshii Mamoru dans JIRÔMARU Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 251.

pratique audiovisuelle, quel sens Oshii Mamoru donne-t-il à l'image numérique ?

CHAPITRE 1 AVALON ET INNOCENCE,

DEUX PROPOSITIONS ESTHÉTIQUES ET

TECHNIQUES POUR TRANSFORMER LE

CINÉMA

À l’instar de *G.R.M.*, *Avalon* et *Innocence* emploient extensivement l’image numérique, mais, contrairement à leur prédécesseur, ils parviennent à achèvement. Les deux films partagent une partie de leurs équipes de réalisation et fonctionnent ensemble dans le cadre des intentions déclarées d’Oshii, qui explique avoir voulu reproduire avec *Innocence* ce qu’il avait fait avec *Avalon*, mais du côté de l’animation⁴⁵⁹. Néanmoins, les deux productions présentent des enjeux différents, liés bien sûr aux techniques principalement utilisées (la prise de vues réelles et le dessin animé respectivement), mais aussi aux attentes des financeurs (petit vs gros budget, production d’une seule société vs coproduction internationale), ainsi qu’aux circonstances de la conception des œuvres (originale pour la première, et suite d’un autre film qui en plus s’inscrit dans une franchise pour la seconde).

C’est ce que j’expose dans ce chapitre, en commençant pour chaque film par proposer un synopsis détaillé sur lequel s’appuie aussi le second chapitre. Cet exercice me semble en effet nécessaire pour assurer une base commune avec le lecteur et afin, d’une part, de compenser les effets de la traduction (je l’ai déjà dit, mais la compréhension des œuvres peut varier selon que l’on a accès ou non aux versions originales) et, d’autre part, d’explicitier ma compréhension des deux scénarios dans lesquels les manipulations et les faux-semblants sont centraux. Ces descriptions sont suivies par les récits

⁴⁵⁹ Oshii Mamoru dans JIRÔMARU Shin’ya (éd.), *op. cit.*, p. 251 : 「基本的には『アヴァロン』をやったあとで、同じことをアニメーションの側からやらないと思った。」

documentés des deux productions sur le modèle financement – préproduction – production – distribution. À la manière de la partie précédente, il s’agit de reconstituer, dans la mesure du possible, les stratégies de financement déployées par les producteurs et les techniques et outils informatiques expérimentés par l’équipe de réalisation afin de repérer les enjeux de la production d’*Avalon* et d’*Innocence* et les réponses qui leur ont été apportées.

1 *Avalon* : au croisement du film et du jeu vidéo

Lorsque Bandai et Bandai Visual annoncent l’abandon de la production de *G.R.M.*, Oshii et son équipe proposent plusieurs projets de remplacement moins ambitieux, dont la production permettrait de valoriser les travaux de recherche menés depuis la fondation du DEL. C’est dans cette optique que Bandai accepte de financer *Avalon*, un long métrage de 106 min tourné en prise de vues réelles en Pologne et dont la postproduction fait un usage intensif des images numériques. Cette fois, les enjeux de la production ne sont pas mis en scène et médiatisés par les producteurs comme dans le cas de *G.R.M.*, peut-être en partie parce que le budget, plus raisonnable pour Bandai Visual et Bandai (400 000 000 de yens), ne demande pas de stratégie particulière pour être réuni. Mais si la production d’*Avalon* passe inaperçu comparée à celle de *G.R.M.*, elle constitue bien une étape très importante de l’introduction du numérique dans la pratique d’Oshii et un premier aboutissement des recherches techniques et esthétiques du DEL.

1.1 L'au-delà du jeu : Ash et ses fantômes

Le film⁴⁶⁰ s'ouvre sur deux cartons de texte en anglais qui offrent quelques informations sur l'univers diégétique. L'action se déroule dans un avenir proche dont la jeunesse compense la vacuité d'une réalité décevante en s'adonnant à un jeu illégal de simulation de guerre, un monde virtuel où la mort se répète. Rassemblés en équipes⁴⁶¹ (*pâtî* パーティー), de très nombreux joueurs y trouvent l'excitation et la rémunération que le réel ne leur fournit pas. Toutefois, le jeu n'est pas sans danger puisqu'il lui arrive de produire des « non-rentrés » (*mikikansha* 未帰還者), des joueurs dont le cerveau est endommagé et qui s'en trouvent lourdement handicapés. C'est semble-t-il de là que lui vient son nom d'« Avalon⁴⁶² », le lieu de repos des âmes des héros⁴⁶³.

Le film commence en jeu, par le chargement d'une carte du terrain. Des chars d'assaut se déploient dans un champ sépia et tirent quelques salves avant d'exploser sous l'impact de missiles. Flammes et débris s'élèvent dans les airs, puis se figent. La caméra les contourne et révèle leur structure en calques bidimensionnels. Une femme encagoulée apparaît et le décor champêtre cède sa place à une rue haussmannienne. Dans la ville, les combats s'engagent. Des hommes armés tirent sur des chars blindés au milieu d'une foule en panique. Alors que des civils sont touchés, la femme remonte le flot

⁴⁶⁰ Pour rappel, j'utilise de façon complémentaire deux copies du film : l'édition japonaise *Avalon. Memorial Box* (Emotion), qui donne accès à la version originale polonaise sous-titrée en japonais, et l'édition française *Avalon. Édition collector* (des Films et StudioCanal), pour la qualité visuelle des images que j'estime être la plus proche de la version pour le cinéma (sur les raisons de ce choix, cf. Introduction p. 70). Du fait de la double traduction du japonais vers le polonais vers le français (voire peut-être triple si la traduction française a été faite depuis la version anglaise comme c'est souvent le cas), le résumé qui suit peut parfois s'éloigner légèrement de l'expérience du spectateur francophone. Les rares cas où ces variations m'ont paru importantes sont signalés et une traduction alternative, plus proche du texte japonais, est proposée.

⁴⁶¹ J'ai choisi de traduire par « équipe » plutôt que par « groupe » qui me semble trop large. « Équipe » a l'inconvénient d'effacer l'allusion à « parti (politique) » qui est l'une des traductions de « party » et qui peut être aussi évoquée par le synonyme utilisé en japonais de « groupe illégal » (*higôhō shûdan* 非合法集団). Toutefois, le mot « party », en anglais comme en japonais est un terme courant dans les jeux vidéos et fait d'ailleurs partie de la terminologie du jeu *Wizardry* dont s'inspire le film (cf. *infra* De *Wizardry* à *Avalon* : Le jeu vidéo comme support de l'imagination scénaristique, p. 251).

⁴⁶² Pour éviter les malentendus et clarifier le texte, je distingue graphiquement le jeu « Avalon » du film *Avalon* et de l'île de la légende Avalon.

⁴⁶³ Les sous-titres japonais ne donnent pas les mêmes informations que les cartons en anglais, j'ai donc choisi de combiner les deux sources.

des fuyards, grimpe sur un char et prend le contrôle d'une mitrailleuse avec laquelle elle abat plusieurs soldats dont le visage est marqué d'une croix noire. Contemplant son œuvre, elle découvre un dernier ennemi, un jeune homme portant trois cercles sur le front et les joues, et lui tire une balle dans la tête alors qu'il tentait une retraite. En guise d'avertissement tardif, la femme lui suggère d'augmenter son niveau en Classe B ou C avant de s'essayer encore à la Classe A. Dans les rues, un hélicoptère furtif achève de bombarder la foule.

Les combats se poursuivent sur un autre terrain. Dans un champ, des dizaines de combattants armés se ruent dans la direction de l'hélicoptère qui abandonne son camouflage. La femme se matérialise sur ce nouveau terrain dans un éclair rouge. Laisant les autres se faire décimer en première ligne, elle profite de la distraction pour contourner le front et installer son fusil à longue portée dans un bâtiment en ruines. Elle abat le pilote de deux balles précises, paralysant ainsi l'engin qui se maintient en l'air, à sa merci. Elle quitte le bâtiment et prend à nouveau possession de la mitrailleuse d'un tank pour finalement abattre l'hélicoptère. Elle assoit définitivement sa domination du terrain lorsque les derniers fantassins sont soufflés par l'explosion du crash, la laissant seule bénéficiaire des points d'expérience de la mission qui vient de s'achever. Mais au loin, un homme encapuchonné a observé tous ses mouvements.

Dans une petite pièce plus grise que sépia, la femme se relève, retire un grand casque de sa tête et allume une cigarette. Sur un écran, un homme âgé, portant un col romain et officiant comme maître de jeu (*gêmu masutâ* ゲームマスター), la félicite de ses exploits répétés. La femme, qu'il appelle Ash (*Asshu* アッシュ), est une excellente joueuse solo qui s'apprête à gagner un niveau d'expérience, ce qui impliquera un handicap en jeu, une limite de temps pour compléter ses missions. Dans ces conditions, continuer à jouer seule deviendra encore plus risqué et l'homme lui suggère de reformer une équipe. Mais Ash se contente de racheter quelques munitions pour le jeu et de lui demander de

convertir le reste des points gagnés en argent liquide, argent qu'elle retire auprès de la gérante de l'établissement de jeu, alors qu'un écran rediffuse la partie qu'elle vient de gagner à un parterre de jeunes gens fascinés.

Ash quitte les lieux et traverse une ville apathique, peuplée de silhouettes immobiles et sans visages. Chez elle, elle est accueillie avec entrain par un basset hound qui disperse allègrement le contenu de sa gamelle sur le sol. Elle-même se contente de quelques chips, d'un verre d'alcool et d'une cigarette.

Dans le hall de l'établissement de jeu, Ash découvre sur l'écran de retransmission public le défi personnel que lui lance un joueur inconnu. L'homme, qui est celui qui l'avait observée lors de son combat contre l'hélicoptère, imite ses stratégies, mais il est plus rapide et plus précis qu'elle. Piquée par cet affront, Ash se renseigne sur le joueur, mais ne trouve que des informations publiques sur ses statistiques de jeu (il joue un *bishop*⁴⁶⁴ – *bishoppu* ビシヨップ – de niveau 13), rien sur son nom ou son adresse de connexion. Outrepasant les règles du jeu, elle demande directement au vieux maître de jeu de lui fournir des informations sur le *bishop* qui vient de la défier, mais l'homme, tout bienveillant qu'il soit à son égard, semble lui refuser cette dérogation.

S'ensuit une longue séquence pendant laquelle des images du quotidien d'Ash et des lieux, virtuels ou non, qu'elle fréquente alternent sur la voix d'une cantatrice qui chante Avalon et la mort du roi Arthur. Avalon est décrite comme une île de légende par-delà les brumes, une île féerique dans laquelle se

⁴⁶⁴ J'ai fait le choix de ne pas traduire en français les noms des classes de joueurs dans le film afin de préserver les jeux sémantiques que ce dernier établit. Cette question est particulièrement importante dans le cas de *bishop*, qui devient le nom propre de l'un des personnages et qui présente en anglais le double sens d'« évêque » (il y est fait référence dans le film) et de « fou » (la pièce d'échec). Par souci d'unité, je ne traduis pas non plus les deux autres classes mentionnées dans le film : *fighter* (*faitâ* ファイター, guerrier) et *thief* (*shîfu* シーフ, voleur).

rendent les héros, l'île où leurs âmes⁴⁶⁵ côtoient les neuf déesses, l'île enfin vers laquelle une nef conduit Arthur.

En sortant de l'établissement, Ash croise une silhouette animée. Un homme en guenilles se retourne sur son passage et l'interpelle. Ils se rendent ensemble dans une cantine surpeuplée et discutent autour d'un gruaud peu ragoûtant. L'homme, qui s'appelle Stunner (*Sutanna* スタンナ), est aussi un joueur et appartenait à la même équipe qu'Ash, Wizard (*wizâdo* ウィザード). Il avait entendu des rumeurs sur une joueuse solo remarquable et soupçonnait que c'était son ancienne acolyte, mais il affirme être tombé sur elle par hasard. Stunner se plaint de la difficulté de rejoindre une nouvelle équipe en tant qu'ancien Wizard, un groupe qui était pourtant renommé et efficace, mais Ash ne semble pas disposée à évoquer leur passé commun et s'apprête à quitter la table en lui donnant un peu d'argent. Mais Stunner la retient pour lui annoncer qu'un dénommé Murphy (*Mâfi* マーフィー) s'est perdu dans le jeu.

Ash se rend dans un hôpital qui est submergé par les corps paralysés des joueurs non-rentrés. Pendant qu'elle trouve son chemin vers le lit où repose Murphy, la voix de Stunner résonne. Il décrit la cause supposée de la situation de Murphy et les rumeurs concernant une Classe Spécial A. Selon les rumeurs, un personnage neutre, qui n'est ni un ennemi ni un allié des joueurs, apparaît occasionnellement dans la Classe A, la classe la plus élevée du jeu et celle dans laquelle Ash évolue déjà. L'origine de ce personnage est inconnue et certains considèrent qu'il s'agit d'un bug du programme, mais son apparence de petite fille au regard triste et sa façon d'apparaître tel un fantôme lui a valu le surnom de *Ghost* (*Gôsuto* ゴースト). À l'instar de Murphy, aucun des joueurs qui ont croisé sa route et qui l'ont poursuivi n'en est revenu. Pourtant, l'enjeu est de taille, car la fillette serait une porte d'entrée vers un niveau caché du jeu, la Classe Spécial A, dont il est impossible de sortir autrement qu'en accomplissant une certaine mission, qui procure une somme incomparable de points d'expérience. Pour les joueurs de haut niveau qui se heurtent aux

⁴⁶⁵ Le terme exact utilisé dans les sous-titres est *seirei* 聖霊 qui désigne les âmes des défunts, mais aussi spécifiquement le Saint Esprit de la religion chrétienne.

limites de la Classe A et qui souhaitent explorer le jeu plus avant, l'accès à ce niveau caché constitue, pour ainsi dire, un Graal.

Devant le corps inanimé de Murphy, Ash se souvient de l'époque de Wizard, de sa propre détresse lors d'une mission trop difficile, même pour cette équipe d'excellence, et de l'obstination de Murphy, leur chef, à poursuivre un combat déjà perdu. Troublée par ces souvenirs, Ash ne remarque pas que, dans ce monde aussi, elle est observée par le *bishop*, maintenant vêtu d'une soutane et d'un col romain.

Une recherche informatique à partir des mots-clefs évoqués par Stunner mène Ash au nom des Neuf Sœurs (*Kyû Shimai* 九姉妹). Mais pour accéder à plus d'informations, Ash doit fournir ses informations de jeu (jeu qui, rappelons-le, est illégal). Elle choisit de prendre le risque et obtient un rendez-vous en jeu.

Dans la cellule de l'établissement de jeu, elle interroge le vieil homme sur les Neuf Sœurs. Pour lui, ce nom évoque la légende de la fée Morgane et de ses sœurs, qui règnent sur l'île d'Avalon où elles transportent le roi Arthur blessé. Il associe aussi Morgane à la Dame du Lac, la protectrice d'Arthur. Mais Ash évoque un aspect moins bienveillant de Morgane en se rappelant qu'elle a retenu Ogier de Danemark⁴⁶⁶ sur son île en plaçant sur sa tête une couronne magique qui lui fait oublier sa patrie et le reste du monde.

Au point de rendez-vous, Ash fait face aux Neuf Sœurs, une équipe de joueurs pillards qui tentent de la détrousser pour revendre son équipement au plus offrant, une pratique illégale dans le jeu. Veulent-ils seulement la détrousser ou comptent-ils se payer ainsi des informations qu'ils sont

⁴⁶⁶ De même que la traduction polonaise, la traduction française remplace Ogier par Odin. Mais il s'agit bien d'Ogier (*Ojîru* オジール), héros des chansons de gestes et de la littérature médiévales. L'épisode de son naufrage sur Avalon et de sa relation avec Morgane (Morgue) ainsi que la mention de la couronne d'oubli seraient issus du *Premier Livre des visions d'Ogier le Dannoy au royaume de Fairie* (1542). Cf. BOTTINEAU-SICARD Claire, « (15)42, année fantastique. Imaginaire et politique dans *les Visions d'Oger le Dannoy au royaume de fairie, le Livre des visions fantastiques et le Songe de Pantagruel*, de François Habert », *Camenaë [en ligne]*, n° 8, 2010, p. 1-22 ; et TOGEBY Knud, « Ogier le Danois », *Revue Romane*, vol. 1, 1966, p. 110-119.

réellement sur le point de lui donner ? L'agilité de Ash à renverser la situation et à prendre l'un des membres en otage ne permet pas de trancher. Du chef de l'équipe, elle n'apprend que quelques rumeurs supplémentaires : les « vraies Neuf Sœurs » serait le ou les programmeurs du jeu « Avalon ». Mais les échanges sont interrompus par le surgissement d'un hélicoptère qui, combiné à un retard dans le rafraîchissement des images, force Ash et les autres à battre en retraite et à s'extraire d'urgence du jeu, un *reset* forcé qui a un effet traumatique sur les joueurs.

Rentrée chez elle, Ash retrouve son compagnon canin et semble se reconforter en lui préparant un repas royal. Mais au moment de le servir, l'animal a disparu de la pièce pourtant fermée. Ash part à sa recherche, mais n'entend que le bruit d'un hélicoptère qui s'éloigne.

Après la fausse piste des Neuf Sœurs et les déboires consécutifs, Ash a besoin de nouvelles pistes. Elle se rend dans une librairie et achète plusieurs ouvrages sur la légende arthurienne. En sortant, elle croise heureusement Stunner qui lui apporte des informations fraîches. Il a en effet découvert la condition à remplir pour provoquer l'apparition du Ghost et donc pour accéder au niveau caché. Il faut avoir dans son équipe, ou être soi-même, un *bishop* de haut niveau (12 ou plus). Ash a donc deux options : elle peut abandonner sa classe actuelle de *fighter* et recommencer à partir de zéro dans la classe *bishop*, au prix de beaucoup de temps et d'argent, ou bien elle peut constituer une nouvelle équipe qui comprendra un *bishop* déjà au bon niveau, mais au risque de ne trouver aucun joueur souhaitant accompagner une ancienne Wizard.

Par chance, le *bishop* qui la surveillait et qui l'avait défiée se présente, immédiatement et de lui-même, à son appartement. Sans agressivité, il semble narguer la joueuse en évoquant la rumeur qui fait d'elle la cause de la chute de Wizard. Pendant la dernière mission, un membre de l'équipe aurait ignoré les ordres du chef et quitté le jeu, affaiblissant la première ligne de combat et abandonnant de fait ses compagnons à une défaite certaine.

L'équipe aurait ensuite imploré sous le coup de l'humiliation. À ces mots, Ash se souvient de la dernière bataille, d'avoir effectivement ignoré les ordres de Murphy et d'avoir appelé un *reset*, mais elle ne laisse rien paraître et demande au *bishop* de composer une équipe pour elle. L'homme, qui reste anonyme – il n'est désigné que par sa classe –, accepte et lui donne rendez-vous le lendemain pour une ultime mission en Classe A.

Avant de poser le casque sur sa tête, Ash reçoit les derniers avertissements et recommandations de la gérante de l'établissement et du maître de jeu. La première lui affirme qu'il n'y a pas de Classe Spécial A dans la Classe A. « Avalon » est un jeu, réaliste peut-être, mais un jeu seulement. Le niveau caché est autre chose, il n'est pas un jeu puisqu'il ne peut être fini. Il est donc dans le jeu, mais sans être un jeu, et c'est pourquoi il reste caché. Elle explique aussi que Bishop officie comme recruteur et qu'il est impossible de l'identifier, car il se connecte au jeu depuis un terminal privé qui ne peut être retracé. Elle tente enfin de dissuader Ash de s'associer à lui et de partir à la recherche de la Classe Spécial A, mais la joueuse lui fait comprendre qu'elle est moins motivée par la perspective d'avancer dans le jeu que par celle de retrouver Murphy qui, selon elle, s'y trouve toujours. Dans la cellule, le maître de jeu aussi la met en garde, tout en admettant que ce n'est pas son rôle d'influencer sur les choix des joueurs, puis lance le jeu.

Au point de rendez-vous, Ash retrouve Bishop et le reste de l'équipe formée de trois personnages programmés et de Stunner. Avant de partir, Bishop demande à Ash si elle a compris qui il était et elle répond avec assurance qu'il est Neuf Sœurs, le maître d'« Avalon », le programmeur du jeu. Il la détrompe toutefois, il n'est que le successeur des apôtres (autrement dit un *bishop*/évêque) tandis que le créateur est ailleurs. Pour Ash, il n'en reste pas moins quelqu'un de « l'autre côté » (*mukôgawa no hito* 向こう側の人). Bishop propose de la recruter et lui révèle que sa fonction est de maintenir la motivation des joueurs en leur servant d'exemple et en augmentant toujours son propre niveau. C'est ainsi qu'il peut trouver un équilibre, entre un jeu qui,

semblant à première vue impossible, peut être terminé, et un jeu qui donne l'impression de pouvoir être achevé alors qu'il ne peut l'être.

Sur le terrain, Bishop établit la stratégie. Les trois personnages sans joueurs sont envoyés au contact pour occuper les ennemis pendant que Ash les contourne pour attaquer leur point faible. Après la victoire, le Ghost apparaît comme prévu et Stunner tente de l'abattre, mais rate sa cible. Touché lui-même par un ennemi, il a le temps, avant de rendre son dernier souffle, d'expliquer à sa coéquipière comment atteindre le Ghost, et de lui avouer que c'était lui qui avait été le premier à abandonner la dernière mission de Wizard.

Ash se lance à la poursuite du Ghost et parvient finalement à le toucher. Comme annoncé, la fillette se transforme en une sorte de tourbillon qui transporte Ash dans un non-lieu où défilent des séries de signes.

La joueuse se retrouve dans une cellule inconnue de l'établissement de jeu désert. Sur un écran, les mots « *Welcome to class real* » sont vite remplacés par une image de Bishop qui lui offre quelques explications sur son nouvel environnement et sa mission. La Classe Spécial A est officiellement appelée la Classe Réel. Pour terminer sa mission et en sortir, il n'y a qu'une seule condition à remplir. Ash doit tuer un non-rentré qui s'accroche à ce niveau. L'ensemble des compétences acquises en jeu par Ash ainsi que son équipement lui sont retirés. Tous les personnages neutres qu'elle croisera dans le niveau sont dotés leur propre volonté, et en blesser un seul lui fera perdre la partie d'office. Elle trouvera sa cible à un concert intitulé « Avalon ».

Ash se met immédiatement en route, habillée d'une robe de soirée et armée d'un petit pistolet. À l'extérieur, la ville est pleine d'activité. Les passants marchent et courent en tous sens, les véhicules sillonnent les rues et la rame de métro dans laquelle monte Ash est bondée. Elle parvient enfin à la salle de concert et se mêle au flot des spectateurs lorsqu'elle aperçoit Murphy, qui s'avère donc être sa cible.

Dans la salle, le concert commence. La cantatrice chante Avalon, l'île légendaire et féérique par-delà les brumes où se rendent les héros. Tandis que dans les jardins, la confrontation commence. Ash révèle à Murphy qu'elle a compris il y a longtemps que c'était lui l'artisan de la dislocation de Wizard. Elle savait qu'il souhaitait avancer dans le jeu alors que les autres membres de l'équipe étaient satisfaits de leur situation. Elle avait donc pu déduire qu'il les avait délibérément lancés dans une mission impossible dont l'issue malheureuse lui donnerait une excuse pour démanteler le groupe. Ash avait supporté les rumeurs à son égard, Stunner avait vécu avec la culpabilité d'avoir été le déclencheur des événements, et Murphy avait pu poursuivre sereinement son exploration du jeu en solo. Elle lui reproche sa trahison en faisant valoir que tout ce qu'il en aura retiré est de se trouver immobilisé sur un lit d'hôpital. Ce dernier point fait vivement réagir Murphy qui déclare que la réalité est définie par les choix de ceux qui l'habitent et qu'il a choisi la Classe Réel comme réalité. Il fait remarquer à son adversaire qu'elle n'a plus la mèche cendrée qui la caractérisait dans le jeu (trait qui explique son nom), mettant ainsi en doute le statut de la Classe Réel, mais aussi de la réalité où se trouvent leur corps. Afin de lever définitivement les doutes, il lui propose une expérience mortelle : un duel qui permettra au survivant, en observant le devenir du corps du perdant, de déterminer exactement la nature de la Classe Réel. Dans la salle de concert, la cantatrice chante maintenant la dernière bataille, les héros tombés au champ d'honneur, la mort glorieuse qui approche, les ténèbres qui s'étendent et la nef noire qui apparaît. À l'issue du duel, Murphy est à terre. Dans ses derniers instants, il exhorte Ash à ne pas se laisser tromper par les apparences, la Classe Réel est désormais sienne. Rapidement, son corps disparaît dans un tourbillon lumineux et Ash reste seule témoin de la nature virtuelle de son nouveau domaine. Dans la salle, le concert lyrique s'achève sur la nef des neuf déesses glissant à la surface des brumes, emportant les héros vers Avalon, l'île des âmes, le paradis des ombres.

En silence, Ash ramasse les munitions et l'arme abandonnées par Murphy, remplit le chargeur et se dirige d'un pas décidé vers la salle de concert

maintenant déserte. Le Ghost se tient debout au milieu de la scène. Ash avance dans l'allée centrale et pointe son arme vers la fillette dont le visage se transforme en un sourire inquiétant. Un dernier carton souhaite la bienvenue en « Avalon ».

1.2 L'écriture d'Avalon et la pratique des jeux vidéo

1.2.1 D'Apocalypse Now à Ghost in the Shell : de la légende politique à la quête de transcendance

L'édition DVD japonaise *Avalon. Memorial Box* contient la réimpression d'un « Projet Avalon » (*Avaron kikakusho AVALON 企画書*), anonyme et non daté, sans doute celui qui a été soumis à Bandai Visual en premier lieu. Les éditeurs du recueil l'attribuent à Oshii Mamoru, avec la collaboration d'Itô Kazunori, et estiment qu'il a été rédigé une dizaine d'années avant la production d'*Avalon*, soit en 1988 ou 1989⁴⁶⁷.

Cette première version, dont Oshii déclare qu'elle n'était finalement qu'assez peu exploitable⁴⁶⁸, contient pourtant déjà plusieurs éléments de l'intrigue et de l'univers diégétique finaux. Aiguillé par les gestionnaires du jeu, un joueur solo se lance à la poursuite d'un personnage neutre qui le mène à un ancien compagnon d'armes jamais rentré de mission. Toutefois, il est vrai que la teneur symbolique des relations entre les personnages et la portée politique de leurs actes sont très différentes de celles du film.

En effet, le personnage principal de cette « version proche-futuriste d'*Apocalypse Now*⁴⁶⁹ » n'est pas une femme, mais un homme appelé Ryû 流, et le texte est d'ailleurs écrit à la première personne (*ore* おれ). Comme Ash, Ryû est un joueur solo dont l'avatar est un *fighter* (guerrier) aux prouesses

⁴⁶⁷ La mention dans le texte, du film *Akira* d'Ôtomo Katsuhiro, distribué en 1988, semble en outre confirmer que cette version du projet a bien été rédigée ou révisée après cette date. Yamada Naomi 山田尚美 dans YAMAUCHI Tomokazu (山内智和) et NAITÔ Keiji (内藤啓二) (éds.), *Avalon Pre-production Book*, 2001, p. 6.

⁴⁶⁸ AOKI Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 119.

⁴⁶⁹ YAMAUCHI Tomokazu et NAITÔ Keiji (éds.), *op. cit.*, p. 20 : 「物語 (ストーリー) は『地獄の黙示録』の近未来版。」

admirées et enviées par les autres joueurs. Comme pour Ash, son passé ressurgit lorsqu'il apprend par hasard que son allié du temps de Wizard, Rei 零, est parti vers la Classe A sans en revenir. Mais contrairement à Ash, il ne croise pas la route d'un *bishop*, mais d'une autre *fighter*, Mana 麻那, qui l'accompagne et le soutient dans ses progrès en Classe Spécial A et dans sa recherche d'une seconde femme, adulte, que les joueurs appellent « le fantôme » (*yûrei* 幽霊). Le potentiel symbolique est donc bien différent entre la configuration relationnelle de ce projet – un homme adulte cherchant une femme adulte – et la configuration finalement retenue pour *Avalon* d'une femme adulte poursuivant une fillette.

Par ailleurs, la description de la société dans laquelle vivent les joueurs est beaucoup plus détaillée que dans le film et construit une opposition forte entre une réalité contraignante et un jeu libérateur. Lorsque Ryû et l'équipe de Mana atteignent les profondeurs de la Classe Spécial A – niveau le plus difficile du jeu mais accessible sans conditions, contrairement à la Classe Réel du film –, ils trouvent Rei en compagnie de tout un groupe de non-rentrés qui ont rejeté la réalité et se sont déclarés propriétaires de ces terres virtuelles. Le récit s'achève alors que l'affrontement commence et que Ryû doute encore du choix à faire : trahir une nouvelle fois Rei en combattant aux côtés de Mana qui est chargée d'éliminer tous les dissidents, ou bien rejoindre les rangs des non-rentrés contre les gestionnaires du jeu. Ainsi, l'un des enjeux du récit est la tension entre un pouvoir qui tend à imposer sa domination et ses règles dans la réalité comme dans le jeu, et des joueurs qui tentent de construire une zone libre, échappant à ce pouvoir. La Classe A n'est qu'une échappatoire et une source de revenu pour les joueurs, mais le territoire occupé par les non-rentrés est plus qu'un divertissement, c'est un État séditieux dans l'État, une zone sans contrôle qu'Oshii associe au territoire occupé par le colonel Kurtz dans *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola (1979). Selon Oshii, l'action des joueurs rebelles constitue une dernière forme de résistance contre une société

de contrôle⁴⁷⁰ qui les a privés, dans la réalité, de la possibilité même de se révolter⁴⁷¹.

« Avalon », qui dans ce projet désigne spécifiquement le labyrinthe dans lequel les non-rentrés se sont retirés, fait donc référence à la fois à l'aspect métaphysique et à l'aspect politique de l'île d'Avalon des légendes arthuriennes. Comme l'île mythique, le labyrinthe constitue un au-delà où reposent les âmes des héros (la notion des corps « vides » abandonnés dans les hôpitaux est déjà présente dans ce texte), mais c'est aussi un lieu de résistance où résident les derniers espoirs d'une victoire dans la lutte pour la souveraineté (en référence au retour prophétisé du roi Arthur pour combattre les envahisseurs saxons ou normands et libérer les peuples celtes).

L'édition *Avalon. Memorial Box* du film reproduit également le projet « AVALON ver. 25/09/98 », semble-t-il rafraîchi par Oshii en vue de la production après sa validation par Bandai Visual. Il est aussi attribué à Oshii par les éditeurs et la date est mentionnée directement dans le document, bien que certains témoignages laissent penser qu'il pourrait s'agir d'un texte achevé plus tardivement, après le premier voyage de repérage en Pologne, en novembre 1998⁴⁷².

Les transformations les plus importantes apportées au projet sont fortement influencées par le travail précédent d'Oshii sur *Ghost in the Shell*. L'indécis Ryû cède sa place à une femme experte au combat qui agit, malgré les doutes qui l'assaillent. Ash, c'est désormais son nom, emprunte au Major Kusanagi de *Ghost in the Shell* (voir la description de ce film *supra*, p. 126) sa

⁴⁷⁰ Oshii emploie l'expression « *kanri shakai* » (管理社会) qui traduit en japonais le concept Deleuzien (inspiré par les sociétés disciplinaires de Michel Foucault) de société de contrôle. Miyabayashi Kan traduit ainsi le titre de l'article « Post-scriptum sur les sociétés de contrôle » (reproduit dans DELEUZE Gilles, *Pourparlers. 1972-1990*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990) par « 追伸—管理社会について » (dans DELEUZE Gilles, *Kigô to jiken. 1972-1990 nen no taiwa* [記号と事件 1972-1990年の対話], Miyabayashi Kan [宮林寛] [trad.], Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 1996).

⁴⁷¹ YAMAUCHI Tomokazu et NAITÔ Keiji (éds.), *op. cit.*, p. 20.

⁴⁷² MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 112-113.

maîtrise des armes, son goût pour la solitude, son caractère décidé et même sa silhouette, avec ses cheveux bruns coupés au carré (figures 41 à 44). Oshii semble avoir particulièrement insisté pour construire cette analogie entre les deux personnages et former Ash à l'image de Kusanagi⁴⁷³, mais ce n'est pas la seule transformation du projet sur laquelle l'influence de *Ghost in the Shell* se fasse sentir. Bien que les détails sur la réalité sociale des joueurs soient conservés à travers des flashes d'information par exemple, le récit met de côté les enjeux politiques de la première intrigue et préfère en développer les aspects métaphysiques et personnels. Par exemple, quand Ash retrouve Murphy, il est seul dans la Classe Réel et ne se propose pas d'y créer un royaume indépendant. Pendant son agonie, il attire l'attention d'Ash sur l'imperfection de ses propres souvenirs concernant son passé, son identité et son quotidien, une réminiscence évidente d'une scène du film de 1995. Dans cette scène, Kusanagi arrête et interroge un criminel manipulé par un pirate informatique, le Marionnettiste, dont la spécialité est de laver le cerveau de ses victimes pour leur implanter de faux souvenirs ou de fausses identités. Et à l'instar de ce Marionnettiste, Murphy invite l'héroïne à abandonner sa vie et le monde qu'elle connaît pour habiter et faire sienne une nouvelle réalité numérique⁴⁷⁴. Enfin, outre la figure de l'héroïne et l'introduction d'un doute sur le réel qui était absent de la première version du projet, Oshii emprunte à *Ghost in the Shell* la terminologie, et donc la notion même de *ghost*. En rajeunissant le personnage du fantôme et en lui donnant le nom de Ghost ゴースト au lieu de *yûrei*, Oshii importe dans *Avalon* tout le système métaphysique de *Ghost in the Shell* dans lequel le corps n'est qu'un véhicule, tandis que la conscience, la pensée et l'identité de la personne forment l'unité appelée *ghost* susceptible d'exister et de se transformer en dehors de la réalité matérielle et

⁴⁷³ MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 123.

⁴⁷⁴ Il est intéressant de noter que dans cette version du projet, le corps de Murphy ne disparaît pas après sa mort comme dans le film. Toutefois, le Ghost réapparaît ensuite à la surface d'un mur, ce qui laisse supposer que la réalité est bien numérique. YAMAUCHI Tomokazu et NAITÔ Keiji (éds.), *op. cit.*, p. 36.

organique⁴⁷⁵. Le spectateur est ainsi invité à lire *Avalon* au prisme des notions développées dans *Ghost in the Shell*.

⁴⁷⁵ Pour une description plus précise du concept de *ghost* dans la franchise *Ghost in the Shell*, cf. *supra* 136.

Katô Yoshihisa, image board pour Avalon, 1999

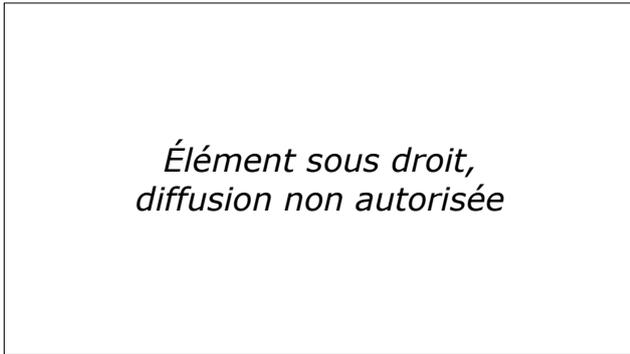


Figure 41 : Mizuno Purodakushon (éd.), Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA, Tokyo, Media Fakutorî, 2001, p. 126.

La scène du réveil de Kusanagi à la fin du générique de Ghost in the Shell.

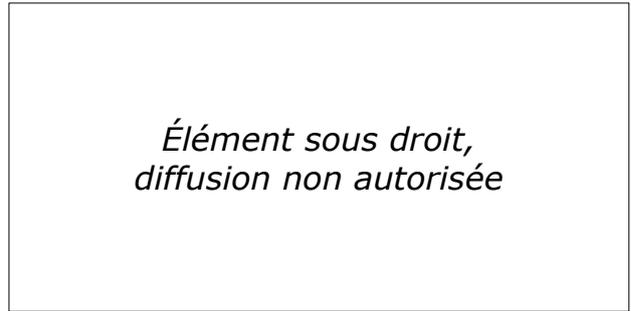


Figure 42 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:07:50].

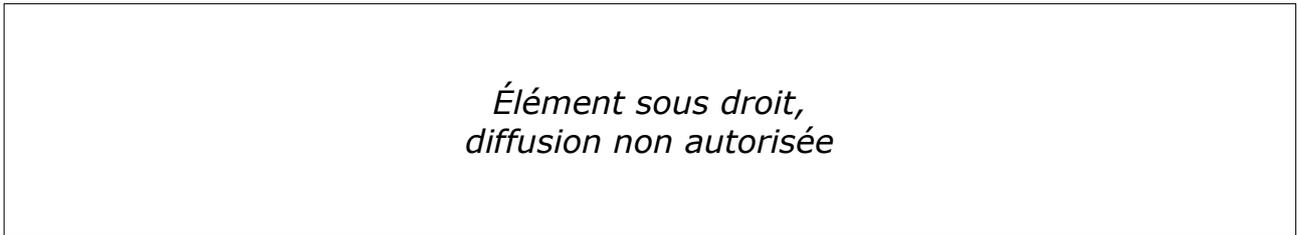


Figure 43 : Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [1:20:49 ; 1:35:15 ; 1:19:34].

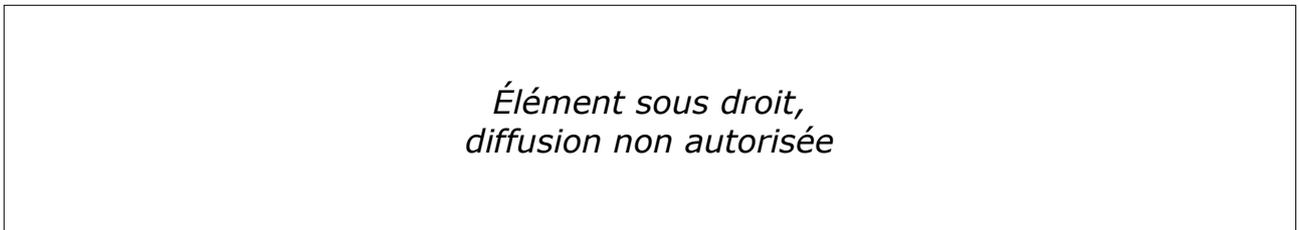


Figure 44 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:07:11 ; 0:12:21 ; 0:34:02].

1.2.2 De *Wizardry* à *Avalon* : Le jeu vidéo comme support de l'imagination scénaristique

Oshii a donc rafraîchi le projet *Avalon* en se référant à *Ghost in the Shell*. Mais il a aussi profité de cette réactualisation pour donner un peu plus d'importance à une autre source d'influence : les jeux vidéo et en particulier le titre *Wizardry* qui donne probablement son nom à l'ancienne équipe d'Ash. Le jeu vidéo est bien sûr un élément central de la diégèse d'*Avalon*, à l'image de ce titre qui est à la fois celui du film et celui du jeu auquel s'adonnent les personnages du film. Pourtant, le jeu vidéo n'est pas qu'un élément de décor pour un film de science-fiction futuriste. Oshii est lui-même un joueur ainsi qu'un créateur de jeux vidéo, et il construit l'intrigue de son film en y intégrant certaines dynamiques de jeu. À de nombreuses reprises, Oshii a ouvertement déclaré s'être particulièrement inspiré de son expérience de joueur de *Wizardry*⁴⁷⁶ (1981) pour créer les personnages et le monde d'*Avalon*. Déjà dans le premier projet pour le film, il écrit que le jeu diégétique est « une version proche-futuriste de *Wizardry*⁴⁷⁷ ». Plus tard, en 2001, il explique que les personnages du film aussi trouvent pour la plupart leurs origines dans ce jeu⁴⁷⁸. Et encore récemment, en 2016, au détour d'une question sur ses goûts concernant les graphismes des jeux vidéo, il loue la puissance évocatrice et la place laissée à l'imagination par les graphismes minimalistes de *Wizardry*, et présente *Avalon* comme « le produit de cette imagination⁴⁷⁹ ».

⁴⁷⁶ *Wizardry* est une série de jeux vidéo qui comprend de très nombreux titres (et produits dérivés), mais dans le cas d'*Avalon*, il semble s'agir plus précisément d'une référence au premier volet. *Wizardry : Proving Grounds of the Mad Overlord* (traduit en japonais par *Wizâdorî Kyôô no shirenjô* ウィザードリィ 狂王の試練場) est un jeu vidéo coécrit par Robert J. Woodhead et Andrew C. Greenberg et distribué aux États-Unis en 1981. D'abord destiné à l'Apple II, il est porté sur PC en 1984. Cette version PC est traduite et commercialisée au Japon en 1985, puis portée sur la console de salon Famicom de Nintendo en 1987. Les graphismes de cette dernière version sont d'ailleurs recréés à cette occasion sous la direction de Suemi Jun, le concepteur des personnages de *G.R.M.* en 1996.

⁴⁷⁷ YAMAUCHI Tomokazu et NAITÔ Keiji (éds.), *op. cit.*, p. 19 : 「<WIZARDRY>の近未来版」.

⁴⁷⁸ OSHII Mamoru et RAYNS Tony, « Game master », *Sight and Sound*, vol. 12, n° 11, novembre 2002, s.p.

⁴⁷⁹ OSHII Mamoru (押井守) et NOGUCHI Tomohiro (野口智弘), « "Kore wa boku no haikyo ganbô o mitasu gêmu". Oshii Mamoru, Doragon Kuesuto Birudâzu ni môsô no tô o kenchiku su. Kôhen » (「これは僕の廃墟願望を満たすゲーム」押井守、『ドラゴンクエストビルダーズ』に妄想の塔を建築す 後編), *AUTOMATON* [en ligne], [posté le 20 juillet 2016], consulté le 21 juillet 2016. URL : <http://jp.automaton.am/articles/interviewsjp/osi-mamoru-interview-with-dragon-quest-builders-02/> : 「その妄想の産物が『アヴァロン』なの」.

En 1995, Oshii publie un recueil de courts textes intitulé *Chûmon no ôi yôheitachi. Oshiima to sono ittô no konpyûtâ gêmu o meguru bôken* 注文の多い傭兵たち オシイマとその一党のコンピュータゲームをめぐる冒険⁴⁸⁰ qui illustre bien la fonction de support à l'imagination qu'il perçoit dans les jeux vidéo, ainsi que la pratique de transmédiation du jeu vers le film. La première partie de l'ouvrage contient de brèves fictions qui se déroulent dans les univers diégétiques de différents jeux vidéo commercialisés. L'une d'elle prend d'ailleurs place dans *Wizardry*, mais il en sera plus longuement question au chapitre suivant dans le cadre de l'interprétation du film (*infra* p. 356). La seconde partie de l'ouvrage rassemble des concepts pour des jeux vidéo, dont *The Great Maze of Overkill* (*Kodoku no meikyû* 蠱毒の迷宮)⁴⁸¹ qui semble servir de fondation à la fois au jeu « Avalon » et à l'histoire du film. En résumé, le joueur joue le rôle d'un aventurier enfermé dans un labyrinthe par un roi fou (*kyôô* 狂王) qu'il doit atteindre pour pouvoir sortir. Contrairement à *Wizardry*, l'aventurier n'affronte aucun monstre. Tous ses adversaires sont d'autres aventuriers⁴⁸² : les combattre est son seul moyen de se procurer des équipements et d'améliorer ses compétences. Pourtant, il ne peut survivre sans s'associer à d'autres aventuriers qui pourront le trahir, et le trahiront. En effet, un seul aventurier peut sortir du labyrinthe, au sacrifice donc de tous les autres. Au moment de sortir, il fait face au roi fou, qui est à l'origine de cette situation, et il a le choix de l'affronter ou d'accepter une récompense. Comme *The Great Maze of Overkill*, « Avalon » (le jeu fictif du film) est un jeu de rôle dont les personnages s'affrontent, à la fois pour écarter la concurrence et pour améliorer leurs propres capacités. Mais certaines dynamiques du jeu sont aussi directement transcrites dans le scénario du film. Ainsi, les enjeux contradictoires de la formation d'une équipe sont au cœur de l'histoire construite autour d'Ash, qui a été trahie par le passé et doit surmonter son

⁴⁸⁰ Que l'on pourrait traduire par *Les Mercenaires aux nombreuses commandes. Les aventures d'Oshiima et de ses compagnons dans les jeux vidéo*. Il s'agit d'un recueil de textes publiés entre 1990 et 1994 dans différents magazines mensuels. OSHII Mamoru (押井守), *Chûmon no ôi yôheitachi. Oshiima to sono ittô no konpyûtâ gêmu o meguru bôken* (注文の多い傭兵たち オシイマとその一党のコンピュータゲームをめぐる冒険), Tokyo, Media Wâkusû, 1995.

⁴⁸¹ OSHII Mamoru, *Chûmon no ôi yôheitachi...*, *op. cit.*, p. 105-113.

⁴⁸² Il ne s'agit toutefois pas d'un jeu multijoueur. Oshii précise bien que chaque aventurier est un personnage non joueur programmé avec sa propre « personnalité ».

rejet de toute forme d'association. Par ailleurs, avancer dans le jeu se fait au sacrifice de tous les autres personnages, c'est ce qui se produit lorsque Ash passe seule dans la Classe Réel après la mort de Stunner. Et enfin, le choix final, entre s'aligner sur le pouvoir ou l'affronter, se retrouve à la fin du film, avec la possibilité, pour Ash, d'obéir ou non à l'ordre de tuer Murphy, bien que son choix soit sujet à interprétation⁴⁸³.

Par ailleurs, la diégèse d'*Avalon* emprunte directement à *Wizardry* les caractéristiques de son système de classes. Les classes (ou professions, ou spécialisations) de personnages sont communes dans les jeux de rôle. Au moment de créer son ou ses personnages, le joueur a généralement la possibilité de leur attribuer une spécialisation qui déterminera leur fonction au cours de l'aventure. Dans *Wizardry*, le guerrier⁴⁸⁴ (*fighter*), comme Ash, est un combattant qui sait donner et recevoir des coups. Le voleur (*thief*), comme Stunner, est peu utile au combat, mais il sait détecter et désamorcer les pièges. Enfin, l'évêque (*bishop*) est une classe d'élite polyvalente, apte à la fois au combat physique et à l'utilisation de la magie. C'est la seule classe du jeu qui sache utiliser son intelligence pour identifier les objets magiques trouvés en chemin, une caractéristique qui est traduite dans le film par la capacité de Bishop à rassembler des informations. Par ailleurs, le système de création de *Wizardry* introduit du hasard de telle sorte qu'un personnage d'évêque ne pourra être obtenu qu'avec de la chance et sera nécessairement plus puissant que la moyenne des personnages⁴⁸⁵. Ainsi les trois personnages d'*Avalon*, Ash,

⁴⁸³ En tuant Murphy, le dernier joueur qui se tient entre elle et la fin de la partie, elle semble obéir aux ordres et s'aligner sur le pouvoir des créateurs du jeu. Mais dans les plans finaux, elle retourne son arme vers le Ghost qui peut, selon les interprétations, représenter ce même pouvoir.

⁴⁸⁴ Puisque le tissu sémantique d'*Avalon* ne s'applique pas au jeu *Wizardry*, je préfère traduire les noms des classes pour ce dernier, ce qui, de plus, permet d'introduire une distinction entre les systèmes de jeu d'*Avalon* et de *Wizardry*.

⁴⁸⁵ Pour plus de détail sur ce point : lorsque le joueur lance la création d'un personnage, il obtient au hasard un certain nombre de points (généralement entre 6 et 8, parfois moins, parfois beaucoup plus) qu'il devra répartir entre les différentes caractéristiques du personnage. Quand une caractéristique atteint un nombre de points déterminé, elle ouvre la possibilité d'attribuer une classe correspondante au personnage. Ainsi, un personnage pourra être un guerrier à condition que le joueur place un minimum de 11 points dans la caractéristique

Stunner et en particulier Bishop sont construits comme des personnages de *Wizardry*.

Parallèlement à la diégèse, la narration aussi emprunte au jeu ses dynamiques qu'elle transcrit en ressorts scénaristiques. Dans le film, la Classe Spécial A est d'abord apparentée à un niveau caché avant d'être chargée d'une symbolique philosophique. Le niveau caché n'est bien sûr pas spécifique à *Wizardry*, ni même au genre du jeu de rôle⁴⁸⁶. Dans certains jeux, la recherche et l'exploration des niveaux cachés peuvent faire l'objet d'une quête auto-imposée par les joueurs. Dans les jeux de plateformes⁴⁸⁷, les niveaux cachés (ou bonus) sont souvent synonymes d'un gain substantiel de points ou de ressources, et on retrouve un dispositif semblable dans « Avalon », dont la Classe Spécial A promet de telles récompenses aux joueurs. Même *Wizardry* contient des niveaux ou des zones cachées : dès le premier étage du labyrinthe, une porte invisible mène à une suite de salles recelant des trésors gardés par un monstre appelé le fantôme de Murphy⁴⁸⁸ (*Murphy's ghost*).

« force ». Un voleur devra avoir au moins 11 points dans la caractéristique « dextérité ». Et un évêque devra avoir au moins 12 points en « piété » et 12 points en « intelligence ». L'évêque a donc déjà deux caractéristiques fortes, alors que le guerrier et le voleur n'en ont qu'une et qu'elle est plus faible d'un point. De plus, les caractéristiques ont déjà quelques points avant que le joueur ne les complète, mais il faut avoir de la chance pour obtenir de bonnes caractéristiques de départ et/ou suffisamment de points à leur attribuer pour créer un évêque.

⁴⁸⁶ Dans le jeu vidéo comme au cinéma, les genres sont des objets dont la définition est difficile et pose de multiples questions, mais on peut néanmoins tenter de les circonscrire. Dans un numéro spécial publié en 2012, la revue *Hermès* propose une typologie des genres vidéoludiques et décrit le jeu de rôle comme un jeu avec lequel « le joueur incarne un personnage qui évolue dans un environnement spécifique et doit effectuer une quête principale. La caractéristique première du jeu de rôle est de proposer au joueur l'évolution de son personnage au fur et à mesure que l'histoire avance. Ainsi, chaque nouvelle épreuve remportée au cours du jeu permet au personnage d'évoluer grâce à un système de points. Ces évolutions affectent les pouvoirs et facultés du personnage ou son armement ». ANONYME, « Typologie des jeux vidéo », *Hermès, La Revue*, n° 62, 2012, p. 15.

⁴⁸⁷ La typologie de la revue *Hermès* classe les jeux de plateformes dans les sous-genres du jeu d'action, qui fait essentiellement appel à l'habileté, la dextérité et la rapidité du joueur. Ces jeux se déroulent généralement dans un contexte de temps réel, où le joueur avance au rythme de l'action qui se déroule sous ses yeux ». ANONYME, « Typologie des jeux vidéo », *ibid.*

⁴⁸⁸ Ce nom est peut-être un hommage aux collaborateurs des créateurs du jeu. En effet, le manuel de *Wizardry* contient une page de remerciements des auteurs qui indique que deux testeurs du jeu portent ce nom : Helen et Paul Murphy (ADAM III Roe R. et WOODHEAD Robert, « *Wizardry. Player's guide* », 1987, p. II). Il est possible que cet antagoniste du jeu soit à l'origine du nom du personnage de Murphy dans *Avalon*, comme je le montre au chapitre suivant, *infra* p. 364. Pour sa part, Julien Sévéon (*op. cit.*, p. 80) suggère que le Murphy du film doit son nom au personnage de Thomas Murphy dans *Alien*³ (1992, David Fincher), tandis qu'Ash et Bishop sont nommés d'après les personnages d'androïdes, respectivement de *Alien*

Enfin, un dernier exemple important de dynamique de jeu appliquée au scénario d'*Avalon* me semble être la notion de niveau d'expérience. Cette notion et le principe conjoint d'évolution des personnages sont fondamentaux dans le jeu de rôle. Comme dans l'écrasante majorité des jeux vidéo du même genre, les personnages dans *Wizardry* recueillent des points d'expérience au fil de leurs combats et de leurs explorations. Lorsqu'ils atteignent un certain nombre de points, ils gagnent un niveau d'expérience (au sens de grade, d'échelon, et non d'un niveau spatial comme pour le niveau caché). Le gain d'un niveau se traduit, dans *Wizardry*, par l'augmentation ou la diminution automatique, et plus ou moins laissée au hasard, des caractéristiques du personnage (en effet, de façon assez contre-intuitive, un gain de niveau peut donc être un événement pénalisant). L'un des ressorts principaux de l'intrigue d'*Avalon* repose sur la notion de niveau d'expérience puisqu'il faut, pour atteindre la Classe Réel, que le joueur soit lui-même ou qu'il fasse équipe avec un *bishop* de haut niveau. Lors d'une interview avec Sakaguchi Hironobu, le réalisateur de *Final Fantasy: Les créatures de l'esprit*, Oshii précise que dans *Wizardry*, la vitesse à laquelle les évêques gagnent des niveaux est plus faible que celle des autres classes⁴⁸⁹. Il s'appuie donc sur une dynamique particulière de *Wizardry* pour construire les enjeux de l'intrigue d'*Avalon*. L'une des raisons qui poussent Ash à ne pas tenter l'aventure de la Classe Réel seule et à préférer s'associer à Bishop, alors qu'elle se défie de lui suite aux mises en garde qui l'ont alertée à son sujet, est la difficulté d'atteindre un niveau d'expérience élevé avec un personnage de cette classe. Ainsi, elle n'envisage pas de changer elle-même de classe en créant un nouveau personnage, puisque cela entraînerait une baisse importante et durable de ses revenus. Elle préfère donc s'associer à un personnage déjà entraîné, mais, comme le précise Stunner, la classe *bishop* est un choix assez peu répandu parmi les joueurs

Le 8^e passager (*Alien*, 1979, Ridley Scott) et de *Aliens le retour* (*Aliens*, 1986, James Cameron).

⁴⁸⁹ OSHII Mamoru (押井守), SAKAGUCHI Hironobu (坂口博信) et NAGANO Toshihiko (永野寿彦), « Dejitaru eizô no chihei o hiraku » (デジタル映像の地平を拓く), *Kinema junpô*, n° 1340, 15 septembre 2001, p. 34.

d'« Avalon », précisément à cause de sa difficulté. C'est pourquoi Bishop est son seul recours.

1.3 1998-2000 : produire un film d'animation en prise de vues réelles

J'ai montré aux chapitres précédents que la conception et la production de *G.R.M.* répond à des enjeux commerciaux importants pour le producteur, Bandai Visual. Plus loin, je montre que c'est aussi le cas pour *Innocence* et Production I.G. Dans les deux cas, la production est notamment motivée par la perspective de bénéfices futurs, tant en termes financiers qu'en termes symboliques (image de marque du producteur). Mais pour *Avalon*, qui constitue pourtant un tournant dans la filmographie d'Oshii, les témoignages sur les motivations de Bandai Visual sont rares et semblent les résumer à un seul point : faire taire le mécontentement du réalisateur et de son équipe après la suspension de *G.R.M.*

Lorsque Bandai Visual prend la décision d'abandonner la production de *G.R.M.* et que l'équipe propose des projets de remplacement moins ambitieux, Oshii Mamoru présente une ancienne idée développée une dizaine d'années auparavant en collaboration avec Itô Kazunori. Contre les attentes du réalisateur et de l'équipe qui avait déjà réalisé les plans tests pour *Patlabor The Live Action Movie*, c'est ce projet intitulé *Avalon* qui est sélectionné par Unozawa Shin. La production d'*Avalon* commence donc en 1998 sur la base des expériences techniques menées pour *G.R.M.* et avec un cahier des charges similaire, mais allégé : produire un film en prise de vues réelles et en images numériques pour le début du XXI^e siècle. Une partie des participants au DEL se constitue en équipe de production pour ce qu'Oshii décrit encore aujourd'hui comme une « réparation » suite au démantèlement du DEL⁴⁹⁰.

⁴⁹⁰ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「簡潔に言うなら『アヴァロン』という作品は、デジタルエンジン構想に賛同して集まったスタッフへの、解体という一方的な措置に対する『落とし前』だったのです。」

Avalon étant financé, pour ainsi dire, pour acheter la paix sociale, il semble que Bandai Visual a choisi de ne pas beaucoup s'impliquer dans la réalisation et de principalement limiter son activité à celle de financier, déléguant complètement la production à la société deiz (cette fois sans General Entertainment, cf. *supra* p. 171). Dans les limites du budget attribué, l'équipe de production bénéficie donc d'une certaine liberté pour s'organiser et pour gérer ses ressources. La préproduction est donc rapidement lancée.

L'équipe souhaitant tourner en décors naturels et non en studio, la question du lieu de tournage se pose rapidement. Le Japon est exclu d'office, car ses paysages sont trop familiers pour le spectateur japonais, ce qui va à l'encontre de l'effet de dépaysement qu'Oshii considère comme indispensable pour un film de science-fiction⁴⁹¹. L'idée de tourner en Europe est rapidement avancée, certainement influencée par les démarches déjà entamées pour *G.R.M.* C'est d'ailleurs l'Irlande qui est d'abord envisagée, mais la proposition est rejetée, d'une part pour des raisons de coûts, et d'autre part pour des raisons esthétiques⁴⁹². Le producteur exécutif, Kubo Atsushi (deiz), suggère alors la Pologne qui est adoptée pour différentes raisons. Le choix s'est fait, d'une part, pour l'architecture européenne de la Pologne, qui, selon l'équipe, correspond mieux que d'autres aux références arthuriennes du film, et, d'autre part, pour les facilités de tournage offertes par l'État polonais à l'époque⁴⁹³.

Un premier voyage de reconnaissance s'organise en novembre 1998. Le réalisateur et quelques membres de l'équipe effectuent des repérages en vue de la composition des visuels et de la relocalisation du scénario. À son retour, Oshii passe commande pour des références visuelles à Katô Yoshihisa 加藤善久 (1959-), qui s'était déjà chargé de cette tâche pour *G.R.M.* et *Patlabor The Live Action Movie*, et qui produit plusieurs montages à partir des photographies

⁴⁹¹ AOKI Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 119.

⁴⁹² Il est prévu que les scènes de combat dans le jeu se déroulent dans des plaines arides (*arano* 荒野), un paysage rarement associé à l'île d'Émeraude. ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, *op. cit.*, p. 144.

⁴⁹³ Oshii explique en effet que, étant donné l'important travail de postproduction prévu, il préfère réduire au maximum les coûts de tournage pour consacrer la plus grande part du budget au traitement des images. AOKI Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 119.

prises en Pologne. Sur le front du scénario, Oshii transmet la nouvelle version du projet à Itô Kazunori, qui n'a pas participé au voyage, mais qui est chargé d'étoffer le récit et d'écrire les dialogues. Ce scénario est achevé au début de l'année 1999⁴⁹⁴. Le texte est daté du 18 janvier 1999 et sa couverture porte encore le logo du Digital Engine, ce qui, à ma connaissance, constitue la dernière mention du projet de Bandai dans les documents de production d'*Avalon* et marque la fin des activités du groupe en tant que tel.

Au cours des trois premiers mois de 1999, la production s'organise aussi en Pologne. En février, deiz s'associe à la société de production polonaise art SKLEP⁴⁹⁵ qui prend notamment en charge les démarches en vue des autorisations de tournage, le recrutement des techniciens et des créateurs polonais, ou encore le casting des acteurs. En effet, à l'exclusion d'une partie des accessoires qui est fabriquée au Japon, tout ce qui concerne le tournage (prise de vue, éclairage, costumes, maquillages, effets spéciaux et pyrotechniques) est réalisé localement et pris en charge par une équipe principalement polonaise. Lorsque l'équipe japonaise revient en Pologne au début du mois d'avril, les repérages sont plus précis et les auditions et réunions artistiques peuvent avoir lieu⁴⁹⁶. Les rôles principaux sont confiés à quatre acteurs polonais, Malgorzata Foremniak (Ash), Jerzy Gudejko (Murphy), Bartek Swiderski (Stunner) et Dariusz Biskupski (Bishop).

À son retour de Pologne, Oshii dessine un *ekonte* précis à partir des lieux retenus pour le tournage⁴⁹⁷. Dans le même temps, Takeuchi Atsushi, qui a repris son poste de concepteur graphique des objets mécaniques après *G.R.M.* et *Patlabor The Live Action Movie*, achève ses modèles de véhicules blindés. Ces nouvelles images, ainsi que les dernières photographies prises en Pologne, sont intégrées dans les visuels de Katô Yoshihisa qui permettent de communiquer à tous les membres de l'équipe l'effet esthétique recherché

⁴⁹⁴ YAMAUCHI Tomokazu et NAITÔ Keiji (éds.), *op. cit.*, p. 41-80.

⁴⁹⁵ MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 117.

⁴⁹⁶ MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 123.

⁴⁹⁷ Reproduit sous le titre « *Avaron (kadai) gakonte* » (アヴァロン (仮題) 画コンテ) et daté du 27 mai 1999 dans YAMAUCHI Tomokazu et NAITÔ Keiji (éds.), *op. cit.*, p. 85-266.

(figure 45 et 46 à comparer avec la figure 41 dont la conception est antérieure au voyage de repérage).

Anonyme, photo de repérage, avril 1999.

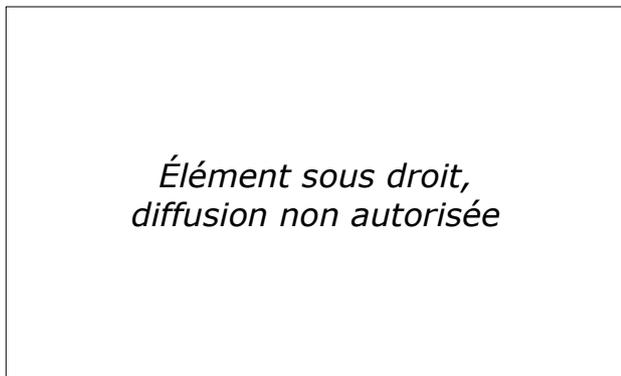


Figure 45 : Mizuno Purodakushon (éd.), Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA, Tokyo, Media Fakutorî, 2001, p. 117.

Katô Yoshihisa, image board pour Avalon, mai 1999.

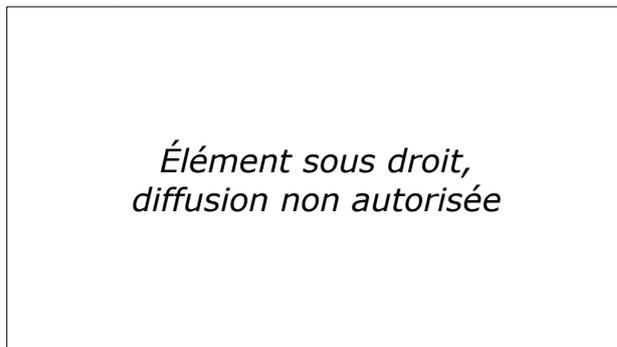


Figure 46 : Mizuno Purodakushon (éd.), Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA, Tokyo, Media Fakutorî, 2001, p. 127.

Quelques mois plus tard, les prises de vues en Pologne peuvent commencer. Le tournage se déroule principalement dans les villes de Varsovie, Modlin et Wrocław, entre le 22 juin et le 8 septembre 1999. Hors quelques scènes tournées en studio sur fond bleu, toutes les prises de vues se font en décor naturel. Pour les scènes de bataille qui se déroulent dans le jeu, l'armée polonaise loue ses chars, ses hélicoptères et leurs opérateurs. La répartition assez stricte des tâches entre l'équipe polonaise (production) et l'équipe japonaise (postproduction) limite les contacts et l'équipe polonaise travaille de façon presque totalement indépendante sous la direction d'Oshii. Il y a toutefois une exception. Koga Nobuaki, qui est reconduit à son poste de superviseur des effets visuels depuis *G.R.M.*, doit acquérir les matériaux visuels, comme le feu des explosions ou la fumée des canons, qui seront retravaillés en postproduction et assemblés aux images du film. En collaboration avec les opérateurs polonais, dirigés par Grzegorz Kędzierski

(1949-), il doit aussi superviser la prise de vue, voire passer directement derrière la caméra, pour les scènes à effets numériques (notamment les apparitions du Ghost et les mouvements de foule).

Après un tournage d'environ deux mois et demi, l'équipe japonaise rapporte les rushes au Japon et une période de postproduction d'une dizaine de mois commence. C'est à ce stade que les anciens membres du DEL se réunissent et qu'ils peuvent enfin mettre en pratique l'organisation et les techniques qu'ils ont développées sur les productions de *G.R.M.* et de *Patlabor The Live Action Movie*⁴⁹⁸. Selon les rédacteurs de l'ouvrage *Movie Construction* (2001), qui décrit en détail la production d'*Avalon*, deiz monte un studio de production d'images numériques en constituant une équipe mixte (*konsei chîmu* 混成チ-ム) composée de créateurs extérieurs, indépendants et salariés d'autres studios, qui ont tous participé au DEL⁴⁹⁹. L'équipe est dirigée par Tanaka Seiichi, alors salarié d'Omnibus Japan⁵⁰⁰ détaché temporairement vers deiz. Tanaka a déjà supervisé la postproduction numérique de *Patlabor 2*, de *Ghost in the Shell* et de *Patlabor The Live Action Movie*. Les autres membres reprennent leur organisation précédente en s'associant en binômes animateur 2D/opérateur 3D. Ainsi, les salariés de Production I.G Matsumoto Kaoru (créateur 3DCG) et Yamazaki Yoshimasa (animateur 2D) sont chargés de réaliser les affichages qui apparaissent sur les écrans dans le film. Les indépendants Sugawara Makoto (créateur 3DCG) et Emura Toyoaki (animateur 2D) sont, quant à eux, chargés des personnages numériques (les oiseaux et les soldats soufflés par les explosions par exemple) et leur répartition des

⁴⁹⁸ MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 218.

⁴⁹⁹ D'une certaine façon, deiz prend ainsi le relai du DEL, dans le sens où la société de production devient aussi une nouvelle unité de production mixte spécialisée dans l'image numérique.

⁵⁰⁰ Il semble intéressant de noter que Tanaka a intégré dès 1982 le Japan Computer Graphics Lab., le premier centre de création d'images de synthèse établi au Japon, avant de rejoindre Omnibus Japan en 1988, au moment du démantèlement du JCGL.

tâches remonte au DEL : Sugawara réalise et articule les modèles tandis qu'Emura les anime⁵⁰¹.

Outre deiz, plusieurs studios, liés de près ou de loin à la production de *G.R.M.*, participent à la création de l'univers visuel du film. Ainsi, la section CGI d'Omnibus Japan, également dirigée par Tanaka Seiichi, se charge de réaliser le générique, ainsi que de modéliser et d'animer l'hélicoptère blindé dessiné par Takeuchi. Motor/lieZ, le studio fondé par Higuchi Shinji, modélise et anime le char appelé la Citadelle sous la supervision de Satô Atsuki. Enfin, SpFX, le studio que dirige Koga Nobuaki à l'époque, se charge du morphing du Ghost, de la reconstruction en 3D numérique des rues bombardées et de la composition des plans⁵⁰².

En effet, une fois créés, ces différents objets numériques doivent être assemblés aux images tournées sur film en Pologne. La pellicule est scannée, grâce à une station de travail numérique appelée Domino⁵⁰³. Numérisée, l'image filmée devient un fond ou un calque, identique en nature aux autres images de modèles 3D ou d'explosions. En travaillant par superposition, SpFX reproduit la composition d'image et la prise de vue avec une multiplane du dessin animé classique.

L'approche par calques des plans donne déjà un aspect « animé » à la production d'*Avalon*, mais cet aspect se renforce encore avec le traitement final des images opéré par la section Domino d'Omnibus Japan. En présence du réalisateur, de Koga et du directeur des décors numériques, Hayashi Hiroyuki,

⁵⁰¹ MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 218-221.

⁵⁰² Documentaire vidéo *Avalon VFX Making*, DVD *Avalon. Édition collector*, StudioCanal/desFilms, 2001.

⁵⁰³ Domino est une station modulable commercialisée par la société anglaise Quantel (aujourd'hui Snell Advanced Media) qui permet de numériser une à une les images d'une pellicule, de les retoucher ou modifier par ordinateur, de les monter et enfin de les ré-enregistrer sur film. La station comprend des éléments matériels (comme le scanner de film) et des éléments logiciels (par exemple, des outils colorimétriques et des traqueurs de mouvement). Selon plusieurs sources, la machine était coûteuse et Omnibus Japan possédait, à l'époque de la production d'*Avalon*, la seule station Domino existant au Japon. Sources pour les informations techniques : site Internet de *Snell Advanced Media*, <https://s-a-m.com/>, consulté le 25 avril 2017 et livret de présentation produit par Quantel, « Domino », non daté. URL : http://www.broadcaststore.com/pdf/model/19329/quantel_domino.pdf.

les photogrammes des plans sont détachés les uns des autres, retouchés un à un et réassemblés pour former des plans continus, tels les images du dessin animé manuel, assemblées une à une sur le banc-titre par le preneur de vues. Les retouches apportées par Domino concernent principalement le grain, la luminosité et la teinte chromatique des images. À différents degrés selon que les scènes se déroulent dans la Classe A du jeu ou dans le quotidien des joueurs, les contrastes sont augmentés et la lumière est diffusée, effaçant le détail des peaux et des textures. Des effets de flou et de traînées lumineuses gomment et adoucissent les contours des objets parfois réduits à des zones d'ombre ou de lumière. Mais l'apport de Domino le plus frappant visuellement est certainement la manipulation de la couleur. Des tests avaient déjà été réalisés pour la production de *G.R.M.*, et Oshii insiste sur l'importance de cette expérience dans les choix esthétiques d'*Avalon* :

« L'enseignement le plus important que j'ai personnellement retiré de *G.R.M.*, ce n'est ni la composition [des images de sources différentes], ni l'animation en trois dimensions, mais la couleur [*iro* 色]. Pour les films numériques, la clef la plus essentielle, c'est la couleur. Ça a été ma plus grande découverte, j'en suis toujours convaincu⁵⁰⁴ ».

Pour représenter l'impact des techniques numériques en général et de l'expérience DEL en particulier sur la pratique d'Oshii, il semble intéressant de comparer le film achevé aux intentions déclarées dans la première version du projet. À la fin des années 1980, lorsqu'il conçoit *Avalon*, le réalisateur prévoit de souligner la perversion entre la réalité (*riariti* リアリテイ) du monde du jeu et la fictionnalité (*kyokôsei* 虚構性) du monde réel décrits dans le film, en représentant le jeu en couleurs et le réel en monochrome⁵⁰⁵. Or, le film achevé présente bien un régime chromatique différent pour chaque réalité alternative

⁵⁰⁴ Oshii Mamoru dans ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 144 : 「『G.R.M.』で得た、僕自身の最大の成果は、合成でも3次元のアニメーションでもなくて、色なんだよね。デジタル系の映画で一番重要なキーになっているのは色なんだ。それは最大の発見だったと、今でも思ってる。」

⁵⁰⁵ YAMAUCHI Tomokazu et NAITÔ Keiji (éds.), op. cit., p. 19-20.

traversée par les personnages. Cependant, il utilise la couleur non pas de façon à établir une dichotomie ou un chiasme tels que ceux annoncés dans la première phase du projet, mais pour rejeter du film toute notion de réalité tant de l'univers diégétique que du régime de représentation en prise de vues réelles, comme je le montre au chapitre suivant (Le rejet de l'indicialité au profit de l'imaginaire, p. 388).

1.4 Distribution et postérité commerciale d'*Avalon*

Le film est achevé à l'été 2000. Mais il ne sort dans les salles japonaises que six mois plus tard, Bandai Visual ayant, semble-t-il, des difficultés à trouver un distributeur. *Avalon* est d'abord projeté dans le cadre du Festival international du film de Tokyo en novembre 2000. Il sort finalement sur les écrans le 20 janvier 2001, mais ne rencontre qu'un succès mitigé avec 80 000 spectateurs⁵⁰⁶. Toutefois, l'accueil semble avoir été un peu plus favorable sur le marché international. Quatre mois après sa sortie japonaise, *Avalon* est présenté hors compétition lors de la 54^e édition du Festival de Cannes entre le 9 et le 20 mai 2001. Il est ensuite distribué dans plusieurs pays entre 2001 et 2004. D'après Oshii, c'est le premier de ses films en prise de vues réelles qui rentre dans ses frais et dégage un bénéfice et ce, grâce à son audience internationale⁵⁰⁷.

Toujours selon Oshii, la période de promotion du film est rallongée par cette distribution en deux temps (sortie au Japon, puis internationale), et retarde même la préproduction de son long métrage suivant, *Innocence*. Les mois qui suivent la sortie japonaise sont donc partagés entre la promotion d'*Avalon* à l'étranger et les démarches effectuées en vue de la production d'*Innocence*⁵⁰⁸ (cf. *infra* p. 282). Alors que les documents portant sur les aspects techniques du film sont assez nombreux, peu de sources ont été publiées concernant sa commercialisation ou une éventuelle stratégie

⁵⁰⁶ Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 144.

⁵⁰⁷ Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), *ibid.*

⁵⁰⁸ Oshii Mamoru dans ANIMÉJU HENSHÛBU (éd.), op. cit., p. 145.

médiatique du producteur. *Avalon* ne semble donc pas avoir bénéficié au Japon d'une campagne de promotion de l'ampleur de celle déployée plus tard pour *Innocence* (cf. *infra* Distribution commerciale et postérité d'*Innocence* p. 315), mais quelques événements à visée commerciale ont tout de même été développés autour de l'œuvre.

Ainsi, la distribution japonaise du film est accompagnée de la publication d'un roman se déroulant dans le même univers. Oshii commence la rédaction d'*Avalon. Haiiro no kifujin* *Avalon 灰色の貴婦人*⁵⁰⁹ lorsque la production du film s'achève, et l'ouvrage est publié en décembre de la même année, soit entre la projection au Festival international du film de Tokyo et la sortie nationale. Il s'agit là d'une manifestation à petite échelle de la pratique commerciale dite *media mix*, déjà mentionnée à propos du Digital Engine Project, consistant à commercialiser simultanément une série d'œuvres sur différents médias qui partagent le même univers afin de mutualiser les coûts de promotion et d'attirer l'attention du consommateur⁵¹⁰.

Dans la première version du projet pour *Avalon* (fin des années 1980), Oshii avance déjà son potentiel d'exploitation : « En utilisant "Avalon" comme univers commun, il est possible de sérialiser [l'œuvre] en mettant en scène plusieurs équipes différentes⁵¹¹ ». Bien qu'il ne mentionne pas encore la variété des supports, il lance l'idée d'une multiplication des récits, idée qui sera donc suivie d'effet avec *Avalon. Haiiro no kifujin*. Le roman narre les aventures d'un groupe de joueurs vivant à peu près les mêmes aventures que Ryû et croisant la route d'une mystérieuse « Dame Grise » qui ne serait autre qu'Ash elle-même. Le roman prolonge ainsi le récit du film, en décrivant des rumeurs selon lesquelles Ash, après avoir abattu Murphy, serait revenue dans le jeu en

⁵⁰⁹ Que l'on pourrait traduire par *Avalon. La dame grise* (à ma connaissance, le roman n'a été traduit dans aucune langue). OSHII Mamoru (押井守), *Avalon. Haiiro no kifujin* (*Avalon 灰色の貴婦人*), Tokyo, Media Fakurorî, 2000.

⁵¹⁰ Pour une définition du terme, voir *supra* p. 169, et pour un autre exemple pratique, voir *infra* *Financer Ghost in the Shell 2 : une stratégie fondée sur la notoriété du titre*, p. 281.

⁵¹¹ YAMAUCHI Tomokazu et NAITÔ Keiji (éds.), *op. cit.*, p. 21 : 「《アヴァロン》という共通の設定を使用し、様々なパーティーを登場させることによりシリーズ化も可能。」

tant que recruteuse de joueurs test (Bishop aurait donc honoré sa promesse d'embauche)⁵¹².

« Avalon » poursuit d'ailleurs son développement en série puisque plusieurs œuvres se déroulant dans le même univers ont été créées depuis. Toujours sur le modèle *media mix*, Oshii a réalisé un second binôme film/roman en 2009 avec *Assault Girls (Asaruto gâruzu)* et *Assault Girls: Avalon (f) (Asaruto gâruzu: Avaron – efu)*⁵¹³. Dans le long métrage, l'action se déroule dans une nouvelle aire de combat d'« Avalon », appelé par les joueurs « Avalon (f) ». Le quotidien des joueurs n'est jamais montré et seuls les avatars apparaissent à l'écran. De façon plus centrale que dans les œuvres de 2001, la constitution d'une équipe et la collaboration entre les joueurs constitue un thème important puisque quatre joueurs solo sont obligés de s'associer pour remplir leurs objectifs respectifs. Le roman met en scène ces mêmes joueurs évoluant dans une nouvelle Classe d'« Avalon » dédiée au jeu solo et appelée Tír na mBan, la Terre des Demoiselles⁵¹⁴ (Tirunavan Otome no kuni ティルナヴァン 乙女の国). En outre, quelques pages de manga, dessinées par Fujiwara Kamui 藤原カムイ (1959-), sont publiées la même année dans un ouvrage⁵¹⁵ documentant le tournage, et proposent, sur un ton comique, une fin alternative au film.

On peut également citer deux courts métrages antérieurs à *Assault Girls* qui mettent déjà en scène deux de ses personnages, mais sans se référer explicitement au jeu vidéo « Avalon », ou aux réalités virtuelles. Il s'agit du segment *Asaruto gâru Kentakkî no Hinako ASSAULT GIRL ケンタッキーの日菜子* (2007, Oshii Mamoru) dans l'anthologie *Shin Onna tachiguishi retsuden 真・女立*

⁵¹² OSHII Mamoru, *Avalon. Haiiro no kifujin*, op. cit., p. 224 et p. 280.

⁵¹³ OSHII Mamoru (押井守), *ASSAULT GIRLS: AVALON(f)*, Tokyo, Tokuma Shoten, 2009.

⁵¹⁴ Tír na mBan, la Terre des femmes, est une île peuplée de femmes dans la mythologie celtique d'Irlande. À l'instar de l'île d'Avalon visitée par Ogier, c'est un lieu décrit dans les *imrama* comme un séjour plaisant pour les héros qui y trouvent une compagne et oublient la course du temps. MACKILLOP James, « Tír na mBan », in *A Dictionary of Celtic Mythology*, Oxford (R.U.), Oxford University Press, 2004, en accès libre sur *Oxford Reference* [en ligne], <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803104724726>, consulté le 28 mars 2019.

⁵¹⁵ FUJIWARA Kamui (藤原カムイ), « Asaruto gâruzu bônasu sutêji » (アサルトルガールズ・ボーナスステージ), in *Oshii Mamoru Shoots Asaruto Gâruzu*, MAEDA Takeo (éd.), Tokyo, Hobî Japan, 2009, p. 57-64.

喰師列伝 (2007, collectif⁵¹⁶) qui met en scène le personnage de Colonel (*Kâneru* カーネル), interprété par Saeki Hinako 佐伯日菜子 (1977-), et du segment *Assault Girls 2* (*Asaruto gâruzu tsû*, 2008, Oshii Mamoru) dans l'anthologie *Kiru -Kiru-* 斬 -KILL- (2008, collectif⁵¹⁷), qui met en scène le personnage de Lucifer (*Rushifa* ルシファ), interprété par Kikuchi Rinko 菊地凛子 (1981-). Enfin, Colonel (toujours interprété par Saeki) fait à nouveau une apparition en tant que personnage principal de la série *Sand Whale and Me* (dirigée par Oshii Mamoru et produite par Production I.G), comprenant cinq épisodes de 25 min diffusés sur le réseau de télévision câblée Adult Swim (USA) entre le 18 mars et le 15 avril 2017. La franchise est donc encore active, mais, à ma connaissance, à part le manga de Fujiwara, elle n'a encore jamais quitté les mains de son créateur d'origine (contrairement à d'autres franchises comme *Jin-Roh* ou *Tachiguishi*).

Par la réunion des membres du DEL et l'exploitation des acquis de la production de *G.R.M.*, tant sur les plans techniques qu'esthétiques *Avalon* se présente donc comme l'accomplissement partiel des intentions premières du réalisateur et un premier aboutissement du projet de Bandai Visual⁵¹⁸. De plus, si sa pérennité en tant que franchise reste relativement limitée, le film constitue un modèle esthétique, caractérisé en particulier par la monochromie et les contours adoucis, la rondeur pourrait-on dire, de l'image, que le réalisateur a reproduit sur plusieurs productions ultérieures. Toutefois, si l'on se fie aux discours institutionnels qui entourent le film, producteurs et créateurs d'*Avalon* n'ont pas manifesté la même intention d'ouvrir la voie vers une transformation collective de l'industrie audiovisuelle japonaise (et à fortiori de l'industrie du dessin animé) que lors de la production de *G.R.M.* Cette

⁵¹⁶ Le film contient sept courts réalisés par Oshii Mamoru, Kamiya Makoto 神谷誠 (1965-), Kamiyama Kenji 神山健治 (1966-), Yuasa Hiroaki 湯浅弘章 (1978-) et Tsujimoto Takanori 辻本貴則 (1971-). Il a été présenté lors de festivals internationaux, mais n'a pas été distribué hors du Japon.

⁵¹⁷ Le film contient cinq courts réalisés par Oshii Mamoru, Fukasaku Kenta 深作健太 (1972-), Tsujimoto Takanori et Tahara Minoru 田原実 (1971-). Il n'a pas été distribué hors du Japon.

⁵¹⁸ MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 108.

notion d'expérimentation pionnière et de réalisations pour le bien commun de l'industrie japonaise se retrouve par contre avec la production suivante d'Oshii, *Innocence*, qui mobilise beaucoup plus les efforts des producteurs pour son financement, puis sa promotion que ne l'a fait *Avalon*.

2 *Innocence* : Une dissolution des frontières entre l'humain et l'automate

La production d'*Avalon* est suivie par celle d'*Innocence*, un long métrage de 100 min qui associe, de diverses façons, dessins animés classiques et images numériques. Une partie de l'équipe formée par le DEL se réunit à nouveau et s'associe cette fois au studio d'animation Production I.G pour réaliser ce film qui, comme *Avalon*, reprend à son compte certains des objectifs annoncés lors de la production de *G.R.M.* Ainsi, *Innocence* doit organiser l'hybridation du dessin animé et de l'image numérique (mais pas de la prise de vues réelles), et mettre au point une esthétique originale, non mimétique, pour cette nouvelle forme de cinéma numérique. Toutefois, plusieurs traits de la création d'*Innocence* la distinguent des deux productions précédentes. En effet, contrairement à *G.R.M.* et *Avalon*, le film est produit par un studio d'animation déjà existant, ce qui déplace les enjeux de la création d'une structure de réalisation mixte vers ceux de la transformation de la production au sein d'une structure déjà établie. En outre, le film est aussi financé par le studio Production I.G qui voit là un moyen de gagner en autonomie économique et de s'émanciper de la place subalterne des studios par rapports aux producteurs et aux distributeurs de dessins animés. En tant qu'étude de cas, la production d'*Innocence* concentre donc sur une seule entité, en l'occurrence Production I.G, les enjeux économiques, sociaux, techniques et esthétiques de l'introduction du numérique dans l'industrie du dessin animé japonais.

2.1 Des poupées humaines : transgressions éthiques et ontologiques

Dans la version internationale, deux cartons explicatifs en anglais sont placés en ouverture du film⁵¹⁹. Le premier donne des indications sur l'univers diégétique, en l'espèce un futur cybernétique où la pensée humaine peut être partagée via un réseau informatique universel, le Net (*netto* ネット), et où les hommes côtoient des cyborgs et des intelligences artificielles. Il présente aussi les personnages principaux, un cyborg nommé Batô バト – et son collègue (principalement) humain, Togusa トグサ, deux agents de la section 9 de la Sécurité Publique qui sont chargés de mener l'enquête sur une série de meurtres sanglants. Le second carton présente un autre personnage, le Major Kusanagi Motoko, cyborg et ancienne partenaire de Batô disparue dans le Net, et évoque les interrogations de Batô quant à la possibilité de son retour.

Dans sa version originale, le film s'ouvre directement sur une épigraphe extraite de *L'Ève Future* d'Auguste de Villiers de l'Isle-Adam : « Puisque nos dieux et nos espoirs ne sont plus que *scientifiques*, pourquoi nos amours ne le deviendraient-ils pas également ?⁵²⁰ »

Le film commence par une série de plans aériens qui dévoilent une métropole infinie, constellée de lumières ambrées sous un ciel nocturne teinté de sépia. Un appareil de surveillance, piloté par un être humanoïde fusionné avec sa machine, survole la ville en collectant des données représentées par des caractères dorés. Au sol, dans les ruelles bondées, une voiture se fraie un passage à travers la foule. Le conducteur, que le spectateur averti reconnaît comme Batô, rejoint une troupe d'intervention déployée à l'entrée d'un

⁵¹⁹ Pour rappel, la copie du film utilisée dans cette thèse est une édition française standard de la version internationale : *Ghost in the Shell 2 Innocence*, Go Fish Pictures, 2004. Pour travailler sur les dialogues, je m'appuie sur le doublage original en japonais et, pour compenser l'absence des sous-titres originaux lorsqu'une autre langue est utilisée, sur une édition japonaise destinée à la location ainsi que sur l'*ekonte* du film. Comme pour *Avalon*, il arrive que la traduction française dévie du texte original et donc que ma description varie par rapport à l'expérience du spectateur francophone. Mais ces changements sont rares, tout à fait mineurs, et je les signale quand cela me semble important.

⁵²⁰ VILLIERS DE L'ISLE-ADAM Auguste de, *L'Ève Future*, Paris, M. de Brunhoff, 1886, p. 276. C'est l'auteur qui souligne.

passage étroit et demande une mise à jour sur la situation. Tout en protestant contre l'ingérence de la Sécurité Publique, représentée par Batô, et de la cyberpolice (*denkei* 電警) de l'ASEAN⁵²¹, qui vient de les contacter, les responsables de l'opération de police expliquent qu'un robot a assassiné son propriétaire à son domicile et deux agents de police dans la rue. Les forces d'intervention ont cerné le passage où le robot s'est réfugié et s'apprêtent à donner l'assaut. Sans attendre et sans un mot, Batô s'avance seul dans la ruelle étroite, encombrée d'appareils et de détritrus. Il trouve d'abord les corps décapités des deux agents sous la lumière glauque des néons clignotants. En suivant la piste sanglante, il découvre une jeune fille aux traits délicats, simplement vêtue d'un *nagajuban*⁵²² rouge, qui porte un lys blanc sur l'oreille et le casque d'un policier dans les bras. Un bref combat s'ensuit. En plusieurs mouvements désarticulés, l'adolescente frappe, mais le cyborg la repousse d'un seul coup puissant. Vaincue, elle laisse échapper deux appels à l'aide dans un chuchotement enfantin, puis, prise de tremblements, déchire la peau artificielle de sa poitrine dont le coffre explose en faisant surgir ses entrailles mécaniques. Alors que son visage s'ouvre de la même façon dans un claquement, Batô l'achève d'une balle.

Le robot que Batô vient de neutraliser est un prototype pour un nouveau modèle de gynoïde, une machine anthropomorphe entièrement artificielle dont l'apparence imite le corps féminin. Conçu par la société Locus Solus, le modèle, nommé Hadaly 2052, est encore en phase de test en situation réelle et quelques exemplaires ont été prêtés gracieusement à des testeurs contractuels. Huit de ces Hadaly ont assassiné leur propriétaire avant de formater leur cyber-cerveau et de s'autodétruire. Ces informations sont

⁵²¹ Si l'acronyme employé dans le film renvoie bien à l'organisation réelle du même nom, alors il s'agit de l'Association of Southeast Asian Nations, fondée en 1967 et qui compte aujourd'hui dix États membres. Ainsi, le crime de la gynoïde présente de l'intérêt pour les autorités locales, représentées par la police, pour le gouvernement national, qui a dépêché un membre de la Section 9 de la Sécurité Publique, et enfin pour une organisation supranationale via la cyberpolice.

⁵²² Le *nagajuban* 長襦袢 est le nom du sous-vêtement long généralement porté sous un kimono.

communiquées à Batô et Togusa par leur chef, Aramaki 荒巻. S'il ne s'agit que de dysfonctionnements accidentels, cette affaire ne relève pas à priori de la juridiction de la section 9, spécialisée dans le contre-terrorisme. Pourtant, plusieurs victimes sont des politiciens ou des militaires haut-gradés et Aramaki souhaite s'assurer que les accidents ne sont pas des actes terroristes déguisés. Batô et Togusa sont donc chargés d'enquêter ensemble sur les gynoïdes tandis que deux de leurs collègues creusent du côté des victimes.

Leur première piste est le corps de l'Hadaly abattue par Batô dans la ruelle. Ils se rendent donc dans le commissariat où la dépouille a été transportée. Le trajet en voiture leur donne le temps de discuter de la précédente partenaire de Batô, Kusanagi Motoko. À Togusa qui lui demande si elle est toujours officiellement déclarée fugitive, Batô répond que le gouvernement, en tant que propriétaire du corps et du cyber-cerveau de Kusanagi, ne se soucie pas de découvrir si elle est toujours en vie, mais uniquement de récupérer ce qui lui appartient de droit. En propre, Kusanagi ne possédait que son cerveau organique et son *ghost*⁵²³, un élément non-organique et non-physique de l'être humain qui peut tout de même être piraté ou cloné par des moyens informatiques. Au commissariat, ils sont accueillis par le médecin légiste, une cyborg nommée Haraway, qui discute longuement avec Batô de la nature des poupées et des raisons de leur rébellion contre leurs propriétaires et créateurs humains. Lorsque la conversation se recentre sur l'enquête, elle leur révèle que les Hadaly sont en fait des *sexaroïdes*, des robots destinés à un usage sexuel, ce qui explique que les familles des victimes aient toutes choisi un arrangement à l'amiable avec Locus Solus plutôt que de porter l'affaire sur la place publique. Une fois ce point éclairci, un nouveau mystère se présente. L'effacement automatique des données contenues par les cyber-cerveaux des robots lorsqu'ils cessent de fonctionner est une pratique courante dans l'industrie, car elle permet aux fabricants de protéger leurs secrets techniques. Pourtant, dans le cas de l'Hadaly abattue

⁵²³ Pour une définition plus détaillée du concept de *ghost* dans la franchise *Ghost in the Shell*, cf. *supra* p. 136.

par Batô, un unique fichier a été préservé. Lorsque Haraway l'ouvre, le dernier message de détresse de la gynoïde résonne en boucle dans la salle d'examen.

Suite à cette découverte, la routine de l'enquête reprend. Alors que les deux enquêteurs envisagent d'interroger l'inspecteur des expéditions de Locus Solus sur l'état des marchandises au départ de l'usine, un appel du central leur annonce que le corps de ce dernier vient d'être retrouvé dans un hangar à bateau. Une fois sur place, ils ne peuvent que constater la violence dont l'employé de Locus Solus, Jacques Vaucanson⁵²⁴, a été la victime. Le *modus operandi* du meurtrier évoque l'œuvre d'un psychopathe, mais le signalement d'une voiture stationnée à proximité mène les enquêteurs sur la piste du crime organisé. Avant de quitter les lieux, Batô découvre un mince ouvrage, *The Doll* d'Hans Bellmer (en coréen), dans lequel est glissée l'hologramme d'une petite fille.

Leur journée de travail terminée, les agents de la section 9 rentrent chez eux. Batô se fait véhiculer par un collègue nommé Ishikawa イシカワ, d'abord jusqu'à une épicerie, puis jusqu'à un parking sous-terrain où il récupère sa propre voiture. Chez lui, il est accueilli avec entrain par un basset hound pour lequel il prépare une gamelle. Lui-même se contente d'une bière qu'il sirote en observant l'hologramme de la fillette récupéré chez Vaucanson.

De retour à la section 9, tous les agents qui enquêtent sur les deux affaires (les meurtres commis par les gynoïdes et l'assassinat de Vaucanson) se réunissent autour du chef pour échanger leurs découvertes. La piste du crime organisé mène à un clan de yakuzas appelé Kôjinkai 紅塵会 et dont le chef a été tué par une gynoïde Hadaly. L'assassinat de Vaucanson serait donc une vengeance et, à ce titre, relèverait de la police locale et non de la

⁵²⁴ Dans la version originale, le nom du personnage est Jakku Vôkâson ジャック・ヴォーカーソン, que la traduction française de l'édition DVD transcrit par « Jack Volkerson ». Considérant les nombreuses références à l'histoire des automates et le commentaire de l'éditeur de l'*ekonte* du film qui opère le rapprochement, je préfère ici utiliser le nom de Jacques Vaucanson, faisant du personnage un homonyme de l'inventeur français du XVIII^e siècle. Ôno Shûichi (éd.), *op. cit.*, p. 241.

section 9. Cependant, les yakuzas représentent aussi une piste pour l'enquête sur les gynoïdes, et Batô et Togusa sont chargés d'aller les interroger.

Dans le bureau des yakuzas, l'interrogatoire tourne court puisque Batô ouvre le feu sans sommation avec une arme automatique. Exploitant ses talents de piratage, il implante sa propre image dans le champ de vision de ses adversaires pour détourner leur attention. Après avoir abattu consciencieusement tous les membres du clan présents, il affronte un puissant cyborg en combat singulier. À force presque égale, Batô prend le dessus en utilisant un neutraliseur, une « clef pour cyber-cerveau » (*dennô kî* 電腦キ-) qui doit être branchée aux connecteurs que portent à la base du cou toutes les personnes équipées. Batô parvient finalement jusqu'au parrain par intérim qui avoue que c'est la compagnie Locus Solus elle-même qui a communiqué l'adresse de l'inspecteur au clan. Rabroué par son chef et par son partenaire, qui a vu la mort de près lors de l'affrontement avec les yakuzas, Batô explique qu'il a voulu, par cette action d'éclat, attirer l'attention de Locus Solus sur lui et provoquer une réaction.

Cette réaction est presque immédiate, mais Batô ne s'en aperçoit qu'après coup. Sur le chemin du retour, Togusa le dépose devant l'épicerie dans laquelle il a l'habitude d'acheter la nourriture favorite de son chien. Lorsqu'il rentre dans le magasin, le monde a changé. Les sons sont étouffés. L'espace est baigné d'une lumière bleue et crue qui projette des ombres courtes, mais contrastées. Tout semble plus net, les contours de chaque produit posé sur les rayonnages sont clairement définis. Quand Batô s'avance, une cliente qui porte un chat dans un sac à dos, lui souffle qu'il vient de poser le pied en terrain hostile, puis quitte les lieux. Déjà méfiant, Batô redouble de vigilance et se dirige vers le fond du magasin en gardant un œil sur les autres clients. Il prend les produits qu'il était venu chercher, mais alors qu'il retourne vers l'allée centrale, tous les clients prennent lentement la même direction. Sentant la menace approcher, Batô dégaine son arme, mais trop tard. Un premier tir le blesse au bras droit. Au ralenti, il se retourne, mais d'autres tirs

suivent, le privant définitivement de son bras. De sa main gauche, il sort une deuxième arme et tire au hasard alors que les clients tentent de fuir et que l'assaillant reste invisible. Au comptoir, le commerçant attrape un fusil pour défendre son magasin, mais Batô est plus rapide. Alors qu'il le tient en joue, un déclic se produit. Le monde est à nouveau baigné d'une lumière ambrée, les contours des objets éparpillés au sol sont plus doux, les bruits de la rue sont audibles et Ishikawa se tient derrière Batô, tenant encore le neutraliseur qu'il vient de ficher dans son cou.

De retour à la section 9, à l'infirmerie, Batô prend progressivement le contrôle du bras droit artificiel qui vient de lui être posé en remplacement de l'original. Alors qu'Ishikawa et Togusa, accompagnés du basset, le rejoignent, la lumière est faite sur ce qui s'est passé dans l'épicerie. En utilisant les mêmes techniques que Batô avec les yakuzas, un pirate s'est introduit dans le cybercerveau de Batô pour lui faire voir des images virtuelles et lui faire ressentir un danger inexistant. En partie inconscient de ses propres actes, Batô s'est lui-même tiré dans le bras avant de tourner son arme vers les clients du magasin. Le but de ce piratage, vraisemblablement commandité par Locus Solus, serait de provoquer un scandale qui forcerait la mise à pied de Batô et entacherait la réputation de la section 9. Cette attaque a deux conséquences. D'une part, elle révèle que Locus Solus s'est adjoint les services d'un pirate informatique hautement qualifié, puisque pénétrer les défenses de Batô relève de l'exploit, un exploit que seul un pirate du niveau de Kusanagi Motoko aurait pu accomplir. D'autre part, si l'attaque prouve que le fabricant de robots a bien plus à cacher qu'un simple défaut de programmation, elle oblige également la section 9 à se faire discrète et à abandonner officiellement l'enquête pour éviter le scandale. Batô et Togusa reçoivent donc l'ordre officieux de continuer seuls et de se rendre immédiatement au siège de Locus Solus situé à Etorofu, une ville malfamée de la frontière nord de l'État. La rapidité est maintenant primordiale et les deux agents doivent trouver les preuves matérielles d'agissements criminels avant que Locus Solus n'ait le temps de couvrir ses traces.

Transportés par voie aérienne, Batô et Togusa survolent une ville nimbée d'un brouillard doré et hérissée de flèches entre lesquelles circulent des nuées d'oiseaux blancs. Le siège de Locus Solus est une cathédrale gothique monumentale dont les arcs-boutants et les pinacles sont décorés dans un style d'inspiration chinoise. Après avoir fait le tour du bâtiment, l'aéronef amorce sa descente vers une plateforme d'atterrissage octogonale.

Malgré l'urgence de leur mission, les deux hommes errent dans les rues d'Etorofu. La ville est en liesse alors qu'un carnaval grandiose et chatoyant bat son plein. Badauds et artistes portent tous des masques ou d'épais maquillages, et même Batô et Togusa se protègent du froid septentrional avec des cagoules intégrales. Au détour d'un chemin, ils tombent par hasard sur une ancienne connaissance de Batô, un informateur nommé Lin リン. Dans un temple abandonné, à l'abri des regards indiscrets, Batô interroge énergiquement Lin sur un certain Kim キム, mais leur conversation ne semble mener nulle part. À l'écart, Togusa découvre un poème en quatre vers calligraphié en noir sur un mur de pierre grise :

« Naissances et morts, allées et venues :
une marionnette sur son tréteau ;
casse le fil, à l'instant
elle retombe et se brise⁵²⁵ ».

Dans la ville, les cérémonies se poursuivent autour d'un bûcher où sont jetées des poupées.

Sans transition, Batô et Togusa se tiennent près d'un monument en métal représentant un pied au talon levé et placé sur un îlot artificiel octogonal au milieu d'un plan d'eau. Batô explique à son partenaire qu'ils sont là pour interroger Kim, un ancien militaire spécialisé dans les attaques numériques et qui s'est reconverti dans le piratage informatique. Empruntant une étroite

⁵²⁵ *Seishi no kyorai suru ha / hôtô no kairai tari / issen tayuru toki / rakuraku rairai* 生死去来 / 棚頭傀儡 / 一線断時 / 落落磊磊. Je reviens sur l'origine et le sens de ce poème au chapitre suivant, *infra* p. 464.

passerelle élevée au ras de l'eau, ils se dirigent ensemble vers le manoir de Kim, une grande demeure de style colonial britannique. Passée la haute porte métallique qui s'ouvre automatiquement par un système de rouages, les deux enquêteurs pénètrent dans la maison, un lieu à l'atmosphère inquiétante. Au centre du hall d'entrée, une petite fille vêtue d'une robe sombre se tient immobile et silencieuse, agenouillée à même le sol où sont éparpillées des cartes représentant des lettres et des chiffres. À côté d'elle, un petit basset bleu agite doucement la queue dans une attitude de jeu. Devant elle, sept cartes sont alignées et épellent le mot « aemaeth ». L'exploration du manoir se poursuit. Batô déambule dans des pièces et des couloirs décorés de scènes figées ou de trompe-l'œil perturbants. Dans un bureau, Togusa découvre le corps de Kim, un grand pantin articulé, renversé en arrière sur son fauteuil, la nuque et une partie du crâne brûlées, comme par un court-circuit de ses connecteurs cervicaux. Quand Batô s'approche du corps figé dans une attitude grotesque, la console numérique projette l'hologramme d'un texte en quatre vers. Il ne s'agit toutefois pas du poème précédent, mais des dernières volontés du défunt, qui déclare refuser fermement les offrandes de fleurs fraîches, de fleurs artificielles ou des lâchers d'oiseaux. Batô comprend que cette mise en scène est une plaisanterie de mauvais goût et la conversation avec Kim s'engage.

Le pirate accepte de répondre à leurs questions sur Locus Solus. Il leur apprend ainsi que l'entreprise était à la traîne en matière d'innovation robotique, mais qu'elle a remonté la pente grâce au développement et à la production de gynoïdes de haute qualité. Outre ses relations supposées avec des politiciens, des hauts-fonctionnaires et avec le crime organisé, Locus Solus évite soigneusement les inspections en localisant sa chaîne de production dans les eaux internationales, sur un bateau-usine. Ce sont là toutes les informations que Batô parviendra à tirer de Kim. Car à leur insu, le pirate a de nouveau plongé les deux hommes dans une réalité virtuelle pour les retarder. Alors que Kim déroule un long monologue sur l'idéal de la poupée, la lumière devient imperceptiblement plus bleue et les contours des objets plus vifs.

Togusa écoute distraitement en explorant le bureau et découvre une maquette du manoir dissimulée dans une fausse bibliothèque. Alors qu'il se penche pour observer les détails de plus près, son regard semble aspiré par un oculus qui le projette en quelque sorte au pied de la statue où la séquence a commencé.

Comme s'ils venaient d'oublier cette première rencontre avec Kim, Batô et Togusa se tiennent à nouveau au pied du monument et discutent du curriculum vitae du pirate. D'un pas lent, ils empruntent la passerelle et entrent dans le hall où la fillette se tient toujours, cette fois derrière des cartes qui épellent « maeth ». La décoration du manoir a subtilement changé, mais Batô n'a pas le temps de s'y attarder, car Togusa trouve rapidement le corps de Kim. Le pirate renouvelle sa mauvaise plaisanterie, mais cette fois, il apparaît comme un mannequin à effigie de Togusa. Le monologue reprend, cette fois sur l'« inquiétante étrangeté » qui naît de l'apparence de la vie et sur la portée moderne de la philosophie mécaniste. Togusa tient en joue son double inquiétant, mais c'est de son partenaire que vient la surprise. Au cours de la conversation, Batô tourne la tête dans un mouvement mécanique et son visage s'ouvre soudainement, laissant apparaître un crâne similaire à celui des gynoïdes. Sous le choc, Togusa retourne son arme vers Batô et tire.

Sur l'îlot, les deux hommes entendent le coup de feu et se précipitent vers le manoir. Le hall est maintenant désert, mais Batô a le temps d'apercevoir trois cartes qui forment cette fois le nombre 2501 avant d'être appelé par Togusa. Dans le bureau gît un pantin qui emprunte ses traits à Batô, mais la plaisanterie n'a même pas le temps d'être développée. Le sifflement d'un missile se fait entendre et la baie vitrée du bureau explose sous l'impact, projetant Togusa à terre. Sur le plan d'eau, un cuirassé braque ses tourelles vers le manoir et ouvre le feu. Togusa se relève et tente de s'enfuir du bâtiment qui tombe en morceaux sous la mitraille, mais il est touché à la poitrine. Horrifié, il voit son propre tronc s'ouvrir sur une structure métallique.

Alors que son cri retentit encore, le dé clic maintenant familier se produit. Togusa est debout, près de la baie intacte par laquelle filtre une douce lumière

ambrée. Batô se tient derrière lui, un neutraliseur à la main. Il lui explique qu'il a été victime d'un piratage particulièrement habile, et que lui-même ne s'en est sorti que grâce à l'intervention de Kusanagi Motoko qui, sous les traits de la petite fille du hall, l'a alerté sur le danger qu'il courait. Kim est enfin mis hors d'état de nuire et l'enquête peut reprendre son cours. Un temps précieux a été perdu dans les méandres virtuels concoctés par ce dernier, et il est maintenant l'heure d'agir. En utilisant la connexion directe qui relie le cybercerveau de Kim au système de sécurité de Locus Solus, Togusa parvient à pirater le réseau de surveillance du bateau-usine et donne ainsi à Batô l'opportunité de s'y infiltrer. Mais pendant que le cyborg explore l'usine à la recherche des preuves matérielles que Locus Solus met tant de soin à dissimuler, le centre de sécurité s'aperçoit du piratage, reprend le contrôle et contre-attaque en envoyant une surcharge vers l'intrus. Le cerveau de Kim, qui servait d'intermédiaire, est définitivement brûlé et Togusa ne parvient à se déconnecter que de justesse. Mais la mort du pirate déclenche une réaction automatique et des dizaines d'hologrammes reprenant le poème aperçu à Etorofu envahissent l'espace où se tient Togusa. Au même moment, dans le bateau-usine, la chaîne d'assemblage des gynoïdes cesse de répondre aux commandes des opérateurs. Un programme de combat au corps à corps est implanté à toutes les Hadaly en production qui sont relâchées dans le bâtiment. Devenues des armes létales, les poupées articulées déciment tous les gardes de Locus Solus et s'en prennent à Batô. Alors qu'il est encerclé, une gynoïde plus rapide que les autres s'empare d'une de ses armes et se retourne contre ses congénères. Batô reconnaît en elle son ancienne partenaire, Kusanagi Motoko, qui a pris le contrôle du robot. Ensemble, ils parviennent à reprendre la main sur les différents systèmes informatiques du bateau-usine et à stopper l'attaque des poupées.

Alors que le calme est revenu et que le bateau est dérouté vers des eaux territoriales, Batô et Kusanagi reprennent leur exploration dans l'espoir de découvrir le secret du charme particulier des gynoïdes de Locus Solus. Ce qu'ils trouvent leur permet de comprendre que l'entreprise, pour insuffler la vie à ses

poupées, a eu recours à la duplication et à l'implantation illégale des *ghosts* de fillettes achetées aux yakuzas du clan Kôjinkai⁵²⁶. L'entreprise s'est bien rendue coupable de plusieurs crimes dans le cadre de sa production de gynoïdes. Mais le responsable des dysfonctionnements, et donc des meurtres commis par les Hadaly, est en fait l'inspecteur Vaucanson qui a saboté le code éthique des gynoïdes, afin d'attirer l'attention des autorités sans prendre de risques personnels.

L'enquête sur les poupées tueuses résolue, le film se conclut sur les retrouvailles entre Togusa et sa fille, et entre Batô et son basset.

2.2 Convergence de stratégies de financement

2.2.1 Un projet stratégique pour Production I.G

Après *Avalon*, Ishikawa Mitsuhsa, le président et l'un des deux fondateurs du studio d'animation Production I.G (avec Gotô Takayuki, voir *supra* p. 92), propose à Oshii de réaliser un nouveau film d'animation. Parmi les projets avancés, ils décident ensemble de s'atteler à la suite de *Ghost in the Shell*, un choix stratégique pour le studio qui tente depuis plusieurs années de gagner en autonomie, par rapport au système de commande, en finançant ses propres œuvres. En effet, après sa fondation en 1987, le studio réalise principalement des dessins animés pour la vidéo (OVA) et des films pour le cinéma, mais il se diversifie à partir de 1994 en travaillant aussi sur des séries télévisées, des publicités ou encore des cinématiques de jeux vidéo. Il diversifie aussi ses stratégies financières en commençant à investir, dès 1993, dans des films dont il réalise ou non les images (notamment le film *Patlabor 2* en 1993 et la série télévisée *Neon Genesis Evangelion* en 1995). De plus, I.G s'intéresse à des modes alternatifs de financement des œuvres qui lui donneraient plus d'indépendance par rapport à ses commanditaires. En effet, selon Ishikawa, la seule méthode dont dispose alors un studio d'animation pour dégager des bénéfices est de restreindre au maximum les coûts de production,

⁵²⁶ Symboliquement, l'enquête a donc été résolue une première fois lorsque Batô a trouvé la photographie dorée d'une fillette cachée dans *Die Puppe* de Hans Bellmer.

une situation qui ne favorise pas l'expérimentation et l'amélioration de la qualité des œuvres⁵²⁷. L'une des alternatives qu'il se propose d'explorer est notamment la création en interne d'une œuvre originale dont le studio posséderait donc les droits. Le projet est lancé en 1996 par la création d'un groupe de travail chargé de réfléchir au sujet, et se réalise quatre ans plus tard, avec le film *Blood The Last Vampire (Buraddo za rasuto banpaia*, 2000, Kitakubo Hiroyuki), première pierre d'une franchise à laquelle le studio revient régulièrement depuis⁵²⁸. Par ailleurs, et toujours dans le cadre d'une stratégie d'autonomisation du studio, I.G cherche activement des opportunités commerciales sur le marché international. Ainsi, le studio ouvre un bureau chargé de le représenter à Los Angeles en novembre 1995, puis fonde en mai 1997 une nouvelle société, toujours à Los Angeles, Production I.G, LLC.

Cette volonté de s'installer sur le marché international est bien sûr encouragée par le succès des ventes vidéos aux États-Unis de *Ghost in the Shell*, dont I.G a assuré la réalisation, et par la relation privilégiée du studio avec Oshii Mamoru. En effet, comme je l'ai déjà expliqué en première partie à propos de la carrière d'Oshii dans le dessin animé, l'influence du réalisateur au sein du studio est très forte et plusieurs témoignages le décrivent comme l'un des moteurs principaux des évolutions d'I.G (cf. *supra*, p. 93). Par son intérêt pour les défis techniques et les innovations visuelles, il participe à la mise en place de nouvelles organisations de travail. Par exemple, l'équipe de production d'I.G est la première à tester son utilisation étendue des *layouts* pour la production de *Patlabor 2*. Oshii assure aussi un rôle de formateur au sein du studio. C'est sous sa houlette qu'est organisé le groupe de travail, nommé avec

⁵²⁷ Ishikawa Mitsuhsa dans MURAKAMI Izumi (村上泉), « Eiga kikaku no wâkushoppu - Soko de nani o tsukuru no ka » (映画企画のワークショップ – そこで何を創るのか), *Kinema junpô*, n° 1321, 1^{er} décembre 2000, p. 76.

⁵²⁸ En 2000 sont aussi distribués un roman, écrit par Oshii, et un jeu vidéo. En 2005, le studio réalise une première série TV, *Blood+*, puis une deuxième, *Blood-C*, en 2011. En 2012, il réalise un deuxième film d'animation associé à *Blood-C*. En outre, la franchise comporte un film en prise de vues réelles (*Blood The Last Vampire*, 2009, Chris Nahon) ainsi que plusieurs jeux vidéo, romans, mangas à la réalisation desquels I.G n'a pas directement participé.

à propos *Oshii juku* (cours particuliers Oshii), qui donne naissance au premier film *Blood The Last Vampire* en 2000⁵²⁹.

De plus, selon les sources, Oshii a été un défenseur efficace de la transition du studio vers les outils numériques de production. Après avoir acheté lui-même un ordinateur pour produire les images de ce type pour *Patlabor 2*, puis avoir poussé Ishikawa à élargir le parc informatique pour *Ghost in the Shell*, il encourage ce dernier à accomplir la transition numérique, arguant qu'il s'agit désormais (on est alors en 1995) d'un atout concurrentiel majeur pour le studio⁵³⁰. Les deux films du studio distribués au Japon en 2000 semblent emblématiques de cette transition. D'un côté, *Jin-Roh* est principalement dessiné à la main, il n'utilise le numérique que par touches et constitue le dernier film d'I.G. encore produit sur celluloids. De l'autre côté, *Blood The Last Vampire* est le premier film du studio entièrement produit en numérique, c'est-à-dire animé en grande partie à la main, mais colorisé, composé et monté par ordinateur, et agrémenté de plusieurs éléments en 3D et d'effets visuels numériques⁵³¹. Les deux films ont attiré l'attention non seulement domestique, mais surtout internationale pour leur qualité visuelle et l'expressivité de l'animation d'I.G. Dans une biographie consacrée à Ishikawa Mitsuhsa, Oshii convient que le passage au numérique a révolutionné la production dans le studio, mais fait remarquer que le président insiste pour maintenir une pratique du dessin à la main. La biographe, Kajiyama Sumiko, explique ce choix par une volonté de se distinguer de l'animation hollywoodienne, qui tend alors à s'éloigner de l'animation à la main, et ainsi de s'imposer sur un marché, certes de niche, mais où l'animation japonaise est la seule qui reste compétitive⁵³². Je montre plus loin les répercussions de ce choix sur la conception d'*Innocence*.

⁵²⁹ Le groupe de travail est organisé par Ishikawa Mitsuhsa dans les locaux d'I.G, dirigé par Oshii et suivi par de jeunes créateurs attachés à différents postes du studio. Il se réunit en neuf séances, entre le 16 mai et le 22 août 1996, au cours desquelles les créateurs sont invités à écrire des projets à partir de thématiques proposées par Oshii.

⁵³⁰ Oshi Mamoru cité dans KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 183.

⁵³¹ SUTAJIO O (スタジオ雄), « Dejitaru no yume BLOOD » (デジタルの夢『BLOOD』), *Bijutsu Techô*, vol. 51, n° 786, avril 2000, p. 74-75.

⁵³² KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 184-185.

2.2.2 Financer *Ghost in the Shell 2* : une stratégie fondée sur la notoriété du titre

En 2000, les objectifs de Production I.G concernant le financement et la commercialisation des œuvres sont donc, entre autres, d'affirmer son propre statut d'interlocuteur avec des sociétés de production nord-américaines – rappelons-le, le double intérêt de cette position réside à la fois dans l'apport de nouveaux financements et dans l'accès au marché nord-américain et international –, et de participer directement au financement des œuvres afin de gagner en indépendance. Dans un premier temps, le projet de financement d'*Innocence* tente d'atteindre ces objectifs, mais un changement de stratégie en cours de production les remet en cause.

La première phase de financement du film conjugue l'indépendance du studio et le financement international. Comme je l'ai déjà indiqué, *Ghost in the Shell* a représenté un succès inédit sur le marché nord-américain pour un film d'animation produit au Japon. Les ventes de vidéogrammes ont d'ailleurs été plus importantes en Amérique du Nord qu'au Japon (plus de 1 000 000 d'exemplaires vendus contre environ 80 000 respectivement)⁵³³. À l'origine, la production de *Ghost in the Shell* est, certes, un projet de la maison d'édition du manga original, Kôdansha 講談社, et Production I.G n'a pas investi dans ce film comme il l'avait fait dans *Patlabor 2*, se contentant du rôle de studio d'animation. Toutefois, le studio a bénéficié du succès du film au-delà du simple paiement à la livraison. Financièrement d'abord, car il a négocié par contrat avec Kôdansha de toucher des royalties s'élevant à 2 % des profits (pour comparaison, les royalties du réalisateur et du scénariste sont d'environ 1,75 %)⁵³⁴. Mais I.G bénéficie surtout du succès de *Ghost in the Shell* en termes de notoriété et d'image de qualité. Le film devient la carte de visite de

⁵³³ Les chiffres sont ceux de 2005. KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 18-19.

⁵³⁴ KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 143.

Production I.G, et selon Ishikawa, les « marques » I.G et *Ghost in the Shell* sont même plus connues en Europe et en Amérique du Nord qu'au Japon⁵³⁵.

C'est à n'en pas douter cette notoriété qui pousse Ishikawa et Oshii à choisir de produire une suite à *Ghost in the Shell*. Et après le succès critique à l'étranger de *Blood the Last Vampire* et de *Jin-Roh*, Ishikawa prend pour sa société la décision de produire et de réaliser *Ghost in the Shell 2*, qui plus est avec des financements étrangers⁵³⁶. Mais avant de commencer ses recherches de financement, Production I.G doit d'abord obtenir l'autorisation des détenteurs des droits des œuvres originales (le manga et le film de 1995). D'après Ishikawa, l'auteur, Shirow Masamune, donne rapidement son accord, mais Kôdansha, Bandai Visual et Manga Entertainment sont plus difficiles à convaincre⁵³⁷. Il finit toutefois par obtenir l'autorisation de produire de nouvelles œuvres et peut commencer ses démarches aux États-Unis en janvier 2001. Armés d'un scénario écrit par Oshii, mais surtout de la notoriété de *Ghost in the Shell* et de l'assurance donnée par des producteurs états-uniens qu'une suite est attendue par les spectateurs américains, Ishikawa et le réalisateur négocient le financement de cette suite auprès de trois majors hollywoodiens : DreamWorks, 20th Century Fox et Warner Bros. Selon la biographe d'Ishikawa, c'est la première fois qu'un studio d'animation japonais s'adresse directement à des producteurs hollywoodiens, sans l'intermédiaire de sociétés de production japonaises⁵³⁸. Les négociations portent finalement leurs fruits et Production I.G signe un contrat avec DreamWorks. D'après Ishikawa, le financement obtenu est quatre fois supérieur au budget du premier film, et le studio trouve un moyen de prévenir toute ingérence de DreamWorks dans la réalisation en ne lui proposant pas un investissement, mais la vente des droits temporaires d'exploitation en salle et de commercialisation de vidéogrammes dans le monde sauf en Asie⁵³⁹.

⁵³⁵ Ishikawa Mitsuhisa cité dans KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 20.

⁵³⁶ Ishikawa Mitsuhisa cité dans KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 199.

⁵³⁷ Ishikawa Mitsuhisa cité dans KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 200.

⁵³⁸ Kajiyama Sumiko, *op. cit.*, p. 201.

⁵³⁹ Ishikawa Mitsuhisa dans Kajiyama Sumiko, *op. cit.*, p. 203.

La notoriété du titre a donc constitué un atout réel, mais Production I.G ne l'exploite pas uniquement pour financer *Innocence*. En effet, au cours de la production du film (2001-2004), I.G développe une stratégie commerciale dite *media mix*⁵⁴⁰ qui s'appuie sur cette notoriété, mais surtout la renforce et la fait grandir, au Japon comme à l'étranger. Ainsi, Production I.G lance la production d'une série télévisée en deux saisons de vingt-six épisodes chacune : *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* (*Kôkaku kidôtai sutando arôn konpurekkusu* 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX, 2002-2003, Kamiyama Kenji) et *Ghost in the Shell S.A.C 2nd GIG* (*Kôkaku kidôtai sutando arôn konpurekkusu sekando gigu* 攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG, 2004-2005, Kamiyama Kenji)⁵⁴¹. Il faut préciser que cette série n'est pas financée par DreamWorks comme *Innocence*, mais par un comité de production qui rassemble des investisseurs principalement japonais (la seule exception étant Manga Entertainment Inc.). L'un des principes de la stratégie « media mix » est de considérer les coûts et les recettes des différentes œuvres comme un tout pour juger de leur rentabilité. Les déclarations d'Ishikawa concernant la synergie entre la série *Ghost in the Shell S.A.C.* et *Innocence* semblent représentatives de cette approche. Selon le producteur, les coûts de production de la série⁵⁴² sont à peu près équivalents à ceux du film et les recettes au Japon des ventes de vidéogrammes de la série⁵⁴³ sont beaucoup plus élevées que celles de l'exploitation du film en salles⁵⁴⁴. La série est bénéficiaire tandis que le film est déficitaire, mais

⁵⁴⁰ J'ai déjà évoqué la complexité de ce terme (cf. *supra* p. 169) et je l'utilise ici dans son acception la plus pragmatique de stratégie commerciale de production et de diffusion simultanées ou quasi simultanées d'un même titre sur plusieurs supports et via différents médias, stratégie visant principalement à mutualiser les coûts de promotion et à attirer et captiver l'attention du consommateur.

⁵⁴¹ L'industrie de l'animation est alors en plein développement grâce, entre autres, à la multiplication des canaux de diffusion et de l'ouverture d'un créneau nocturne sur plusieurs réseaux télévisés (cf. *supra* p. 97). Les deux séries sont d'abord diffusées sur le modèle de télévision à la carte (le spectateur paie pour voir un programme spécifique), puis quelques mois plus tard en horaire tardif (*shin'ya anime*) sur un réseau télévisé classique.

⁵⁴² Kajiyama Sumiko indique le budget moyen d'un épisode, ce qui permet de déterminer que la production de la série entière (deux saisons de vingt-six épisodes) a coûté environ 1 560 000 000 de yens. KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 144.

⁵⁴³ Selon Kajiyama, les recettes de la série s'élèvent à 9 000 000 000 de yens. *Ibid.*

⁵⁴⁴ Toujours d'après Kajiyama, les recettes du film au Japon sont de 1 000 000 000 de yens. Pour comparaison, les recettes aux États-Unis s'élèvent à l'équivalent de 120 000 000 de yens. Kajiyama Sumiko, *op. cit.*, p. 147 et p. 218.

Innocence et sa campagne de promotion massive⁵⁴⁵ ont eu un effet (certes difficilement mesurable, mais néanmoins souligné par Ishikawa) sur les ventes des vidéogrammes de la première saison de la série et des autres produits dérivés commercialisés à l'époque⁵⁴⁶. En 2005, à l'heure du premier bilan, Ishikawa explique donc que si le film a fait un mauvais score au box office, il a aussi bénéficié à la stratégie globale⁵⁴⁷.

2.2.3 Commercialiser *Innocence* : faire du film une œuvre originale

La première stratégie de financement et de commercialisation d'*Innocence* élaborée par Production I.G est donc fortement basée sur la notoriété du titre, ou de la « marque *Ghost in the Shell*⁵⁴⁸ » comme l'appelle Ishikawa. Pourtant, au moment de commercialiser le film au Japon, et alors que la production est déjà en cours, la stratégie change du tout au tout.

Cette nouvelle approche est portée par un autre producteur, Suzuki Toshio, qui est chargé de la promotion et la distribution du film au Japon. Suzuki Toshio est alors le producteur principal du Studio Ghibli⁵⁴⁹, et les

⁵⁴⁵ Le budget de promotion du film au Japon dépasse 500 000 000 de yens. KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 146.

⁵⁴⁶ Outre la série et le film, Production I.G participe aussi à la production d'un nouveau jeu vidéo, *Kôkaku kidôtai sutando arôn konpurekkusu* 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX (commercialisé le 4 mars 2004, directeur non crédité, jeu Playstation 2). Il ne s'agit là que des œuvres auxquelles I.G contribue directement à l'époque, mais la franchise s'étend alors aussi à d'autres médias, notamment des romans et des mangas. En fait, la diffusion de la première saison de la série TV en 2002 marque une relance de la franchise qui ne s'est toujours pas essoufflée. Entre 2002 et 2019, de nouvelles œuvres sont produites et commercialisées presque chaque année et sur la plupart des supports disponibles (mangas, romans, films, séries, jeux vidéo, applications, attractions). Il semble d'ailleurs intéressant de relever que, poursuivant ses recherches techniques et visuelles, Production I.G distribue en 2017 un environnement audiovisuel à explorer avec un casque de réalité virtuelle. Intitulé *Kôkaku kidôtai shin gekijoban Vâcharu riariti daivâ* 攻殻機動隊 新劇場版 Virtual Reality Diver (2017, Higashi Hiroaki 東弘明), l'environnement a été présenté à la 75^e édition de la Mostra de Venise en 2018.

⁵⁴⁷ Ishikawa précise que, en considérant la franchise dans son ensemble, *Ghost in the Shell* a été très profitable pour Production I.G. En 2004, elle lui rapporte 2 830 000 000 de yens, et en 2005 – lorsque s'achève la diffusion de la seconde saison de la série – 1 860 000 000, ce qui représente respectivement 50 % et 34 % du chiffre d'affaires annuel total de l'entreprise. Ishikawa Mitsuhsa cité par KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 146-147.

⁵⁴⁸ Ishikawa Mitsuhsa cité dans KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 226.

⁵⁴⁹ Alors qu'il est éditeur pour le magazine spécialisé *Animêju* depuis sa création en 1978, Suzuki est amené à travailler avec Miyazaki Hayao et Takahata Isao. Lorsque les deux

témoignages d'Oshii et d'Ishikawa ne sont pas clairs quant aux circonstances exactes de son implication dans la production d'*Innocence*. Était-elle prévue dès le lancement de la production ? Est-ce une réaction au succès de la première saison de *Ghost in the Shell S.A.C.* ou bien un besoin de rallonge budgétaire ? Oshii et Ishikawa ne font état que de son rôle dans la production, à savoir, l'apport de nouveaux financements par la mise en relation d'I.G avec plusieurs partenaires potentiels, et l'élaboration d'une stratégie promotionnelle destinée au marché domestique.

En effet, Suzuki ouvre son carnet d'adresses à Production I.G et, après une présentation en présence d'Ishikawa et du réalisateur, certains des partenaires habituels des films de Ghibli rejoignent le projet. Le générique du film ne portant pas mention d'un comité de production, il est difficile de déterminer s'ils ont contribué ou non au budget de production, ce qui remettrait en cause les efforts de Production I.G vers plus d'indépendance⁵⁵⁰. Par contre, il est clair que leur participation financière s'est au moins portée sur le budget de promotion. Le Studio Ghibli, Tokuma Shoten, Buena Vista Entertainment, Tôhō, mais aussi Lawson, Epson et le *Yomiuri shinbun* entre autres, mettent ainsi leurs moyens à contribution pour une importante campagne publicitaire (*infra* p.315).

Un autre point qu'il est intéressant de noter en regard des enjeux de Production I.G et des stratégies que le studio a développées pour y répondre, est que la stratégie promotionnelle élaborée par Suzuki prend une direction

animateurs fondent le Studio Ghibli en 1985, il les accompagne et occupe toujours aujourd'hui une fonction administrative et un poste de producteur au sein du studio. Également proche d'Oshii, il a participé à la production d'*Akai megane* en 1987 et apparaît (parfois son propre rôle) dans plusieurs films du réalisateur.

⁵⁵⁰ La biographe Kajiyama ne donne pas plus de précisions, mais elle indique que ces additions ont causé quelques problèmes de concurrence. Par exemple, Kôdansha, l'éditeur de l'œuvre originale, a autorisé Production I.G à produire une nouvelle œuvre et a accepté de se retirer de la production, mais un autre éditeur, Tokuma Shoten, fait partie du groupe amené par Suzuki. Autre exemple, plus complexe encore mais dont la solution ne permet pas non plus de trancher, l'un des nouveaux venus n'est autre que Buena Vista Entertainment, société de distribution de la compagnie Walt Disney et concurrent historique de DreamWorks, le financeur principal d'*Innocence*. Ce problème délicat est résolu par la répartition des zones géographiques d'activité de chacune des deux compagnies. DreamWorks pilote, comme convenu, la distribution dans le monde sauf en Asie, et Buena Vista se charge de la distribution au Japon et dans le reste de Asie. KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 210-211.

totallement différente de celle pensée par Ishikawa. D'après ce dernier et d'après Oshii, Suzuki préfère en effet promouvoir le film comme une œuvre originale et cacher volontairement la référence à *Ghost in the Shell*. La mesure la plus emblématique en ce sens est le choix du titre du film. En remplacement du titre de travail, *Ghost in the Shell 2*, Suzuki propose à Oshii, qui accepte, le simple titre « *Innocence* », sans même un sous-titre qui indiquerait l'affiliation à la franchise⁵⁵¹. Plusieurs raisons sont avancées pour expliquer ce changement. D'une part, le film d'Oshii décrit alternativement l'enquête de deux hommes et la quête d'un homme seul, un dispositif qui n'a plus grand-chose à voir avec les « troupes mobiles » (*kidôtai* 機動隊) annoncées par le titre de la franchise, ce qui pourrait créer un décalage nuisible entre les attentes des spectateurs et leur expérience du film⁵⁵². D'autre part, on peut supposer qu'une telle stratégie (masquer le fait que le film constitue la suite d'un précédent opus) permet d'attirer dans les salles de nouveaux spectateurs. Mais ce choix semble aussi motivé par un objectif secondaire de Suzuki qui touche directement le réalisateur. Lors d'une réunion visant à décider des différentes stratégies de promotion du film, Suzuki exprime clairement son intention de ne pas capitaliser sur la notoriété de la franchise ou d'Oshii (qu'il juge encore trop peu importantes), mais au contraire de profiter de la promotion d'*Innocence* pour construire l'image publique du réalisateur⁵⁵³. À la différence d'autres réalisateurs reconnus comme Miyazaki Hayao ou Kon Satoshi, Oshii n'est ni un dessinateur, ni un animateur. Ses œuvres ne possèdent pas l'unité graphique qui permettrait de lui construire une identité visuelle forte. C'est peut-être pour cette raison que Suzuki préfère, pour créer la « marque » Oshii Mamoru, s'appuyer sur des qualités non pas graphiques, mais thématiques du style d'Oshii. Par exemple, la promotion d'*Innocence* délaisse l'intrigue policière ou les personnages pour se concentrer sur la portée philosophique du film avec des accroches volontairement mystérieuses comme « *Innocence*. C'est la

⁵⁵¹ KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 208.

⁵⁵² Suzuki Toshio dans le documentaire vidéo *Inosensu meikingu eizô kanzenban. Senden, kôkai, soshite Kannu e.* (イノセンス メイキング映像 完全版 宣伝・公開、そしてカンヌへ。), DVD *Inosensu. Korekutâzu bokkusu*, Buena Vista Home Entertainment, 2004.

⁵⁵³ KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 212-213.

Vie⁵⁵⁴ » ou encore « Esthétique dégénérée, ou bien naissance d'une nouvelle philosophie qui survit à la modernité !? »⁵⁵⁵ » Quant à la question de l'identité visuelle, il me semble que c'est à ce moment que le basset hound, utilisé comme mascotte du film, devient également un substitut iconographique systématique pour le réalisateur⁵⁵⁶ (figure 47). Et la campagne de promotion du réalisateur ne s'arrête pas à des images ou des slogans, elle est aussi l'occasion de rendre plus accessible l'œuvre d'Oshii. Ainsi, plusieurs chaînes de télévision rediffusent une sélection de ses films⁵⁵⁷ mais surtout, une grande partie de ses œuvres et de ses publications sont rééditées quasi-simultanément, faisant en quelque sorte d'Oshii lui-même une franchise *media mix*.

Dans sa biographie, Ishikawa reconnaît l'importance de l'action de Suzuki dans la promotion et la commercialisation d'*Innocence*, mais il souligne également que les changements introduits par Suzuki quant à l'inscription du film dans la franchise *Ghost in the Shell* ont eu un impact sur les stratégies mises en place jusque-là par Production I.G. En effet, la production d'*Innocence* a été pensée dans le cadre d'une stratégie *media mix* s'appuyant sur la synergie entre différents partenaires qui produisent et diffusent différentes œuvres, financièrement complémentaires, par différents médias. Or, avec la disparition du nom *Ghost in the Shell* et l'association de nouveaux partenaires parfois en concurrence directe avec les anciens, toute la stratégie commerciale se trouve fragilisée⁵⁵⁸.

⁵⁵⁴ Affiche du film : 「イノセンス それは、いのち。」

⁵⁵⁵ Affiche du film : 「退廃の美学が、現代を生き抜く新たな哲学の誕生か!？」

⁵⁵⁶ Prenant sa source dans la passion affichée d'Oshii pour les chiens et son habitude de les faire apparaître dans ses œuvres, à la fois comme motif visuel et comme métaphore, l'association entre le réalisateur et la gente canine n'est pas nouvelle en 2004. Toutefois, c'est, à mon sens, à cette époque que les caricatures d'Oshii en chien, qui donneront plus tard le personnage d'Oshiinu (Ochien?) créé par Nishio Tetsuya 西尾鉄也 (1968-), se répandent et se normalisent.

⁵⁵⁷ À savoir : *Tenshi no tamago*, *Akai megane*, *Gosenzo sama*, *Kerberos*, *Talking Head*, *Ghost in the Shell*, *Ghost in the Shell International Version*, *Avalon* et *.50 Woman*, rediffusés le 20 mars 2004 sur plusieurs chaînes satellites et câblées spécialisées dans le cinéma japonais.

⁵⁵⁸ Ishikawa Mitsuhsa cité dans KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 211.

« Inusensu, c'est Monsieur Oshii ». Parodie de l'affiche et de l'accroche du film, « Innocence, c'est la vie » jouant de la proximité phonétique entre « ino[sensu] » et « inu » (chien), accompagnée d'une caricature de Suzuki Toshio en Batô et Oshii Mamoru en basset.

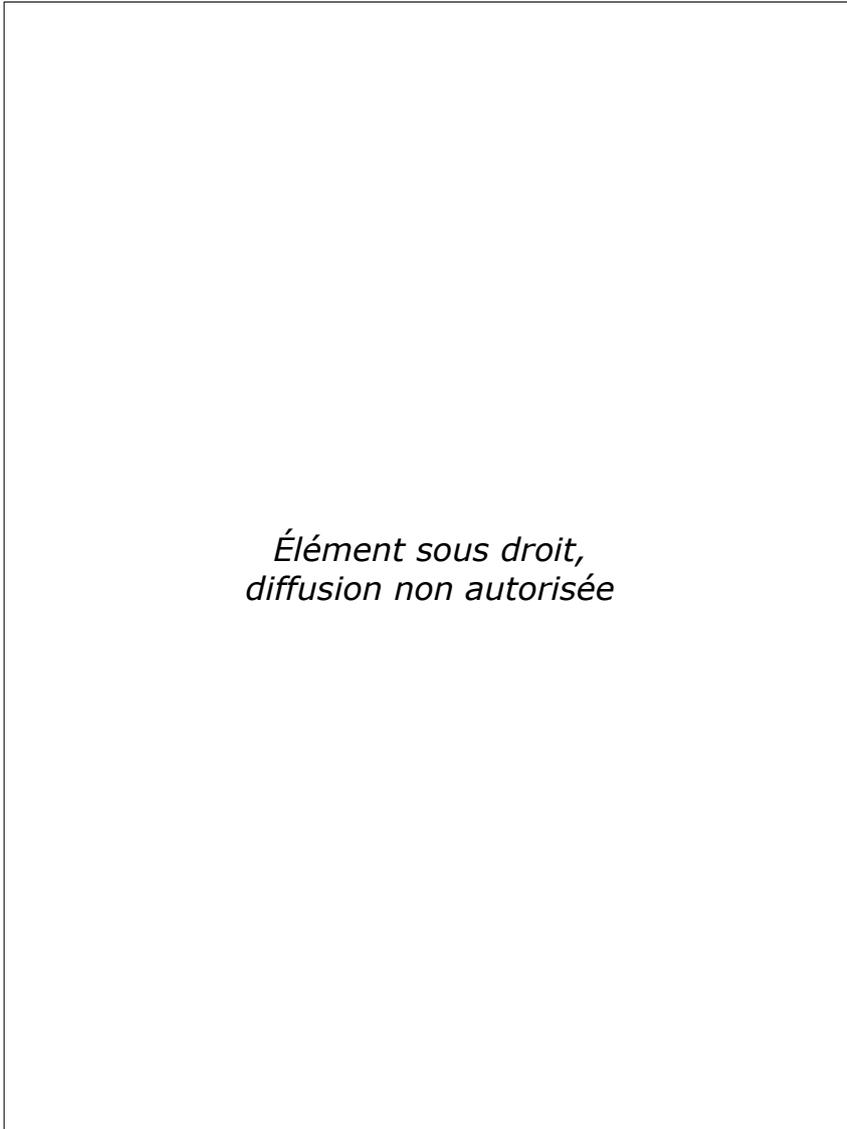


Figure 47 : [attribué à Miyazaki Gorô 宮崎吾郎] dans Anonyme, « Inosensu kakudai seisaku iinkai. Senden shiryô », 3 février 2004, p. 68.

Pour comparaison, l'affiche parodiée par la caricature.

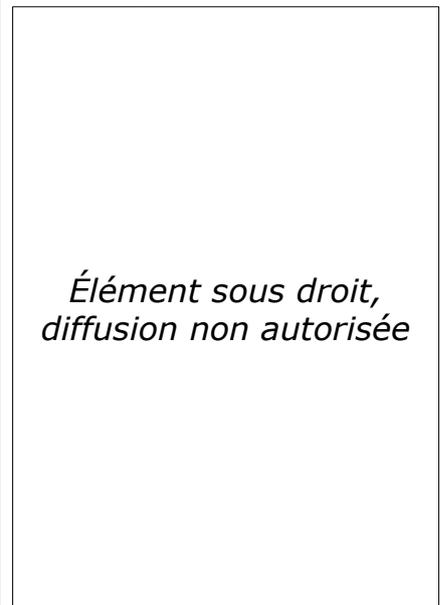


Figure 48 : Couverture de Jirômaru Shin'ya (éd.), Roman arubamu. Inosensu, Tokyo, Tokuma Shoten, 2004.

2.3 L'écriture d'Innocence

Postérieures à la phase de préproduction, l'intervention et la stratégie de Suzuki Toshio ne semblent cependant pas avoir eu d'impact sur le contenu même du film, et *Innocence* se présente bien comme une adaptation au cinéma du manga de Shirow Masamune et comme une suite du film de 1995.

L'œuvre originale est un feuilleton publié de façon irrégulière entre 1989 et 2001 dans deux magazines de manga de l'éditeur Kôdansha, *Shûkan Yangu Magajin* 週刊ヤングマガジン (hebdomadaire) et *Yangu Magajin Kaizokuban* ヤングマガジン海賊版 (parution ponctuelle). Les chapitres épars sont rassemblés en trois volumes publiés à plusieurs années d'intervalle. Le premier volume, *The Ghost in the Shell Perfect edition – Tome 1*⁵⁵⁹ (*Kôkaku kidôtai za gôsuto in za sheru* 攻殻機動隊 THE GHOST IN THE SHELL), paraît en 1991 et contient sept chapitres publiés dans *Yangu Magajin Kaizokuban* entre 1989 et 1990, et cinq chapitres inédits. Le second volume, *The Ghost in the Shell Perfect edition – Tome 2* (*Kôkaku kidôtai tsû Manmashîn intâfêsu* 攻殻機動隊 2 MANMACHINE INTERFACE), est publié en 2001 et contient six chapitres parus principalement dans *Shûkan Yangu Magajin* en 1997. Il se distingue du volume précédent par l'utilisation d'outils numériques pour coloriser les dessins et créer des effets divers (figure 49). Enfin, le troisième volume, *The Ghost in the Shell Perfect edition – Tome 1.5* (*Kôkaku kidôtai ittengo hyûman-erâ purosessâ* 攻殻機動隊 1.5 HUMAN-ERROR PROCESSER), paraît en 2003 et contient sept chapitres publiés dans les deux magazines en 1991, 1992, 1995 et 1996, ainsi que des scénarios et autres matériaux de production réalisés par Shirow à l'occasion de la production d'autres adaptations auxquelles il participe.

⁵⁵⁹ Les titres français utilisés ici sont ceux de la réédition de la série par Glénat en 2017. Les volumes 1 et 2 avaient déjà été publiés par le même éditeur, mais sous la forme de quatre tomes. La nouvelle « Perfect edition » semble correspondre plus exactement aux publications originales de Kôdansha.

Les images de synthèse sont utilisées pour représenter les espaces architecturaux, les reflets ou encore les mouvements rapides (flou).



Figure 49 : Shirow Masamune, Kôkaku kidôtai 2, Tokyo, Kôdansha, 2001, s.p.

La filmographie d'Oshii comprend de nombreuses adaptations, et les deux films *Ghost in the Shell* ne constituent pas un galop d'essai puisque le réalisateur a commencé sa carrière justement par une adaptation de manga (la série télévisée *Urusei yatsura*). Lorsqu'il parle de son expérience en tant que scénariste et créateur de projets, notamment pour *Jin-Roh* et *Blood The Last Vampire*, Oshii affirme que le créateur d'une œuvre originale doit rapidement se retirer de la production de son adaptation cinématographique. Pour lui, il ne peut y avoir deux chefs sur une production, le réalisateur devant être le seul

responsable de la direction du film comme de ce qu'il conserve de l'œuvre originale⁵⁶⁰. Cette position, semble-t-il, est aussi celle qu'il adopte lorsqu'il est lui-même le réalisateur d'une adaptation.

Comme pour *Ghost in the Shell*, Oshii opère en effet une sélection libre dans le manga de Shirow pour construire l'intrigue et l'univers visuel d'*Innocence*. Par exemple, l'enquête sur les gynoïdes meurtrières s'appuie sur le chapitre 6 de *Ghost in the Shell 1*, mais le voyage à Etorofu est emprunté au chapitre suivant (figure 50), tandis que les retrouvailles au combat entre Batô et Kusanagi Motoko se trouvent au chapitre 3 de *Ghost in the Shell 1.5*, et la scène de crime sanglante, dans le hangar à bateau ou encore le personnage de Kim, aux chapitres 5 et 6 du même volume. *Innocence* est ainsi constitué d'une recomposition de citations textuelles, narratives et visuelles de l'œuvre originale.

La ville d'Etorofu dans le manga, vue du ciel et du sol.

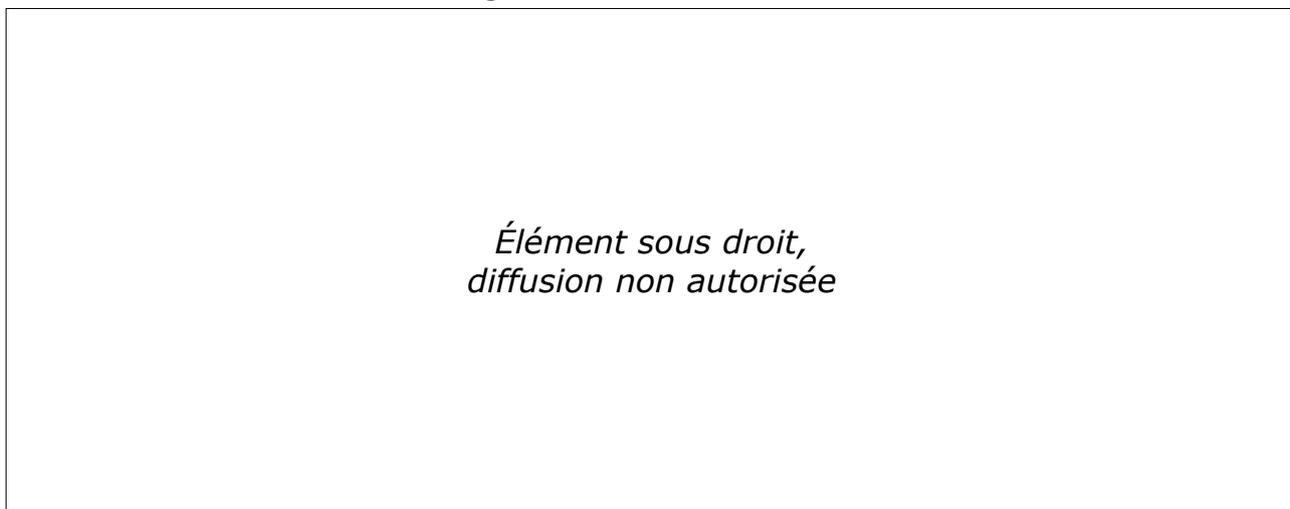


Figure 50 : Shirow Masamune, *Kôkaku kidôtai*, Tokyo, Kôdansha, 1991, s.p.

Pour autant, Oshii ne respecte pas exactement le manga et transforme ses éléments à volonté, notamment lorsque cela ajoute du sens au thème de

⁵⁶⁰ Oshii Mamoru dans AOKI Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 119-120.

son film. Ainsi, les pulpeuses gynoïdes meurtrières du manga deviennent des adolescentes à peine pubères qui partagent plusieurs traits physiques avec le personnage de Kusanagi dans le film, l'inspecteur qualité du fabricant d'androïdes troque son patronyme pour celui du créateur d'automates français Jacques Vaucanson (1709-1782) et le médecin légiste barbu et anonyme du poste de police local devient une femme cyborg qui porte le même nom que Donna Haraway (1944-), l'auteure du « Manifeste Cyborg » (1990)⁵⁶¹. D'ailleurs, certaines de ces modifications sont à leur tour des citations ou des références significatives à d'autres œuvres qu'au manga d'origine. Par exemple, le corps des gynoïdes, avant d'être recouvert d'un épiderme qui imite la peau humaine, est celui des poupées aux articulations sphériques inspirées de l'œuvre de l'artiste allemand Hans Bellmer (1902-1975). D'agent de terrain sur-entraîné, le personnage de Kim devient le mannequin articulé intitulé *Otoko* 男 (2000) du plasticien japonais Yotsuya Simon 四谷シモン (1944-), l'un des épigones de Bellmer au Japon. Un dernier exemple, textuel celui-ci, est l'introduction d'une référence au roman *L'Ève future* (1886) d'Auguste de Villiers de L'Isle-Adam (1838-1889) à travers les noms des robots tueurs et des fillettes dont les *ghosts* sont dupliqués pour leur donner vie. Comme l'*andréide*⁵⁶² de *L'Ève Future*, les gynoïdes sont appelées Hadaly (*Hadari* ハダリ, *Tomuriande* トムリアンデ dans le manga) et comme dans le roman, elles sont mues par un « esprit » nommé Sowana⁵⁶³ (le nom l'une des fillettes dupliquées, dans le manga, les jeunes prisonnières sont nommées Rinku リンク, Adamu アダム et Gossen ゴッセン). La citation est une pratique constitutive du travail d'Oshii depuis ses débuts et prend différentes formes. Parfois autoréférentielle, elle peut être textuelle comme visuelle, et renvoie aussi bien à des œuvres plastiques, littéraires ou audiovisuelles qu'à des essais ou à des

⁵⁶¹ HARAWAY Donna, « A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s », in *Feminism/postmodernism*, NICHOLSON Linda (éd.), New York, Londres, Routledge, 1990, p. 190-233.

⁵⁶² VILLIERS DE L'ISLE-ADAM Auguste de, *op. cit.*, p. 97.

⁵⁶³ Dans la deuxième partie de son étude sur la relecture de l'œuvre d'Hans Bellmer par Oshii dans *Innocence*, Livia Monnet relève les ressemblances entre les processus de création des Hadaly du film (implantation de la copie d'un *ghost*) et de l'Hadaly de Villiers de L'Isle-Adam (enregistrement de la voix d'une femme, Alicia Clary, et transfert de l'esprit d'une puissante médium, Mrs. Edward Anderson aussi appelée Anny Sowana). MONNET Livia, « Anatomy of Permutational Desire, Part II... », *op. cit.*, p. 156-157.

personnes réelles. Pour le réalisateur, le régime de la citation est inhérent à l'art cinématographique, et l'originalité d'un film, ou d'un cinéaste, réside dans sa capacité à opérer un montage (*henshû* 編集) de ses sources, tout en y apportant son propre point de vue⁵⁶⁴. Oshii radicalise cette pratique dans *Innocence*, tissant un réseau référentiel et intertextuel extrêmement dense, au point que, selon ses déclarations, presque tous les dialogues sont des citations qui, en outre, entretiennent un lien profond avec le film⁵⁶⁵.

Innocence est également pensé comme une suite au film de 1995, notamment d'un point de vue scénaristique, mais aussi sur les plans thématique et technique. En effet, le scénario reprend trois années après les événements décrits dans *Ghost in the Shell* et remet en scène une partie des personnages déjà développés. Plutôt que de s'intéresser au destin de Kusanagi et de son nouvel être, comme le fait Shirow dans *Ghost in the Shell 2*, Oshii préfère se concentrer sur le personnage de Batô qui est, lui, resté le même. À la quête d'identité de Kusanagi qui confinait parfois au narcissisme, succède la quête d'altérité de Batô qui guette les signes de la réapparition de Kusanagi dans l'espoir d'une réunion. Ainsi, les motivations internes du personnage principal sont entièrement conditionnées par les événements du premier volet, ce qui pourrait poser un problème d'accessibilité aux spectateurs n'ayant pas vu *Ghost in the shell*.

Toutefois, le scénario est également construit de façon suffisamment indépendante pour que le film forme une unité autonome. L'enquête que mènent Batô et Togusa commence et s'achève avec le film, et la cause de la mélancolie du personnage principal est évoquée par touches, caractérisée comme une forme de deuil, plutôt qu'expliquée en détails. Pour le spectateur non averti, Kusanagi apparaît ainsi comme une présence invisible, voire même chimérique, que Batô tente de rejoindre. Cette configuration et la façon dont elle est amenée dans le scénario semblent d'ailleurs très similaires à la quête

⁵⁶⁴ Oshii Mamoru dans AMANO Yuiko (éd.), *op. cit.*, p. 95.

⁵⁶⁵ OSHII Mamoru (押井守), « Tamashii no kaeru basho o motomete » (魂の還る場所を求めて), in *Subete no eiga wa anime ni naru*, Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 380.

d'Ash pour retrouver Murphy dans *Avalon*, un film qui ne se présentait pas comme le prolongement d'un autre et qui fonctionnait bien de façon autonome sur le plan narratif.

Innocence se présente également comme la suite thématique de *Ghost in the Shell*. En effet, le film reprend et approfondit le sujet général de la nature humaine, ici abordé sous l'angle de la frontière entre l'humain et le non-humain. Dans *Ghost in the Shell*, cette frontière était explorée à travers la figure du cyborg, un être hybride à la fois humain et machine. Dans *Innocence*, les figures d'altérité se multiplient à la recherche de la possibilité (ou de l'impossibilité) d'un Autre absolu qui pourrait définir les limites de l'humain⁵⁶⁶.

Enfin, *Innocence* constitue une prolongation technique de *Ghost in the Shell*. En entretien, Oshii déclare que la production du premier film a clairement montré les limites du degré de détail et de réalisme qu'il est possible d'obtenir avec les moyens traditionnels de l'animation⁵⁶⁷. Avec leurs fonds très minutieux, leurs décors regorgeant de détails et leurs mouvements d'une grande fluidité, les images de *Ghost in the Shell* constituent déjà le fruit d'une recherche graphique et technique visant à épuiser les possibilités réalistes (on pourrait dire cinématographiques) de l'animation à la main. *Innocence* reprend le flambeau, cette fois en introduisant plus de techniques numériques dans la production afin de repousser encore plus loin ces limites.

2.4 2000-2004 : étendre le territoire du dessin animé

Pour Oshii, la mise au point de nouvelles méthodes de travail constitue une composante importante de la pratique de réalisateur de film⁵⁶⁸. À l'époque

⁵⁶⁶ Traiter la question de l'humain à travers les thèmes du corps ou de l'individu et de leur rencontre avec la technologie constitue bien sûr un trope générique de la science-fiction, et en particulier du genre cyberpunk, dont se réclame le manga d'origine et dans lequel le premier film d'Oshii est généralement classé. Sur ce thème et au sujet de l'inscription générique d'*Innocence*, cf. YOSHIKAWA Ryôtarô (吉川良太郎), « "Chûgoku yuki no surô bôto" wa, doko e tsuita no ka? » (『中国行きのスロウ・ボート』は、どこへ着いたのか?), *Yuriika*, vol. 36(4), n° 4, avril 2004, p. 132-135 et DEMNATI Alia, *Innocence : un cas de réalité virtuelle...*, *op. cit.*, *passim*.

⁵⁶⁷ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「従来の方法ではアニメによる緻密でリアルな映像の制作は『GHOST IN THE SHELL』が限界であることがはっきりしていました (略)」.

⁵⁶⁸ OSHII Mamoru (押井守) et MURAKAMI Izumi (村上泉), « Ningen ga ikiru konkyo to wa nan na no ka. Gakeppuchi ni tatasareta ningen no aidentitî » (人間が生きる根拠とは何なのか 崖っぷちに立たさ

comme aujourd'hui, selon lui, relever des défis techniques fait partie de l'essence même du cinéma⁵⁶⁹. Ainsi, la production fait elle-même l'objet d'un travail conceptuel. Chaque nouvelle production est guidée par un thème, par un ou plusieurs objectifs à remplir, et constitue un lieu d'expérimentation. Concernant *Innocence*, Oshii déclare assez tôt son intention de prolonger l'expérience engagée avec *Avalon*. Dans une interview publiée en 2001, il indique qu'*Avalon* n'est pas le point final de ses efforts pour effacer la frontière entre dessin animé et prise de vues réelles et que son film suivant prend la même direction⁵⁷⁰. L'un de ses collaborateurs rapporte également que, lors des premières réunions de l'équipe de production, le réalisateur a expliqué qu'il s'agissait, avec *Innocence*, d'introduire les méthodes de la prise de vues réelles dans l'animation, après avoir introduit celle de l'animation dans la prise de vues réelles avec *Avalon*⁵⁷¹. Le thème principal de la production d'*Innocence* est donc la transformation visuelle du dessin animé classique japonais, avec le cinéma en prise de vues réelles pour référence, et par l'utilisation de techniques numériques de création d'image. Ainsi, comme pour *G.R.M.* en son temps, la question technico-esthétique est au centre de la production d'*Innocence* et semble conditionner la plupart des décisions qui ont été prises quant à l'organisation du travail et au déroulement de la réalisation.

2.4.1 Un concept : associer des personnages animés à la main à des décors animés en trois dimensions

Dans cette optique, Oshii élabore la proposition esthétique principale du film : rassembler à l'écran des personnages dessinés et animés à la main et des décors dessinés à la main, mais animés en 3D numérique. Ce concept naît, me semble-t-il, de la volonté du réalisateur de transformer l'esthétique de l'animation japonaise classique, d'une part, et, de l'autre, de concevoir une

れた人間のアイデンティティ), *Kinema junpô*, n° 1401, 15 mars 2004, p. 59-60.

⁵⁶⁹ Entretien avec M. Oshii Mamoru dans les locaux du studio Production I.G (Musashino), le 21 mars 2017.

⁵⁷⁰ AOKI Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 120.

⁵⁷¹ SHINOZAKI Tôru (篠崎亨), « Shûshô ni kaete. Making of "Innocence" » (終章にかえて Making of « Innocence »), in Inosensu *METHODS. Oshii Mamoru enshutsu nôto*, OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, Tokyo, Kadokawa Shoten, 2005, p. 164.

utilisation du numérique, et en particulier de la 3D, qui ne soit pas qu'un « immense détour pour arranger l'image en deux dimensions⁵⁷² ». Face à la tendance de l'époque d'utiliser les outils numériques de façon à reproduire et conserver l'esthétique du celluloïd, *Innocence* propose de s'éloigner de cet usage mimétique, mais sans pour autant abandonner la qualité graphique du dessin animé. En effet, le directeur des décors numériques du film, Shinozaki Tôru 篠崎亨 (dates inconnues)⁵⁷³, souligne l'insistance du réalisateur pour qu'*Innocence* reste un dessin animé et que l'animation 3D ne soit pas mise en avant en tant que telle. Concernant les décors, le rôle de cette dernière se limite à faire bouger en volume les fonds dessinés à la main⁵⁷⁴. Avec la proposition d'Oshii, les mouvements du décor, tout en restant congruents à l'animation à la main des personnages, révèlent ainsi une profondeur inédite, tandis que la qualité graphique de l'image dans son ensemble est préservée. Lorsqu'elle est fixe, l'image du film présente toutes les qualités du dessin et de la peinture, mais en mouvement, elle révèle une nouvelle qualité spatiale.

Pour mettre ce concept en pratique, Oshii se propose d'appliquer une méthode qu'il dit inspirée de la prise de vues réelles⁵⁷⁵. Shinozaki rapporte que, au stade de la conception du film, le réalisateur souhaite créer, pour chaque scène, un plateau en 3D numérique dans lequel la caméra se déplacera librement⁵⁷⁶. L'idée s'inspire de façon évidente des plateaux de tournage de la prise de vues réelles, Oshii nomme d'ailleurs un chef décorateur, Taneda Yôhei

⁵⁷² Oshii Mamoru dans KATÔ Miaki (加藤美明) (éd.), *Animêshon nôto no.8 2008* (アニメーションノート no.8 2008), Tokyo, Seibundô Shinkôsha, 2008, p. 10 : 「あくまで 3D は画面を 2 次元にまとめ上げるための 巨大な迂回路に過ぎない。」

⁵⁷³ Shinozaki Tôru est un créateur visuel spécialisé dans les images de synthèse. S'il n'est pas issu du monde du dessin animé, il en a déjà une expérience puisque, lorsqu'il est invité sur la production d'*Innocence* en avril 2001, il est en train d'achever son travail en tant que décorateur en images de synthèse sur *Metropolis* de Rintarô. Pour *Innocence*, il crée des décors 3D et s'occupe aussi de l'assemblage numérique (ou *compositing*) pour les scènes dont il a la charge.

⁵⁷⁴ SHINOZAKI Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 164.

⁵⁷⁵ Oshii Mamoru dans AMANO Yuiko (éd.), *op. cit.*, p. 93.

⁵⁷⁶ L'un des trois chefs animateurs, Nishio Tetsuya, précise qu'Oshii envisageait même d'utiliser cette méthode pour l'écriture de *l'ekonte*. Il explique toutefois que l'idée a dû être abandonnée après un premier test, en raison du surcoût qu'elle impliquait sur le plan financier et pour le calendrier de production. Nishio Tetsuya dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, *Inosensu METHODS...*, *op. cit.*, p. 109.

種田陽平 (1960-), qui est issu de la prise de vues réelles, apparemment dans le but d'introduire une variété visuelle qui manque généralement au dessin animé japonais⁵⁷⁷. Mais cette méthode permet surtout au réalisateur d'introduire la notion de champ dans l'animation. En effet, on peut considérer que l'une des différences fondamentales entre la prise de vues réelles et le dessin animé est l'existence ou non d'un champ (et d'un hors-champ) en sus du cadre. C'est ce que souligne Shinozaki lorsqu'il précise que l'animation consiste à ne dessiner que ce qui existe dans le cadre, tandis que la prise de vues réelles consiste à découper et prélever par le cadre un espace (le champ) existant au sein du monde réel⁵⁷⁸.

La proposition d'Oshii répond également à certaines problématiques de Production I.G déjà évoquées : le maintien de la pratique de l'animation à la main et l'organisation de la production numérique au sein du studio. Concernant le maintien de l'animation à la main, j'ai déjà cité Kajiyama Sumiko selon laquelle ce choix est dicté par l'intention de créer une niche et de s'y imposer, plutôt que par simple conservatisme. Mais la décision particulière de limiter les apparitions de l'image numérique « nue », pour ainsi dire, a aussi un effet sur la longévité des images. C'est ce que le créateur d'images de synthèse Kifune Tokumitsu du studio IKIF+ (cf. *supra* p. 112) souligne lorsqu'il écrit que les images numériques d'*Innocence*, par leur traitement graphique et leur minutie, ne seront pas immédiatement démodées par les futurs progrès visuels et techniques de l'imagerie numérique⁵⁷⁹. Et cette idée trouve aussi une justification commerciale lorsque le producteur, Ishikawa Mitsuhsa, projette une exploitation secondaire du film sur plusieurs années après sa sortie⁵⁸⁰.

⁵⁷⁷ Oshii Mamoru dans JIRÔMARU Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 251.

⁵⁷⁸ SHINOZAKI Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 164.

⁵⁷⁹ KIFUNE Tokumitsu et ISHIDA Sonoko, « 3-D Computer Graphics. Creating and Teaching Professional Animated Techniques in *Innocence* and *Doraemon* », in *Japanese Animation: East Asian Perspectives*, YOKOTA Masao et HU Tze-yue G. (éds.), KIM Joon Yang (trad.), Jackson (Mississippi), University Press of Mississippi, 2013, p. 256-257.

⁵⁸⁰ En 2000-2004, le marché du vidéogramme a déjà connu plusieurs formats et supports (la VHS, le LD et le DVD pour les plus répandus) et, comme je l'ai déjà mentionné, la promotion d'*Innocence* constitue l'occasion de redistribuer la plupart des œuvres d'Oshii. Ishikawa extrapole à partir de ce modèle, et ses prévisions (ou plutôt ses intentions) se sont effectivement réalisées. Dans le sillage de l'adaptation de *Ghost in the Shell* par Hollywood en 2017, les deux films d'animation d'Oshii sont réédités en 2018 en ultra haute définition (4K),

Quant à l'organisation de la production numérique au sein du studio, Oshii lui-même explique qu'avant la production d'*Innocence*, la numérisation des outils chez I.G était déjà bien avancée, mais que les systèmes et les lignes de production n'étaient pas encore tout à fait au point⁵⁸¹. Il décrit d'ailleurs la production de *Blood The Last Vampire* comme une épreuve difficile, malgré la réussite visuelle du résultat. L'un des enjeux de la production de trois ans d'*Innocence* a donc été, toujours d'après Oshii, de réorganiser la production et d'élaborer un système efficace incluant le numérique⁵⁸².

L'équipe de production d'*Innocence* est donc principalement constituée de salariés (ou de collaborateurs réguliers) de Production I.G et il n'est pas surprenant qu'une partie de ses membres ait aussi travaillé sur *Ghost in the Shell* en 1995. Ainsi, le studio prend en charge toute l'animation à la main du film et Nishikubo Toshihiko est reconduit à la mise en scène, Okiura Hiroyuki à la création des personnages et à la direction de l'animation, poste qu'il partage à nouveau avec Kise Kazuchika. Mais Production I.G participe aussi largement à l'animation numérique, – c'est aussi le but de l'opération –, et une équipe spécialisée est constituée au sein du studio⁵⁸³. Par ailleurs, Oshii fait également appel à des collaborateurs extérieurs (la pratique n'est pas inhabituelle en soi, surtout pour la production de films d'animation pour le cinéma) et notamment à certains participants des productions d'*Avalon* et/ou de *G.R.M.* Par exemple, le duo Emura Toyoaki et Sugawara Makoto, qu'Oshii appelle désormais les « spécialistes des oiseaux »⁵⁸⁴, et le duo Matsumoto Kaoru et Yamazaki

un format qui, selon le réalisateur, rend mieux justice que les autres à la minutie et au perfectionnisme dont avaient fait preuve les équipes de production à l'époque. Sources : les déclarations d'intention d'Ishikawa Mitsuhiisa proviennent de KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 222 ; le commentaire d'Oshii Mamoru concernant les éditions ultra HD de ses films apparaît dans OSHII Mamoru (押井守) et ÔTANI Takayuki (大谷隆之), « "Kore ga mitakatta!" Firumu no motsu jôhōryô o yutaka ni saigen, Oshii Mamoru ga unaru 4K yûgi EL biera » (「これが観たかった！」フィルムの持つ情報量を豊かに再現、押井守が唸る 4K 有機 EL ビエラ), *Komikku Natarî* (コミックナタリー) [en ligne], [posté le 22 juin 2018], consulté le 27 juin 2018. URL : https://natalie.mu/comic/pp/diginata_gits01.

⁵⁸¹ OSHII Mamoru et MURAKAMI Izumi, « Ningen ga ikiru konkyo... », *op. cit.*, p. 59.

⁵⁸² Oshii Mamoru cité dans KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 184.

⁵⁸³ Pour comparaison, toutes les images de synthèses de *Ghost in the Shell* ont été sous-traitées par Omnibus Japan.

⁵⁸⁴ En effet, ce sont eux qui animent les vols d'oiseaux dans *Patlabor The Live Action Movie* et dans *Avalon* (sur leur participation au Digital Engine Laboratory, voir *supra* p.197). La

Yoshimasa, qui réalise encore les interfaces typographiques en images de synthèse. Ainsi, un peu à l'image de son scénario, l'équipe de production d'*Innocence* se trouve à la convergence de *Ghost in the Shell* et d'*Avalon/G.R.M.*, une convergence qui semble s'incarner dans la participation de Watabe Takashi⁵⁸⁵, concepteur des décors sur les trois productions et qui semble avoir retravaillé pour le film certaines formes et ambiances architecturales élaborées au cours de la production de *G.R.M.*⁵⁸⁶.

2.4.2 Réformes de la chaîne de production : « tourner » des scènes

Afin d'allier expérimentation et productivité, la production des images du film est découpée en trois livraisons distinctes. La première période s'achève en juin 2002, la seconde au printemps 2003 et la dernière en janvier 2004. Selon Shinozaki Tôru et Ezura Hisashi 江面久 (1967-)⁵⁸⁷, ce type de découpage n'est pas courant dans la production animée, mais en l'occurrence, il permet

collaboration entre Oshii avec Emura remonte d'ailleurs plus loin que *G.R.M.*, ou même *Ghost in the Shell*, puisque ce dernier a travaillé comme animateur sur la production de *Tenshi no tamago* en 1985. Oshii Mamoru dans OSHII Mamoru et UENO Toshiya, « Anime wa zure kara hajimaru... », *op. cit.*, p. 70 : 「鳥専門のCGアニメーター」.

⁵⁸⁵ Pour rappel, Watabe Takashi, collabore avec Oshii depuis *Patlabor 1* et a aussi travaillé sur *Patlabor 2*, outre *Ghost in the Shell*, *G.R.M.* et *Avalon*. Pour *Innocence*, il partage son poste de concepteur des décors avec Hirata Shûichi 平田秀一 (1961-), et il est chargé en particulier des architectures, extérieures et intérieures. Il est d'ailleurs intéressant de noter que Watabe utilise personnellement des logiciels 3D pour réaliser les décors et la composition des plans dont il a la charge depuis *Patlabor 2*. Selon lui, cette méthode procure un gain de temps au moment des modifications ou des ajustements. Normalement, les données qu'il crée dans ce cadre ne sont pas destinées à être utilisées directement dans le film, mais il semble que cela a été ponctuellement le cas pour *Innocence* (décors du bateau-usine). Watabe Takashi dans JIRÔMARU Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 245.

⁵⁸⁶ Les archives de *G.R.M.* contiennent plusieurs impressions sur papier de décors conçus en images de synthèse par Watabe en 1997. Certaines vues présentent une ressemblance frappante avec la cathédrale gothique qui sert de siège au fabricant de gynoides Locus Solus. Watabe Takashi, « Arsenal militaire central n°09-01 - 40 » (*Chûô gunji kôshô N°09-01 - 40* 中央軍事工廠 No.09-01~40), 17 octobre 1997. Source : Archives Bandai/I.G.

⁵⁸⁷ Ezura Hisashi a débuté chez Production I.G comme animateur à la main spécialisé dans les effets visuels (optiques et graphiques). Il s'intéresse au logiciel Photoshop pour étendre ses outils de création et commence dans l'animation numérique avec la cinématique d'ouverture du jeu vidéo *Ghost in the Shell* (1997). Il se lance définitivement à partir de *Blood The last vampire* (2000). Pour *Innocence*, il est chargé des effets visuels numériques et de l'assemblage des images (*compositing*) pour la plupart des plans (en complément des créateurs d'images de synthèse comme Shinozaki qui s'occupent parfois eux-mêmes de ces tâches). SHINOZAKI Tôru (篠崎亨) et EZURA Hisashi (江面久), « *Inosensu sutaffu ni kiku! Dejitaru animêshon seisaku no genzai* » (「イノセンス」スタッフに聞く! デジタルアニメーション制作の現在), *ASCII*, vol. 28(4), n° 322, avril 2004, p. 164.

aux créateurs d'avoir un retour rapide sur leur travail et de prendre le recul nécessaire à l'évaluation des méthodes employées⁵⁸⁸. Ainsi, la première période est dédiée à l'expérimentation, et ses résultats servent d'étalon pour juger de la faisabilité du projet et ajuster les propositions techniques des périodes suivantes.

Par ailleurs, l'organisation générale de la production doit aussi répondre à la contrainte imposée par l'introduction des « plateaux de tournage » et par la nécessité d'y incruster des personnages animés à la main. D'après Oshii, l'unité de travail dans le cadre d'un film d'animation classique est le plan, et non la scène ou la séquence. La composition y est réalisée par les *animateurs-clefs⁵⁸⁹, suivant les directives données par l'*ekonte* et sous la supervision successive du chef animateur, du metteur en scène et du réalisateur. Or, dans le cas des scènes en décors 3D d'*Innocence*, la composition de l'image (le *layout*) est réalisée par les décorateurs CG. Ces derniers déterminent les mouvements de caméra sous la supervision du metteur en scène et du réalisateur, puis les animateurs-clefs doivent animer les personnages en respectant les angles et l'échelle des plans ainsi fixés. Anticipant certaines des difficultés générées par cette méthode de production fractionnée, Oshii part donc de l'idée que les *layouts* doivent être produits en concertation par les chefs animateurs et les décorateurs CG. Conditionnée par l'utilisation de plateaux 3D comme décors, l'unité de production du film devient donc la séquence⁵⁹⁰.

2.4.3 Le dessinateur et l'ordinateur : les décors dessinés animés en 3D numérique

Je ne vais pas revenir en détail sur la production de chacune des séquences, ni sur tous les aspects techniques de la création des images du film (ces points sont largement renseignés dans les recueils de matériaux de

⁵⁸⁸ SHINOZAKI Tôru et EZURA Hisashi, « *Inosensu sutaffu ni kiku...* », *op. cit.*, p. 165.

⁵⁸⁹ Les animateurs-clefs sont les animateurs spécifiquement chargés des clefs d'animation, c'est-à-dire des étapes principales de la reconstitution d'un mouvement dont ils sont, de ce fait, les créateurs.

⁵⁹⁰ OSHII Mamoru et MURAKAMI Izumi, « *Ningen ga ikiru konkyo...* », *op. cit.*, p. 60-61.

production publiés en 2004⁵⁹¹). Toutefois, il semble important de s'attarder sur deux scènes réalisées au cours la première période de production : celle qui se déroule dans l'épicerie et celle qui montre Batô s'enfoncer dans une ruelle au début du film. Bien que destinées dès l'origine à être utilisées dans le film, ces deux scènes ont aussi valeur de test pour l'équipe et servent notamment à comparer la qualité, le coût et la vitesse de production de différentes techniques numériques. En s'appuyant sur les caractéristiques visuelles de chacune de ces techniques, l'équipe crée des esthétiques très différentes qui jouent un rôle dans la narration même du film, et notamment dans la mise en scène des espaces virtuels, comme je le montre au chapitre suivant.

2.4.3.1 Surfaces et volumes : deux techniques, deux esthétiques

Dans un précieux témoignage publié en 2005, le directeur des décors numériques, Shinozaki Tôru, explique en détail la création des décors des deux scènes et les raisons des choix techniques opérés à cette occasion. L'équipe semble avoir envisagé deux approches principales pour mettre en pratique l'idée du réalisateur d'animer en 3D des décors dessinés à la main.

Selon Shinozaki, la technique standard pour appliquer des textures dessinées à des modèles 3D est la technique dite « *mapping* » (*mappingu* マッピング). Cette technique consiste à appliquer sur chaque face du modèle une texture dessinée de face et sans informations d'éclairage. De cette façon, chaque objet d'un décor complexe est autonome et peut réagir individuellement aux changements d'éclairage et à la distorsion de la perspective. Un décor ainsi représenté est probablement ce qui s'approche le plus de l'idée, avancée par Oshii, d'un plateau de tournage numérique dans lequel la caméra peut se déplacer librement. Toutefois, cette technique n'est pas tout à fait adaptée à la notion de décor dessiné à la main. En effet, selon Shinozaki, deux aspects inhérents à cette technique nuisent à l'homogénéité du décor dessiné : puisque les textures sont créées et appliquées

⁵⁹¹ Ce sous-chapitre est d'ailleurs principalement établi sur les témoignages de Shinozaki Tôru et de Hirata Shûichi publiés dans deux de ces recueils : SHINOZAKI Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, pour le premier, et JIRÔMARU Shin'ya (éd.), *op. cit.*, pour le second.

individuellement pour chaque face de l'objet, les angles et les arêtes apparaissent particulièrement saillants, et surtout, la continuité de la ligne ou de la touche du dessinateur est rompue (ou du moins, très difficile à reconstituer). Plutôt que de chercher à résorber totalement cette hétérogénéité, Oshii décide de l'exploiter pour les scènes du film qui se déroulent dans un espace virtuel⁵⁹² et c'est la scène de l'épicerie qui sert de test. Dans cette scène, l'altération sensorielle dont est victime Batô est en effet représentée, entre autres, par un excès de netteté et de détail des décors. En outre, la scène présente de nombreux plans mobiles, propices à l'expérimentation des mouvements de caméra numériques.

Dirigée par Shinozaki, l'équipe des images de synthèse 3D de Production I.G commence par modéliser grossièrement l'intérieur de l'épicerie, avec ses allées et ses présentoirs vides, puis place les mouvements de caméra de la scène. Après vérification et validation du réalisateur, l'équipe se lance dans l'acquisition et la fabrication des centaines d'emballages posés sur les rayonnages de l'épicerie. Oshii ayant explicitement demandé que les produits exposés soient des objets réels scannés, Shinozaki et son équipe se procurent des emballages de différents pays, qu'ils scannent (pour les boîtes cubiques) ou photographient (pour les cylindres et formes complexes)⁵⁹³. Les textures ainsi créées sont appliquées à des modèles 3D simples qui sont disposés sur les étagères. Les textures des autres éléments de décors (murs, étagères, réfrigérateurs...) sont dessinées à la main et appliquées aux modèles par la même technique. Avec environ quatre mille textures pour l'ensemble du décor, les capacités de calcul des machines disponibles sont dépassées et ne permettent pas de générer les images dans un temps raisonnable. L'équipe préfère donc diviser l'image en plusieurs parties, générées séparément, puis réassemblées sous forme de calques dans Photoshop, ce qui, d'après Shinozaki, est une procédure courante pour réduire les temps de calcul. Pour les mêmes raisons, les ombres portées, les zones éclairées, les reflets et lueurs

⁵⁹² Oshii Mamoru dans Ôno Shûichi (éd.), *op. cit.*, p. 255.

⁵⁹³ Shinozaki reconnaît que la variété d'emballage à laquelle il a eu accès n'a pas suffi à remplir le magasin et qu'il a aussi eu recours à des emballages fictifs, inventés et dessinés par les décorateurs de Production I.G. SHINOZAKI Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 167.

ainsi que la lumière atmosphérique, le sfumato et d'autres effets sont générés séparément, sous la forme de masques, à partir des volumes du modèle 3D. Les images du décor reconstitué et les différents masques sont assemblés (*compositing*) dans AfterEffects et le décor de la scène est achevé.

J'ai dit que la technique du *mapping* ne permettait pas de reproduire l'homogénéité et la touche du dessin à la main. C'est à ce problème que répond la seconde technique d'application de textures envisagée par l'équipe. Cette technique, que Shinozaki appelle « **camera map*⁵⁹⁴ » (*kamera mappu* カメラマップ), consiste à « projeter » sur un volume, depuis un point fixe dans l'espace 3D, une image du décor dessinée ou peinte. Cette technique permet de donner du volume au décor lorsque la caméra se déplace et, en associant les textures à l'intégralité du décor et non à chaque objet particulier qui le compose, de conserver la continuité de la touche et la qualité graphique du dessin à la main. Par contre, elle est mal adaptée, toujours selon Shinozaki, aux décors présentant beaucoup de reliefs et surtout aux mouvements de caméra trop amples. En effet, comme l'image projetée est déjà dessinée avec une perspective spécifique, un mouvement de caméra trop important pourrait générer des perspectives contradictoires (celle du dessin divergeant de celle du modèle). De plus, la texture est limitée aux surfaces touchées par la projection, ce qui laisse « nues » les autres surfaces de l'objet et une caméra trop mobile pourrait les révéler. Toutefois, l'obtention d'amples mouvements de caméra fait justement partie des enjeux de la production d'*Innocence*, et la scène pour laquelle la technique est testée contient plusieurs longs travellings avant. Il s'agit des plans qui, au début du film, suivent Batô s'enfonçant dans la ruelle étroite et encombrée où s'est réfugiée la gynoïde meurtrière. Les longs travellings et la densité du décor (canalisations extérieures, caissons de

⁵⁹⁴ Le terme est directement issu du logiciel utilisé par Shinozaki, Lightwave 3D, et la même technique peut être nommée différemment selon les sources. Il s'agit d'une technique qui a été pensée pour créer des scènes de haute qualité sans augmenter excessivement la quantité de calculs. En effet, en projetant des surfaces déjà détaillées et ombrées, la machine n'a plus besoin de calculer tous ces éléments, ce qui constitue un gain considérable de temps au moment du rendu. Shinozaki Tôru dans NAKAZUKA (中塚) et ASCII, « Iwakan no nai CG o jitsugen shita. Inosensu no 3D gijutsu » (違和感のないCGを実現した「イノセンス」の3D技術), ASCII, vol. 28(4), n° 322, avril 2004, p. 172.

climatiseurs, recoins saillants et rentrants) obligent l'équipe à développer une stratégie de contournement des limitations du *camera map*, stratégie qui consiste notamment à fractionner le décor et les textures en attribuant un point de projection, et parfois plusieurs, à chaque objet plutôt qu'à l'ensemble.

Cette stratégie s'étend à d'autres scènes et, en concertation avec le directeur des décors graphiques, Hirata Shûichi⁵⁹⁵, et son équipe, il est décidé de produire pour chaque objet une texture qui sera projetée à partir d'un angle spécifique et adapté au mouvement de la caméra numérique. La réalisation des plans suivant cette méthode demande de nombreux allers-retours entre les deux pôles. Shinozaki réalise un modèle 3D peu détaillé du décor dans lequel il place les différents objets qui le composent. Il transmet ensuite ce fichier à l'équipe de Production I.G chargée des images de synthèse 3D, qui ajoute des détails au modèle et détermine les mouvements de caméra, puis, en prenant en compte les positions et les angles de prise de vue, place les projecteurs de texture (« *camera map* ») associés à chaque objet. À partir de ce modèle, elle produit une image qui servira de guide à l'équipe des décorateurs-dessinateurs, en imprimant pour chaque objet les contours du modèle 3D vu depuis le projecteur de texture. Les décorateurs-dessinateurs peuvent alors peindre les textures, généralement sur papier, les scanner et les retoucher par ordinateur si besoin. Par exemple, pour le premier plan de la scène de la ruelle (22 s), il a fallu environ un mois à cette équipe pour dessiner les cent vingt textures nécessaires. Lorsqu'elles sont prêtes, les textures reviennent à l'équipe 3D qui les associe à leurs projecteurs respectifs (figure 51a) et qui, le cas échéant, applique un masque « effaçant » de petites sections des arêtes afin d'éviter les contours trop vifs, là où les différents objets se superposent (figure 51b). Après vérification, l'équipe procède au rendu pour obtenir les images qui constitueront les fonds du film. À ce stade, le décor apparaît tel que les textures ont été peintes, c'est-à-dire avec un éclairage zénithal assez doux, sans luisance et avec une netteté constante

⁵⁹⁵ Hirata Shûichi collabore avec Oshii depuis 1989 et participe à la création des décors pour les deux longs métrages *Patlabor 1* et pour *Ghost in the Shell*. Pour *Innocence*, il assure à la fois le poste de directeur des décors (*bijutsu kantoku* 美術監督) et de concepteur des décors (*bijutsu settei* 美術設定), une fonction qu'il partage avec Watabe Takashi.

(figure 51c). Ici encore, des masques reproduisant les effets de l'éclairage et de la profondeur de champ sont donc générés à partir du modèle 3D pour compléter l'image (figure 51d et 51e). Avant que le décor ne soit achevé (figure 51f), d'autres retouches et effets sont ajoutés afin d'homogénéiser l'ensemble et d'accentuer la nature dessinée à la main de l'image, principalement par des jeux de contraste qui permettent de rejeter, à volonté, une partie de l'excès de détail produit par le numérique⁵⁹⁶.

⁵⁹⁶ NAKAZUKA et ASCII, *op. cit.*, p. 173.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 51 : Shinozaki Tôru, « Shûshô ni kaete. Making of "Innocence" », in Inosensu METHODS. Oshii Mamoru enshutsu nôto, Oshii Mamoru et Production I.G, Tokyo, Kadokawa Shoten, 2005, p. 169.

2.4.3.2 Assemblages : les contingences à l'épreuve de l'idéal

La première phase de production permet donc de tester et de développer des techniques, d'organiser la collaboration des différentes équipes et de juger

de la faisabilité du projet en terme de coût et de durée. Pour la production de décors en 3D organisée autour de la technique de *mapping*, le bilan est plutôt négatif. En incluant la production des personnages animés à la main et de tous les effets spéciaux, il a fallu un an au total pour réaliser les quarante-six plans (2 min 30 s) de cette scène d'action⁵⁹⁷. Malgré le projet d'origine de recourir à la même technique pour toutes les scènes de réalités virtuelles, l'équipe se résout à en limiter l'usage à certains éléments de décor ponctuels, soit pour en souligner la présence (les rayonnages de livres par exemple), soit parce qu'il s'agit de la technique d'application de texture la mieux appropriée (comme pour la sculpture monumentale devant le manoir de Kim ou les chars du carnaval)⁵⁹⁸.

Par contre, la technique d'application des textures par projection, le *camera map*, est retenue et devient la technique standard du film pour animer en 3D les décors dessinés à la main. Selon la complexité des volumes et des mouvements de caméra, la technique est utilisée dans sa version « simple », c'est-à-dire comme projection de pans entiers du décor, ou dans sa variante développée pour la scène de la ruelle, c'est-à-dire avec un projecteur dédié à chaque objet⁵⁹⁹. Cette variante est tout de même jugée comme particulièrement coûteuse en temps de réalisation et l'équipe semble avoir régulièrement cherché des méthodes de contournement, visant notamment à favoriser le réemploi d'une même texture pour plusieurs plans ou plusieurs images du plan. La technique est même utilisée en combinaison avec celle du *mapping*. Ainsi, pour les plans qui montrent les couloirs du manoir décorés de mosaïques, les textures projetées sur les volumes (*camera map*) n'ont pas été directement dessinées, mais générées à partir de dessins appliqués sur les surfaces (*mapping*), notamment dans le but de faciliter et de rendre plus exacte la représentation de la perspective⁶⁰⁰.

⁵⁹⁷ Oshii Mamoru dans JIRÔMARU Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 251.

⁵⁹⁸ SHINOZAKI Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 169-170 ; KIFUNE Tokumitsu et ISHIDA Sonoko, *op. cit.*, p. 248.

⁵⁹⁹ D'après Shinozaki, cette utilisation minutieuse d'un projecteur (ou plus) par objet n'est pas courante dans la création animée. Shinozaki Tôru cité dans NAKAZUKA et ASCII, *op. cit.*, p. 172.

⁶⁰⁰ SHINOZAKI Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 172.

Par ailleurs, les décors créés en suivant le concept du dessin à la main animé en 3D ne représentent qu'une fraction du film. Hirata estime leur proportion à 40 %, contre 60 % de décors dessinés et animés en deux dimensions de façon classique⁶⁰¹. Selon Oshii, au total cinq scènes seulement ont été réalisées en suivant l'idée d'origine de créer des plateaux de tournage numériques⁶⁰². Poursuivant un équilibre entre productivité et pertinence des choix techniques en regard des esthétiques recherchées, la réalisation des décors d'*Innocence* associe en fait trois approches différentes : l'animation en 3D de dessins à la main que je viens de décrire ; l'animation classique, obtenue par superposition des différents plans du décor dessiné sur le principe du banc-titre ou de la multiplane ; et enfin, plus rarement, l'animation intégralement en 3D sans textures dessinées (le hall du manoir de Kim). Et ces trois approches, mises en pratique par différentes techniques, sont utilisées conjointement, à l'échelle du film, mais aussi des scènes et même des plans.

2.4.4 L'animateur et l'ordinateur : superposer des mouvements dessinés et des mouvements calculés

Les décors dessinés à la main et animés en 3D constituent un aspect important de la proposition d'origine d'Oshii, mais ne la résumant pas, le réalisateur souhaitant aussi intégrer à ces décors des personnages entièrement dessinés et animés à la main. Cette association produit une hétérogénéité graphique et dynamique entre les personnages et le fond, hétérogénéité qui est recherchée jusqu'à un certain point. Oshii explique en effet que le dessin animé japonais classique présente déjà ce décalage : en général, les fonds sont peints tandis que les personnages sont dessinés, les premiers sont représentés par différentes techniques picturales (dégradés, hachures, ombrages) tandis que les seconds sont principalement constitués de cernes et d'aplats de couleurs⁶⁰³. Pour autant, l'un des défis de la production d'*Innocence* est aussi de rapprocher les deux modes de représentation et, à l'exception des

⁶⁰¹ Hirata Shûichi dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, Inosensu *METHODS...*, *op. cit.*, p. 244.

⁶⁰² Il s'agit des décors de la ruelle, du bureau de médecine légale, de l'épicerie, du manoir de Kim et du bateau-usine. Oshii Mamoru dans JIRÔMARU Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 251.

⁶⁰³ OSHII Mamoru et UENO Toshiya, « Anime wa zure kara hajimaru... », *op. cit.*, p. 69.

scènes de réalité virtuelle, de réduire la différence perceptible qui les sépare. L'équipe s'attache donc à favoriser l'intégration des personnages et des fonds, au stade de la production des images, mais aussi, et surtout, pendant la postproduction du film.

Au moment de la production, les animateurs travaillent à la réduction des écarts de la fluidité des mouvements en multipliant les intervalles (les décors 3D sont animés à 24 images /s tandis que les animations à la main le sont généralement à 12 images /s, voire moins)⁶⁰⁴. De leur côté, les décorateurs 3D tentent de faciliter la tâche des animateurs en plaçant des mannequins sur leurs « plateaux de tournage » numériques, afin produire des images de référence qui servent ensuite de guide pour l'intégration spatiale des personnages (figure 52). Quant à l'aspect graphique, j'ai déjà évoqué les retouches manuelles sur les images générées à partir des modèles 3D, une pratique apparemment peu courante dans l'industrie à l'époque⁶⁰⁵ et qui vise à souligner la qualité dessinée et peinte des fonds. Cette méthode participe d'ailleurs à la transformation des espaces 3D en simples calques, similaires en nature à ceux qui représentent les personnages. Le responsable principal de la composition (*compositing*), Ezura Hisashi, explique ainsi que l'un des objectifs principaux de l'assemblage a été de surmonter la difficulté, selon lui propre au numérique, d'harmoniser tous les éléments issus de différentes sources. Pour lui, ce travail de fusion des images est un long processus de tâtonnement qui dure depuis l'introduction des techniques numériques dans le milieu du dessin animé⁶⁰⁶.

⁶⁰⁴ OSHII Mamoru et UENO Toshiya, « Anime wa zure kara hajimaru... », *op. cit.*, p. 66 et Okiura Hiroyuki dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, Inosensu *METHODS...*, *op. cit.*, p. 39.

⁶⁰⁵ NAKAZUKA et ASCII, *op. cit.*, p. 171.

⁶⁰⁶ SHINOZAKI Tôru et EZURA Hisashi, « Inosensu sutaffu ni kiku... », *op. cit.*, p. 165.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 52 : *Jirômaru Shin'ya* (éd.), *Roman arubamu. Inosensu*, Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 220.

Les efforts d'intégration se poursuivent en postproduction avec un important travail sur les effets visuels⁶⁰⁷. Après toutes les retouches déjà apportées au cours de la production, les plans assemblés sont à nouveau traités par l'équipe des effets visuels numériques d'Omnibus Japan. Sous la supervision de Hayashi Hiroyuki⁶⁰⁸ et en présence du réalisateur et du metteur en scène, Nishikubo Toshihiko, l'équipe utilise à nouveau la station de travail Domino pour ajuster les images une à une et leur donner un cachet similaire à celui d'*Avalon* (notamment la teinte ambrée et la douceur des contours caractéristiques). Par ailleurs, ce travail d'harmonisation de la postproduction

⁶⁰⁷ Si l'utilisation d'effets visuels n'est pas rare dans l'animation 3D, Kifune et Shinozaki soulignent l'importance toute particulière qu'elle prend dans le cadre de la postproduction d'*Innocence*. D'après leur témoignage, l'usage est plutôt à la prise en charge des effets spéciaux par les animateurs ou les décorateurs 3D, au moment de la production, et à l'aide des logiciels de création 3D. C'était notamment le cas sur les productions de *Metropolis* et de *Steamboy*. À part quelques scènes réalisées de cette façon (Shinozaki cite en exemple la scène du bombardement du manoir de Kim, avec ses nombreux effets de fumée et de poussière), l'équipe d'*Innocence* préfère traiter les images en postproduction, à la manière du cinéma en prise de vues réelles ou du dessin animé classique. KIFUNE Tokumitsu et ISHIDA Sonoko, *op. cit.*, p. 257 et SHINOZAKI Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 171.

⁶⁰⁸ Hayashi et Omnibus Japan qui poursuivent ainsi leur collaboration avec Oshii depuis la production de *G.R.M.*, *Patlabor The Live Action Movie* et *Avalon*.

ne concerne pas seulement les écarts graphiques entre les fonds et les personnages, mais aussi, selon Kifune Tokumitsu, les écarts stylistiques entre les plans et les scènes supervisés par différentes personnes⁶⁰⁹.

2.4.5 Une production efficace, mais critiquée

L'un des enjeux de la réalisation d'*Innocence*, comme de *G.R.M.* en son temps, est l'organisation d'une ligne de production intégrant l'image numérique. Oshii laisse entendre que cette réorganisation, dans le cas de Production I.G, a été un succès⁶¹⁰, et l'achèvement du film dans les temps semble lui donner raison. Mais en bouleversant une partie de la chaîne de production et de décision traditionnelle, les changements induits par sa proposition de personnages animés à la main sur des fonds en 3D ont entraîné des effets critiqués par certains collaborateurs et parfois contraires aux objectifs que s'était fixé le Digital Engine Laboratory à l'époque.

En effet, comme je viens de le montrer, dans le cas des scènes qui associent des personnages dessinés et animés à la main à des décors animés en 3D, Oshii retire aux animateurs l'initiative de la composition de l'image pour la transférer aux décorateurs 3D. Alors que les décorateurs (à la main et 3D) suivent habituellement les directives des animateurs et créent en quelque sorte le décor autour des personnages, ce sont cette fois les animateurs qui doivent s'adapter aux choix des décorateurs et répondre à des contraintes, notamment dynamiques, qui requièrent en outre une très grande technicité afin d'insérer

⁶⁰⁹ Outre les équipes de Production I.G, plusieurs autres studios spécialisés prennent en charge la production 3D de certains objets, plans ou scènes, de la même façon que pour *Avalon*. D'après Kifune, Production I.G se charge de la ruelle, de l'épicerie et du manoir de Kim, tandis que son propre studio, IKIF+, s'occupe principalement de la scène du festival et du bateau-usine. Polygon Pictures réalise le générique de début et Motor/LieZ, le studio fondé par Higuchi Shinji, crée les cieux et les scènes marines. (KIFUNE Tokumitsu et ISHIDA Sonoko, *op. cit.*, p. 247.)

⁶¹⁰ Oshii cité par KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 184.

les personnages dans les décors⁶¹¹. Et il semble que cette remise en question de la hiérarchie établie ne soit pas allée sans heurts⁶¹².

En évoquant le travail par séquence plutôt que par plans (cf. *supra* p. 300), j'ai précisé que les difficultés générées par cette approche ont été anticipées et qu'Oshii a tenté de favoriser la concertation entre les différents acteurs au moment de la composition des plans. Les intervenants évoquent plusieurs exemples de collaboration entre les pôles, au-delà même de la seule composition des plans. Ainsi, l'un des trois chefs animateurs, Nishio Tetsuya, rapporte que, lors de la préparation des plans avec décor en 3D, la vérification des mouvements de caméra s'est fait en présence de tous les partis concernés et que les modifications à apporter ont été discutées et décidées ensemble⁶¹³. Dans le cas de la scène test de l'épicerie, il explique par exemple que les mouvements de caméra, pourtant validés une première fois, se sont révélés trop rapides au moment de l'assemblage de l'image⁶¹⁴. Pour cette raison, et malgré la rallonge de temps et le surcroît de travail que cela impliquait, l'animateur a pu obtenir des décorateurs 3D qu'ils effectuent une nouvelle « prise de vue » des décors⁶¹⁵. Concernant le pouvoir décisionnel des animateurs, Okiura Hiroyuki fait état de ses interventions ponctuelles pour corriger des mouvements ou des angles de prise de vue qu'il juge malvenues⁶¹⁶. Enfin, dans un article consacré à la participation de son studio

⁶¹¹ S'il est arrivé que les chefs animateurs corrigent l'organisation de l'espace et les angles de prise de vue des modèles 3D, les metteurs en scène 3D commençaient généralement par installer leurs modèles et les mouvements de caméra, qui étaient ensuite soumis à Oshii pour approbation et, le cas échéant, transmis aux animateurs qui devaient s'y adapter. Hirata Shûichi dans JIRÔMARU Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 244.

⁶¹² OSHII Mamoru et MURAKAMI Izumi, « Ningen ga ikiru konkyo... », *op. cit.*, p. 60.

⁶¹³ Nishio Tetsuya dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, Inosensu *METHODS...*, *op. cit.*, p. 109.

⁶¹⁴ Dans une interview, Hirata explique que cet imprévu est né de la façon même de travailler des décorateurs CG. Comme ces derniers déterminent les mouvements de caméra dans un modèle 3D sommaire avant d'augmenter le degré de détail, les déplacements pour la scène de l'épicerie ont été pensés dans un décor quasiment vide. Mais une fois les rayonnages remplis, les mouvements ont semblé beaucoup plus rapides à l'œil. Grâce à cette première erreur, la production des scènes suivantes s'est faite en prenant en compte l'impression de vitesse, ce qui a permis d'éviter de rencontrer à nouveau ce problème. Hirata Shûichi dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, Inosensu *METHODS...*, *op. cit.*, p. 153.

⁶¹⁵ Nishio Tetsuya dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, Inosensu *METHODS...*, *op. cit.*, p. 109.

⁶¹⁶ Étant donné l'importance de l'esthétique du jeu vidéo dans le précédent film d'Oshii, il est par exemple intéressant de relever que, interrogé sur les corrections qu'il a pu apporter aux plans en 3D, Okiura explique qu'il intervenait généralement dans le sens de plus de naturel. Il

IKIF+ à la production d'*Innocence*, Kifune Tokumitsu témoigne de la façon dont les créateurs 3D ont été amenés à apporter leur expertise technique au travail des animateurs traditionnels s'essayant au numérique. Il rapporte notamment l'approche de l'animateur-clefs Utsunomiya Satoru うつのみや理 (1959-) qui décide d'utiliser les modèles 3D des gynoïdes, réalisés par l'équipe numérique, comme guide pour animer certains plans, mais sans toutefois s'appuyer sur la génération automatique d'intervalles⁶¹⁷ (c'est donc l'un des rares cas dans le film, d'une animation à la main – et à 12 images /s – d'un modèle 3D).

Malgré ces échanges cependant, les témoignages de certains participants, en particulier des animateurs, dénotent un certain manque d'enthousiasme pour la production telle qu'elle a été organisée sur *Innocence*. Okiura regrette une trop grande fragmentation du travail et une séparation trop stricte des différents pôles, générée à la fois par le choix d'une organisation par périodes et par séquences, et par la proposition même de réaliser les personnages et les fonds avec des techniques différentes⁶¹⁸. Shinozaki et Hirata, les deux directeurs des décors, soulignent en interview les échanges presque constants entre leurs deux équipes, ce qui laisse penser que c'était surtout les (chefs) animateurs qui étaient isolés, en plus d'être dépouillés de leur rôle historique dans la composition de l'image. Il semble intéressant de mettre cette déclaration d'Okiura en regard de l'une des principales solutions proposées par le DEL pour développer la production d'images numériques. À l'époque, le DEL a mis volontairement en place des dispositifs pour inciter les différentes spécialités à échanger et partager leurs connaissances (cf. *supra* p. 196), mais il semble que pour *Innocence*, la spécialisation a repris le dessus sur la polyvalence⁶¹⁹. Une autre déclaration, cette fois de Nishio Tetsuya, fait aussi écho à cet abandon d'une tentative

donne l'exemple d'un plan sur le bateau-usine dont le cadrage faisait trop penser à un jeu vidéo, effet qu'il a jugé comme un défaut et fait corriger. Okiura Hiroyuki dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, Inosensu *METHODS...*, *op. cit.*, p. 39.

⁶¹⁷ KIFUNE Tokumitsu et ISHIDA Sonoko, *op. cit.*, p. 254.

⁶¹⁸ Ne serait-ce que géographiquement, Okiura explique que, d'habitude, chefs animateurs, metteurs en scène, producteurs et même parfois décorateurs partagent le même espace, alors que pour la production d'*Innocence*, chaque spécialité s'est trouvée spatialement séparée et isolée dans les locaux de Production I.G. Okiura Hiroyuki dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, Inosensu *METHODS...*, *op. cit.*, p. 39.

structurelle de découplage. Nishio reconnaît en effet qu'idéalement, un chef animateur comme lui devrait assumer la responsabilité de l'intégralité du plan qu'il supervise, mais cela lui est personnellement impossible par manque de connaissance sur la création numérique. Il ne peut prendre la responsabilité que des parties animées à la main, car, même s'il peut passer commande auprès des équipes 3D et leur expliquer ce qu'il souhaite, il est dans l'incapacité de proposer une façon de travailler ou de réaliser ce qu'il a demandé⁶²⁰. Enfin, interrogés sur l'avenir des deux modes de production (numérique/classique) et de leur association, Nishio et Hirata réaffirment tous deux une séparation forte. Pour Nishio, la 3D n'est simplement pas à la hauteur de l'animation à la main en matière d'expressivité⁶²¹, tandis que pour Hirata, l'association du dessin à la main est carrément une entrave au développement de la 3D. Selon lui, la caméra de l'espace 3D est restreinte par son association avec l'animation à la main et doit se libérer de cette dernière pour se développer⁶²².

C'est peut-être à cette insatisfaction générale que fait référence Oshii lorsqu'il déclare en entretien :

« dans le cas d'*Innocence*, l'immense charge de travail et les frictions entre les membres de l'équipe ont constitué un obstacle d'envergure, qui n'a pu être surmonté que grâce à la volonté de chaque acteur de "créer quelque chose de grandiose"⁶²³ ».

⁶¹⁹ Dans une interview donnée en 2004, Oshii présente l'ultra spécialisation comme une caractéristique de l'animation japonaise qui a été encore renforcée par l'introduction du numérique. OSHII Mamoru (押井守) et HIKAWA Ryûsuke (氷川竜介), « Animêshon no dejitaruka to ningen no saibôguka no sôjikei » (アニメーションのデジタル化と人間のサイボーグ化の相似形), *ASCII*, vol. 28(4), n° 322, avril 2004, p. 174.

⁶²⁰ Nishio Tetsuya dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, *Inosensu METHODS...*, *op. cit.*, p. 109.

⁶²¹ Nishio Tetsuya dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, *ibid.*, p. 109.

⁶²² Hirata Shûichi dans OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, *ibid.*, p. 153.

⁶²³ Oshii Mamoru en réponse à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018 : 「(略)『イノセンス』に関しては膨大な作業量とスタッフ間の軋轢が大きな壁になりましたが、最後は『凄いものを作りたい』という現場の熱意によってこれを乗り越えました。」

2.5 *Distribution commerciale et postérité d'Innocence*

La production d'*Innocence* est achevée à la fin du mois de janvier 2004. Après quelques ajustements et une première projection pour un public principalement composé de l'équipe de production, l'achèvement du film est officiellement annoncé le 26 février 2004 au cours d'une conférence de presse donnée par le réalisateur, les producteurs Ishikawa Mitsuhsa et Suzuki Toshio, et le distributeur international, DreamWorks, représenté par son chef de la distribution télévisée, Hal Richardson (date de naissance inconnue). *Innocence* sort au Japon le 6 mars 2004 dans les cinémas de la Tôhô, l'un des partenaires amenés par Suzuki, et on peut se demander comment et avec quelle efficacité les stratégies de distribution mises en place au moment de la sortie d'*Innocence* répondent aux enjeux des producteurs.

Le film sort d'abord au Japon où il bénéficie d'une campagne de promotion massive et inédite pour un film réalisé par Oshii⁶²⁴. Sous la houlette de Suzuki, plus d'une dizaine d'entreprises aux domaines d'activité variés s'associent pour envahir les espaces urbains, médiatiques et même intimes (avec des prospectus glissés dans les commandes Pizza Hut ou KFC). Un document⁶²⁵ interne produit le 3 février 2004 pour ce « comité de production élargi » (*kakudai seisaku iinkai* 拡大製作委員会) fait le point sur les actions déjà menées et en préparation. Ce récapitulatif montre à quel point la campagne a été diversifiée et a visé un public large. À côté des supports promotionnels classiques comme les affiches ou les silhouettes de carton, le comité a par exemple produit une série limitée de timbres en association avec la poste japonaise⁶²⁶. La couverture médiatique est ample et des publicités, sous la forme d'espaces publicitaires payants ou d'interviews, sont diffusées à la télévision ou encore insérées dans des dizaines de journaux et de revues,

⁶²⁴ Plus de 500 000 000 de yens investis selon KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 146.

⁶²⁵ Il s'agit d'un document anonyme d'une centaine de pages, imprimé en couleurs et relié, intitulé « *Inosensu kakudai seisaku iinkai. Senden shiryô* » (イノセンス 拡大製作委員会 宣伝資料), daté du 3 février 2004. Sans constituer à proprement parler un document archivé, un exemplaire m'a été prêté par Mme Yamakawa Michiko au cours de mon séjour à Tokyo.

⁶²⁶ ANONYME, « *Inosensu kakudai seisaku iinkai. Senden shiryô* » (イノセンス 拡大製作委員会 宣伝資料), 3 février 2004, p. 48.

féminines et masculines, généralistes et spécialisées⁶²⁷. Plusieurs événements sont également organisés, et notamment trois expositions thématiques dont *Kyûtai kansetsu ningyô ten. Dolls of Innocence* 球体関節人形展 DOLLS OF INNOCENCE⁶²⁸, consacrée aux poupées à articulations sphériques et qui rassemble des œuvres de Yotsuya Simon et d'une vingtaine d'autres créateurs japonais prééminents.

Malgré cette campagne de promotion aux standards des plus grosses productions japonaises, l'exploitation du film en salle n'atteint pas les objectifs de fréquentation définis par les producteurs. Loin des 5 000 000 000 de yens espérés, les recettes de fréquentation d'*Innocence* ne s'élèvent qu'à 1 000 000 000 de yens, soit à peine le double du seul budget de promotion⁶²⁹. Plusieurs commentateurs comparent ce score à celui des autres films distribués en 2004. Ainsi, Kajiyama relève qu'*Innocence* n'atteint que la vingtième place au box office de cette année⁶³⁰. Conjointement à cette analyse globale, il me semble intéressant de proposer une autre comparaison, cette fois avec des films qui s'inscrivent dans des genres et sont destinés à des publics similaires. Rapporter le score d'*Innocence* à celui d'*Appleseed* (2004, Aramaki Shinji) me semble en effet le plus pertinent pour cette année 2004. Les deux longs métrages, distribués à environ un mois d'intervalle par la Tôhô, sont des adaptations d'un manga de Shirow Masamune, des œuvres de science-fiction destinées à un public averti et, surtout, offrent des propositions visuelles originales et encore rares à l'époque⁶³¹. Malgré ces similitudes, les recettes d'*Appleseed* (320 000 000 de yens) sont largement inférieures à celles d'*Innocence*, ce qui permet, d'une part, de relativiser l'échec commercial de

⁶²⁷ ANONYME, « *Inosensu kakudai seisaku iinkai. Senden shiryô* », 3 février 2004, p. 71-78.

⁶²⁸ L'exposition s'est tenue du 7 février au 21 mars 2004 au Musée d'Art contemporain de Tokyo (Tokyo gendai bijutsukan 東京都現代美術館). Elle est coorganisée par le Musée, le réseau télévisé Nihon Terebi et le comité de production d'*Innocence*. ANONYME, « *Inosensu kakudai seisaku iinkai. Senden shiryô* », 3 février 2004, p. 62.

⁶²⁹ Pour 700 000 spectateurs. KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 147, p. 216 et p. 218.

⁶³⁰ KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 218.

⁶³¹ *Appleseed* est un film d'animation intégralement réalisé en images de synthèses. Les personnages sont des modèles 3D généralement animés en motion capture (ils « suivent » les mouvements d'acteurs réels) et représentés dans un style qui reproduit les qualités visuelles du dessin animé japonais classique (cerne marqué et aplats de couleur).

l'œuvre d'Oshii et, d'autre part, de se demander si cet écart n'est pas un indice du succès de la campagne de promotion menée par Suzuki.

À l'étranger, le film est d'abord diffusé en festival sous le titre *Ghost in the Shell 2 : Innocence*, renouant ainsi avec la stratégie d'Ishikawa consistant à s'appuyer sur la notoriété du premier volet. Il entre en compétition au festival de Cannes en mai 2004, puis est présenté au Festival international du film de Bucheon en juillet et à celui de Toronto en septembre. Ce n'est qu'à la suite de ce dernier que le film sort aux États-Unis le 17 septembre 2004. Selon Kajiyama, la distribution se fait à une plus petite échelle qu'au Japon avec seulement cinquante écrans pour l'ensemble du territoire (contre trois cent au Japon). Les recettes de fréquentation en salle s'élèvent à 1 040 000 dollars, soit selon les calculs de Kajiyama, 120 000 000 de yens, ce qui place le film en dixième place du classement des recettes de tous les films d'animation japonais distribués aux États-Unis jusqu'en 2006⁶³².

Le succès public du film semble donc mitigé, mais ne constitue pas pour autant un coup d'arrêt de la politique d'internationalisation de Production I.G. Bien qu'*Innocence* ne reproduise pas la surprise provoquée par *Ghost in the Shell* neuf ans auparavant, la qualité visuelle du film est acclamée et contribue grandement à la construction de l'image de marque du studio⁶³³. Comme pour les effets réels des campagnes de promotion, il est difficile d'établir des liens de causalité certains, mais on peut tout de même constater que, depuis 2005, Production I.G participe toujours à des collaborations internationales, que ce soit sous la forme de commandes (par exemple, *Peut-être toi*⁶³⁴ – 2006, Kusumi Naoko 楠美直子, un clip musical pour Mylène Farmer) ou de partenariats (comme la série *IGPX* – 2005-2006, Hongo Mitsuru 本郷みつる – coproduite avec le réseau câblé américain Cartoon Network spécialisé dans la diffusion de dessins animés, ou plus récemment, la série *B: The Beginning*

⁶³² KAJIYAMA Sumiko, *op. cit.*, p. 218.

⁶³³ Par exemple, la séquence du carnaval a été présentée lors du SIGGRAPH (Los Angeles, du 8 au 12 août 2004).

⁶³⁴ Plusieurs postes clefs de la production sont d'ailleurs occupés par des membres de l'équipe d'*Innocence*, notamment Kusumi Naoko, Kise Kazuchika, Ezura Hisashi ou Hirata Shûichi.

– 2018, Nakazawa Kazuto 中澤一登 et Yamakawa Yoshinobu 山川吉樹 – en partenariat avec le fournisseur de vidéo à la demande Netflix).

Avalon et *Innocence* parviennent donc à financer et à organiser la production d'images numériques, là où *G.R.M.* avait échoué. Pour *Avalon*, encore produit par Bandai Visual, cette réussite est due à un budget mieux maîtrisé ainsi qu'à une révision à la baisse des ambitions par rapport au précédent projet. À ce titre, l'abandon de la composante dessin animé de la proposition d'hybridation technique de *G.R.M.* contribue certainement à la réduction des coûts de production de l'œuvre. Quant à *Innocence*, le studio d'animation Production I.G, qui assure à la fois la production et la réalisation, tente de financer l'image numérique tout en s'affranchissant du système de comité de production, mais n'y parvient finalement qu'à moitié, le budget étant partagé entre une coproduction internationale, qui capitalise sur le succès de la franchise *Ghost in the Shell*, et un comité de production japonais, qui offre au film une couverture publicitaire inédite pour une œuvre du studio.

Sur les plans techniques et esthétiques, les deux œuvres héritent des travaux du DEL, mais procèdent aussi à des ajustements. Ainsi, les images numériques d'*Avalon* et d'*Innocence* sont en partie produites par l'équipe constituée sur la production de *G.R.M.* et par des sociétés de production associées aux trois projets. C'est notamment le cas d'Omnibus Japan, dont les relations avec le DEL sont attestées par plusieurs documents d'archive et par la participation de l'un de ses salariés (Tanaka Seiichi), qui traite de la même manière les images d'*Avalon* et d'*Innocence* en postproduction et donne ainsi aux deux films une certaine unité esthétique. D'un point de vue conceptuel, les propositions esthétiques et techniques de ces films s'inscrivent dans la continuité de celles de *G.R.M.*, de façon très directe pour *Avalon*, qui reprend la reconstruction par calque de l'image et révèle même celle-ci plusieurs fois dans le film en transformant des volumes (champignons d'explosion et figures humaines) en images bidimensionnelles. Dans *Innocence*, ce sont au contraire

les représentations planes qui prennent du volume, avec des décors dessinés intégrés à des « plateaux de tournage » numériques et tridimensionnels, le film renouant cette fois avec la proposition de *G.R.M.* d'associer dessin animé et prise de vues réelles (ici fausse, ou simulée).

Toutefois, les productions d'*Avalon* et d'*Innocence* s'écartent aussi résolument par certains aspects des intentions affichées par le DEL. Ainsi, là où *G.R.M.* devait opérer un décloisonnement des pratiques et des compétences, *Avalon* et *Innocence* procèdent à une réaffirmation et même, si l'on en croit les témoignages, à un renforcement de la segmentation de la production. Ainsi, production et postproduction sont nettement séparées, ne serait-ce que géographiquement, pour *Avalon*, tandis que la scission entre animateurs et décorateurs s'affirme avec *Innocence*. Ce dernier point met d'ailleurs en lumière l'un des problèmes majeurs rencontrés par les studios d'animation s'orientant vers une numérisation de leurs pratiques, en l'espèce le bousculement de la hiérarchie des postes de production et la perte subséquente de pouvoir des animateurs. Ainsi, lorsque le producteur d'*Innocence* et président du studio d'animation Production I.G déclare son intention de créer des images numériques tout en préservant le dessin animé classique, il annonce effectivement une stratégie économique de positionnement sur le marché international, comme le suggère Kajiyama Sumiko, mais on peut supposer qu'il s'adresse aussi aux animateurs et tente de les rassurer sur la pérennité de leur emploi.

L'examen des enjeux et du déroulement des deux productions a ainsi montré comment la création des images numériques s'intègre financièrement, techniquement et esthétiquement aux outils de production du dessin animé japonais. Il nous reste maintenant à observer la place qu'elle prend dans la palette expressive, narrative et sémantique du réalisateur en approfondissant l'étude esthétique de l'image numérique et en la mettant en relation avec les différents niveaux de sens des films.

CHAPITRE 2 LES RÉALITÉS

ALTERNATIVES : IMAGE NUMÉRIQUE ET CRÉATION DU SENS

Dans *Avalon* et plus encore dans *Innocence*, l'image numérique visible ou discrète est omniprésente et ses usages sont multiples. Dans *Patlabor 1* et *Patlabor 2*, le nombre et les fonctions de ses manifestations sont très limités, ce qui permet de les isoler comme phénomènes spécifiques et de les analyser, dans leur contexte certes, mais pour elles-mêmes. Dans le cas des deux films que je me propose d'analyser ici, comme pour *Ghost in the Shell* (cf. *supra* p. 126), il devient nécessaire de distinguer les images numériques les unes des autres, celles qui sont imperceptibles de celles qui sont visibles, telles que décrites en introduction générale, et de trouver un angle d'approche du film et de l'image numérique. En établissant un relevé détaillé des apparitions et de l'aspect des images numériques, j'ai remarqué que ces dernières jouent un rôle fondamental dans la mise en scène des réalités alternatives que sont le jeu vidéo dans *Avalon* et la « pseudo-expérience » (*giji taiken* 疑似体験) dans *Innocence*.

Dans son œuvre, Oshii revient souvent sur le sujet des réalités alternatives, qu'il s'agisse de rêves (*Beautiful Dreamer*), d'illusions (*Akai megane*) ou même de mises en abyme de la fiction (*Meikyû bukken*, *Talking Head*, *Todonotsumari...*). Cette constance permet d'établir des comparaisons et de relever une exception à priori signifiante dans les cas d'*Avalon* et d'*Innocence*. En effet, dans un travail précédent⁶³⁵, j'ai décrit la scène du manoir de Kim dans *Innocence* comme « un paradigme des séquences mettant en scène des réalités virtuelles dans le cinéma d'Oshii ». J'ai alors utilisé

⁶³⁵ DEMNATI Alia, *Innocence : un cas de réalité virtuelle...*, op. cit., p. 24.

l'expression « réalités virtuelles » au sens large de régimes de réalité qui, dans la diégèse, se distinguent d'une réalité de référence interne au film. Néanmoins, il me semble aujourd'hui que l'utilisation de l'adjectif « virtuel » est inadéquat puisque, à moins de l'entendre au sens spécifique de « numérique », d'« informatique », il associe mécaniquement, par opposition, une qualité « non virtuelle » à la réalité de référence du film. C'est pourquoi je préfère adopter dans cette thèse l'expression « réalité(s) alternative(s) », qui se contente de désigner la coprésence de plusieurs régimes de réalité, sans présumer de leur nature propre ou de leurs interrelations. Ainsi, le concept de « réalité virtuelle » est abandonnée dans mon analyse d'*Avalon*, mais revient dans celle d'*Innocence* pour désigner le régime de réalité *numérique* programmé par le personnage de Kim. Ensuite, si la scène du manoir de Kim dans *Innocence* est bien paradigmatique sur certains aspects (la boucle narrative et le double discours du film sur le cinéma notamment), j'ometts dans mon mémoire un élément essentiel de la représentation de la simulation : ses qualités visuelles. En effet, la pseudo-expérience numérique dans *Innocence*, ainsi que le jeu vidéo d'*Avalon*, figurent parmi les rares occurrences dans l'œuvre d'Oshii de réalités alternatives *discriminées visuellement du reste du film*. À ma connaissance, il n'existe que deux autres cas antérieurs à *Avalon* : la scène du simulateur de conduite dans *Patlabor 2* déjà évoquée (cf. *supra* p. 117), dont le décor est partiellement modelé en images de synthèse et l'animation calculée par ordinateur ; et la séquence d'introduction en couleur du film en prise de vues réelles *Akai megane*, autrement tourné en noir et blanc, qui se révèle être un faux souvenir du personnage principal⁶³⁶. Dans les autres films, les différentes réalités ne sont pas discriminées les unes des autres, comme dans *Beautiful Dreamer*, où la réalité des personnages est représentée par les mêmes techniques de dessin animé classiques que les scènes de rêve. Dans *Ghost in the Shell*, la réalité virtuelle vécue par les victimes du Marionnettiste n'est même pas du tout représentée, mais

⁶³⁶ La scène finale du film passe progressivement du noir et blanc à la couleur, mais le sens de ce changement est sujet à interprétation. Je préfère donc ne pas affirmer qu'il s'agit d'une réalité alternative, et surtout pas d'un niveau de réalité identique à celui de la première séquence.

seulement décrite par les dialogues. L'un des personnages manipulés va jusqu'à présenter une photographie qui sert de support à ses faux souvenirs, mais celle-ci n'est montrée à l'écran qu'une fois l'illusion brisée. Le virtuel n'est donc jamais matérialisé.

Partant de ce constat, j'ai formé l'hypothèse d'une corrélation entre le choix de discriminer visuellement les réalités alternatives et l'introduction de l'image numérique dans les outils cinématographiques du réalisateur, et j'ai choisi d'utiliser cette corrélation comme guide pour l'analyse des films. Ainsi, la représentation des réalités alternatives constitue le fil directeur de l'analyse⁶³⁷, ce qui me permet de ne pas perdre de vue l'image numérique, tout en prenant assez de hauteur pour la recadrer dans des ensembles signifiants. En effet, les images numériques fonctionnent bien sûr en rapport avec les autres images et, bien qu'il m'arrive de les extraire de leur contexte pour les repérer et caractériser leur articulation *visuelle* avec les images photographiques ou dessinées, il est évidemment hors de question d'analyser leur *sens* sans les mettre en relation avec les autres images, avec le film, et même avec d'autres œuvres, cinématographiques ou non. Les interprétations que je propose dans cette partie s'attachent principalement au sensible (ce qui apparaît réellement à l'écran), mais ne s'y limite pas et tissent des liens avec des éléments extra-filmiques, principalement issus du contexte de production des œuvres.

Avalon comme *Innocence* ont en commun de laisser planer un doute quant à la nature et à l'identification des différentes réalités qu'ils mettent en scène, se rattachant ainsi à une longue généalogie de films, ou plus largement

⁶³⁷ J'ai déjà donné un avertissement similaire en première partie de cette thèse, lors de la présentation de *Patlabor 1* et *2* et de *Ghost in the Shell*, mais du fait de l'angle spécifique (l'image numérique) sous lequel j'ai choisi d'aborder les deux films, je fais l'impasse sur plusieurs sujets majeurs abordés par ces œuvres par ailleurs particulièrement riches, tant par leurs thèmes que par leurs choix visuels ou de mise en scène. Il s'agit bien ici de l'analyse d'un phénomène particulier et non des œuvres dans leur intégralité.

de récits, que Laurent Jullier qualifie de « récits révisionnels⁶³⁸ ». Du fait des faux-semblants et des retournements scénaristiques, la compréhension des films est remise en question et reste sujette à caution, même à l'issue d'un examen minutieux. Afin de construire une base commune avec le lecteur, il m'est donc indispensable de faire précéder mes interprétations par des descriptions de la représentation des réalités alternatives dans les deux films. Pour ce faire, je m'appuie sur une partie des outils développés par Jessie Martin pour l'analyse de film.

Dans *Vertige de la description. L'analyse de films en question*⁶³⁹, Jessie Martin élabore et propose un nouveau modèle de description pour l'analyse de film, fondé sur le concept de *cadre* qu'elle emprunte au sociologue Ervin Goffman. Considérant la description comme un geste de l'analyse préalable à l'interprétation et qui rend compte de la compréhension du film par le descripteur, Martin postule que « le critère de pertinence à partir duquel sélectionner les éléments filmiques à décrire⁶⁴⁰ » est ce qui fait événement dans le film, ce qu'elle nomme « le singulier filmique⁶⁴¹ ». Le singulier se définit par ce qui rompt avec les normes établies par le film comme son ordinaire, et « la première étape du travail de description consiste donc à élaborer [cette] norme de référence qui permet de faire surgir le singulier⁶⁴² ». Dans cette optique, Martin propose de recourir à la notion de *cadre de référence* afin de transcrire les normes du film et d'en exposer les ruptures.

D'après Martin, le cadrage de l'expérience, théorisé par Goffman⁶⁴³, est le processus cognitif par lequel l'individu comprend une situation donnée. S'appuyant sur son expérience (la répétition des situations), l'individu forme des *cadres primaires* qui informent sa compréhension du monde qui l'entoure,

⁶³⁸ JULLIER Laurent, *Analyser un film. De l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012, p. 80.

⁶³⁹ MARTIN Jessie, *Vertige de la description. L'analyse de films en question*, Lyon/Udine (Italie), Aleas/Forum, 2011.

⁶⁴⁰ MARTIN Jessie, *op. cit.*, p. 130.

⁶⁴¹ *Ibid.*

⁶⁴² *Ibid.*

⁶⁴³ Martin renvoie à GOFFMAN Ervin, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit, 1991 pour la traduction française.

mais qui sont aussi ouverts aux variations (Goffman parle alors de *modalisation* des cadres). Par transposition de l'individu face à une situation à l'analyste face à une œuvre filmique, Jessie Martin importe une partie de la « théorie des cadres⁶⁴⁴ » de Goffman dans le champ de l'analyse de film et crée un modèle de description (ou de compréhension) transversal qui dépasse, sans la rejeter, l'approche narratologique du film. Les cadres de référence deviennent « cadres de description » ou « cadres de compréhension », et Martin retient principalement deux concepts du travail de Goffman : la notion de *cadre primaire*, et celle de modalisation. « Le singulier s'inscrit dans le cadre, mais il s'y inscrit en faux. Il est en quelque sorte la solution de continuité entre un cadre et sa modalisation [...] ou sa variation. C'est un élément de rupture du premier, et un élément caractéristique du second⁶⁴⁵ ».

En pratique, le modèle de Martin propose à l'analyste d'élaborer un ou plusieurs *cadres primaires* qui établissent l'ordinaire du film, ordinaire qui est redéfini par chaque film et donc propre à chacun. À son tour, l'ordinaire du film permet de définir le singulier « à travers ce qui s'éloigne du cadre, ce qui se distingue des principes qui le fondent⁶⁴⁶ », et d'établir de nouveaux cadres ou bien de modaliser les cadres primaires afin d'en rendre compte.

Par souci d'adhérence à l'œuvre analysée, l'élaboration des cadres primaires, tout comme leur modalisation, répond à plusieurs obligations, notamment :

- *L'équilibre entre régime narratif et régime esthétique.* Un film de fiction n'étant pas qu'un récit, Martin insiste sur l'importance d'établir les cadres autour d'événements narratifs, mais aussi d'éléments esthétiques. Elle précise ainsi : « C'est notre capacité à percevoir des événements et à comprendre la logique des actions qui nous permet de comprendre un film. C'est donc tout naturellement que les cadres de compréhension du

⁶⁴⁴ MARTIN Jessie, *op. cit.*, p. 131. Martin consacre un chapitre entier à la description des propositions de Goffman et aux ajustements qu'elle y a apportés afin de les rendre opératoires dans le champ de l'analyse filmique (Deuxième partie, chapitre II, p. 131-152).

⁶⁴⁵ MARTIN Jessie, *op. cit.*, p. 153-154.

⁶⁴⁶ *Ibid.*, p. 152.

film analysé s'appuient sur les événements et la logique des actions. Mais parce qu'il s'agit d'une fiction et particulièrement de la fiction cinématographique, il faudra compter à la fois et aussi bien avec le régime narratif qu'avec le régime esthétique pour construire ces cadres. Ces deux régimes fonctionneront comme une sorte de garant de la "réalité" de la fiction cinématographique analysée⁶⁴⁷ ».

- *Le cadrage de l'activité.* L'objet du cadre, ce qu'il encadre, peut donc être narratif ou esthétique. Empruntant encore la terminologie de Goffman, Martin désigne cet objet sous le nom d'*activité* et lui donne une acception plutôt souple. En effet, l'activité n'est ni l'univers du film, ni une unité issue d'un découpage technique ou narratif du film (comme un plan ou une séquence), mais d'après les exemples donnés dans *Vertige de la description*, il peut s'agir d'une action (le duel), d'un ensemble narratif, presque un genre (policier), un motif (l'eau) ou même une couleur. En outre, les relations entre les cadres et les activités sont également sujettes à une certaine souplesse puisqu'un cadre général peut encadrer plusieurs activités et que chacune de ces activités peut faire, en sus, l'objet d'un cadre particulier.
- *L'adhérence aux lois internes du film.* Bien qu'elle y apporte par la suite des nuances (cf. *infra* p. 329), Martin recommande de ne pas asseoir les cadres sur un savoir extérieur au film, mais sur des éléments réellement contenus dans le film. C'est toute la pertinence de l'analyse qui est en jeu dans ce principe. En effet, la description est un geste préalable à l'interprétation, et de son adhérence au film dépend donc toute la légitimité de l'analyse. Elle doit se limiter à ce qui est réellement montré dans le film afin d'éviter les mésinterprétations⁶⁴⁸. L'analyste doit s'appuyer sur ce que Martin nomme « les lois internes [du film] – les lois

⁶⁴⁷ *Ibid.*

⁶⁴⁸ *Ibid.*, p. 157. La recommandation de rester dans les limites internes du film vise également à faire du singulier une rupture avec les normes établies par le film même, et non avec des normes historico-esthétiques d'un corpus d'autres films (notamment les normes d'un genre cinématographique), une approche que Martin rejette dans le cadre de l'analyse des œuvres individuelles.

topiques – qui le particularisent aux yeux des spectateurs [...]. Ces lois sont, d'une part, celles mises en place par le régime narratif et, d'autre part, celles mises en place par le régime esthétique. Il est entendu qu'un film élabore plusieurs lois narratives et esthétiques qui présideront à sa construction et que ces lois sont non seulement évolutives, mais également révocables⁶⁴⁹ ».

- *Le singulier filmique ouvre à la modalisation du cadre.* Les lois internes du film sont donc évolutives et révocables, et c'est précisément de ces transformations de l'ordinaire que rend compte la modalisation du cadre. Ainsi, les variations, voire les contraventions, aux principes des cadres primaires président à l'établissement de modes de ces cadres qui transcrivent le singulier.
- *La prise en compte de « la perspective forcée de l'image ».* Outre les « lois narratives et esthétiques » du film, Martin incite à prendre en compte dans l'élaboration des cadres ce qu'elle appelle la *perspective*. La perspective est un autre terme emprunté à Goffman et renvoie au point de vue des participants d'une situation. Transposées au cinéma, ces notions recourent en partie, mais dépassent celles de la focalisation narrative. Pour Martin, « il y a plusieurs perspectives possibles pour décrire le film⁶⁵⁰ », elle mentionne notamment celles des spectateurs et celle des personnages, puisque ces derniers sont engagés dans des situations fictives. Mais « elles sont toutes indexées sur la perspective imposée de l'image⁶⁵¹ », celle de la caméra. Lorsqu'il établit les cadres, l'analyste doit donc prendre en compte à la fois l'activité et la forme à travers laquelle elle est présentée, et une même activité, si elle est présentée sous deux formes différentes, peut constituer deux modes d'un même cadre.

⁶⁴⁹ MARTIN Jessie, *op. cit.*, p. 175.

⁶⁵⁰ *Ibid.*, p. 141.

⁶⁵¹ *Ibid.*

Le cadre de description et sa modalisation constituant « l'outil à partir duquel s'expose l'ordinaire d'une situation et, par rupture, sa singularité⁶⁵² », le modèle proposé par Jessie Martin me semble particulièrement adapté face aux retournements et aux faux-semblants de la représentation de réalités alternatives dans *Avalon* et dans *Innocence*, et c'est pourquoi j'ai choisi d'y recourir pour analyser les deux films.

Martin met pourtant en garde contre « le piège de la confusion entre, d'une part, ce que le film élabore comme univers [...] et, d'autre part, le cadre qu'élabore l'analyste pour comprendre ces univers⁶⁵³ », précisant que :

« confondre le cadre et l'univers fictionnel [...] signifierait qu'il suffit d'indexer la construction de cadre selon les différents niveaux de réalité d'un film et par conséquent sur la logique diégétique. Or s'il est vrai que dans certains cas l'univers filmique constitue un cadre de compréhension, il en est d'autres où la compréhension se sert certes de l'univers filmique pour se construire, mais pour mieux le dépasser ou plutôt s'en libérer. Le cadre ne correspond pas toujours en tout point à des structures préexistantes élaborées par la narration ou l'esthétique du film⁶⁵⁴ ».

Toutefois, la superposition du cadre et de l'univers fictionnel est pertinente dans certains cas, comme le montre son analyse⁶⁵⁵ du film *Institut Benjamenta (Ce qu'on appelle la vie humaine) (Institute Benjamenta, or This Dream People Call Human Life, 1995, Stephen et Timothy Quay)*, qui juxtapose deux « niveaux de réalité⁶⁵⁶ ». Elle y suggère en effet d'établir un « cadre primaire [qui] correspondrait en quelque sorte à un niveau de réalité zéro qui est celui, indubitable, qui fonctionne comme témoin⁶⁵⁷ ». Dans *Avalon* et *Innocence*, les différents niveaux de réalité ont une existence diégétique (dans

⁶⁵² *Ibid.*, p. 130.

⁶⁵³ *Ibid.*, p. 158.

⁶⁵⁴ *Ibid.*

⁶⁵⁵ *Ibid.*, p. 154-159.

⁶⁵⁶ *Ibid.*, p. 155.

⁶⁵⁷ *Ibid.*

et hors du jeu vidéo pour le premier, de la simulation pour le second) et les films jouent délibérément de leur distinction et de leur confusion. Comme pour l'analyse d'*Institut Benjamenta*, « il ne s'agit pas de dénouer cette confusion [...] mais d'en rendre compte⁶⁵⁸ » afin, dans un second geste, de lui donner du sens par l'interprétation. Le modèle de Martin, et surtout sa transversalité, permet de cadrer des activités moins immédiates que les variations visuelles ou la segmentation narrative. Il me semble particulièrement adapté aux deux films du corpus, puisqu'il permet de dépasser les apparences qui sont, chez Oshii, volontairement trompeuses.

Néanmoins, en adéquation avec mon projet descriptif, j'ai choisi de déroger à quelques recommandations et d'assouplir certaines notions développées par Jessie Martin. L'ouvrage de Martin, comme la plupart des méthodes d'analyse filmique, insiste sur l'importance de se détacher de la chronologie narrative de l'œuvre. Or je vise précisément à rendre compte de l'évolution de la perception des réalités alternatives au cours du film, autrement dit d'un processus cognitif (et pourquoi pas ludique) en relation avec les mécanismes narratifs de la surprise et avec l'instauration d'un doute quant au statut des différentes réalités lors du visionnage par le spectateur. Il me semble donc au contraire important de suivre globalement le déroulement du film, et c'est pourquoi mes descriptions se présentent de façon linéaire.

L'autre liberté que j'ai prise avec le modèle de Martin concerne l'utilisation de connaissances externes aux œuvres. J'ai déjà dit que Martin insiste sur l'importance de s'appuyer sur les lois internes du film pour établir les cadres de description. Malgré ces recommandations, j'ai choisi de donner également une place à des savoirs et des expériences extérieures aux films. Par exemple, pour *Avalon*, je m'appuie sur ma propre expérience de joueuse pour requalifier les différentes réalités, et je traite des mécanismes de la surprise en m'appuyant sur une attente générique (supposée) du spectateur. De même pour *Innocence*, même si je prends soin de ne pas confondre les univers des deux films, je renvoie ponctuellement à *Ghost in the Shell*. De fait,

⁶⁵⁸ *Ibid.*

Martin prend en compte ce type de références externes lorsqu'elle reconnaît que l'expérience de l'analyste en tant que spectateur constitue une ressource dans le processus d'établissement des cadres⁶⁵⁹. Comprendre un film est déjà « une forme primaire de l'interprétation⁶⁶⁰ » et cette interprétation se construit sur l'expérience du descripteur en tant qu'individu (se référant aux lois « naturelles⁶⁶¹ » du monde qu'il connaît), mais aussi en tant que spectateur de fiction et de cinéma (qui reconnaît – ou croit reconnaître – des tropes narratifs, des normes génériques, etc.). Pour décrire le rôle de l'expérience de l'analyste-spectateur dans le processus de compréhension du film, Martin renvoie notamment à la notion « d'horizon d'attente » du spectateur, qu'elle emprunte au théoricien de la littérature Hans-Robert Jauss⁶⁶². L'horizon d'attente de Jauss désigne « un système d'attentes [qui se forme chez le lecteur au fil de la lecture] dans lequel l'information déjà fournie engage une "hypothèse" sur l'information à venir⁶⁶³ », une sorte de fiction virtuelle et prédictive qui se construit par la conjonction de l'économie de l'information et des schémas préexistants dans la connaissance du lecteur.

J'ai conscience de donner plus d'importance que n'en recommande Martin à l'horizon d'attente du spectateur dans la construction des cadres de description des réalités alternatives dans *Avalon* et *Innocence*. Toutefois, si Martin tient à ancrer la description du film dans ses lois internes, c'est surtout par souci d'adhérence au contenu du film afin d'assurer la légitimité de l'interprétation qui suit la description. J'ai donc toujours veillé, dans l'élaboration de mes cadres, à revenir régulièrement aux lois internes et je pense avoir trouvé un équilibre qui permet de rendre compte des mécanismes que je vise à mettre en lumière tout en restant au plus près des œuvres.

⁶⁵⁹ *Ibid.*, p. 170-174.

⁶⁶⁰ *Ibid.*, p. 154.

⁶⁶¹ *Ibid.*, p. 172.

⁶⁶² JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, MAILLARD Claude (trad.), Paris, Gallimard, 1978.

⁶⁶³ MARTIN Jessie, *op. cit.*, p. 171.

1 *No Shells, only Ghosts* : la représentation des réalités alternatives dans *Avalon*

Ce point méthodologique explicité, nous pouvons nous pencher sur l'analyse, et donc dans un premier temps sur la description, de la représentation des réalités alternatives dans *Avalon*. Concernant les réalités alternatives, la question qui sous-tend l'intégralité du film, jusqu'à être verbalisée à la fin par le personnage de Murphy est la suivante : des trois réalités visibles présentées par le film, laquelle est la réalité diégétique⁶⁶⁴ ? Et à la fin du film, le spectateur peut légitimement se demander s'il y a même une réalité diégétique dans *Avalon*. C'est donc dans ces termes, et sous forme de recherche d'une réponse à ces deux questions, que j'ai choisi d'explorer la représentation des trois régimes de réalité qui alternent dans le film ainsi que des relations qui les unissent.

1.1 *Une réalité qui sans cesse se dérobe* : trois fictions pour un film

1.1.1 Une première réalité diégétique

Comme pour les « lois internes » évoquées par Jessie Martin, la réalité diégétique est définie par chaque film, et dans *Avalon*, elle est même redéfinie plusieurs fois. Dans un premier temps, *Avalon* établit une dualité nette entre le jeu vidéo et le quotidien d'Ash, qui est défini comme niveau de réalité diégétique par contraste avec la caractérisation du jeu, mais aussi par analogie avec notre réel.

⁶⁶⁴ J'emprunte cette expression à l'article « "Still in the Game": Cybertransformations of the "New Flesh" in David Cronenberg's eXistenZ » (*The Velvet Light Trap*, vol. 52, n° 1, 2003, p. 15-32) de Lia M. Hotchkiss. Dans les films dont la diégèse fait coexister plusieurs réalités (multiples ou virtuelles), la notion assez souple de réalité diégétique (« diegetic reality », p.18) permet de désigner l'une de ces réalités comme originale ou première. Dans le cas de mondes parallèles par exemple, la réalité diégétique est définie autour des personnages et désigne la réalité dont ceux-ci sont originaires. Dans le cas de simulations ou de jeux vidéos, elle peut être définie en fonction des lois de l'univers diégétique et désigne alors une réalité première, qui contient les autres.

Le récit est le premier indicateur de la réalité diégétique. Dès le début du film, les intertitres instaurent une dichotomie claire en opposant une « réalité » (*genjitsu* 現実) sans espoir au « monde fictif » (*kakû no sekai* 架空の世界) qui lui sert d'échappatoire. Le vocabulaire employé dans les intertitres et les dialogues apporte des informations complémentaires sur les relations entre les deux réalités. Le jeu vidéo forme un espace fini où « vont » (*iku* 行く) les personnages et dont ils « sortent » (*log off*), et il est aussi délimité dans le temps, car Ash ordonne au maître de jeu de « commencer » (*hajimete* 始めて). Ces allers-retours permettent au moins au début du récit de caractériser l'autre espace, que j'appelle le « quotidien⁶⁶⁵ », comme le niveau de la réalité diégétique : les joueurs en proviennent puisqu'ils y « rentrent » une fois la partie terminée. Les joueurs plongés en état de mort cérébrale par le jeu sont appelés non-rentrés (*mikikansha* 未帰還者), l'usage du terme 帰 et non 戻 impliquant que le rapport entre l'espace de référence et l'espace vidéoludique est orienté : les joueurs appartiennent clairement au premier, qui définit leur identité.

La séparation entre les deux univers est aussi représentée par une mise en scène codifiée, une sorte de rituel de passage de l'un à l'autre qui souligne les étapes nécessaires pour atteindre le jeu depuis le quotidien et pour réintégrer la réalité après une partie. Au cours du film, Ash se rend dans et ressort du jeu à deux reprises. Elle sort d'abord de la mission réussie du début du film, puis elle entre pour sa rencontre avec l'équipe des Neuf Sœurs dont elle sort en urgence (*reset*) et enfin, elle entre dans l'espoir de provoquer l'apparition du bug qui lui permettra d'accéder à la Classe Réel. Chaque passage d'un monde à l'autre⁶⁶⁶ se déroule à peu près de la même façon dans

⁶⁶⁵ Ce second cadre à apparaître dans le film après le jeu et avant la Classe Réel, contrairement à ces derniers, n'est pas nommé dans *Avalon*. Puisqu'il est ici question de déterminer lequel de ces cadres correspond éventuellement à la réalité diégétique du film, il faut éviter de lui donner un nom étymologiquement lié à la notion de réalité. Je propose donc « quotidien », sur la base des activités principales qui y sont décrites et qui forment en grande partie ce cadre, comme je le montre plus loin, p. 334.

⁶⁶⁶ D'un point de vue strictement visuel et non narratif, trois séquences échappent toutefois à cette règle. J'y reviens plus loin, mais il faut déjà les signaler. Il s'agit des deux flashbacks, lorsque Ash se souvient de sa dernière mission avec Wizard, et de l'alternance de plans jeu/quotidien dans une séquence musicale qui peut être interprétée comme une ellipse temporelle.

la cellule de connexion (figure 53). À l'aller, Ash et le maître de jeu discutent assez longuement du jeu ou bien de légendes. Ash se met en sous-vêtements et place le casque sur sa tête, puis donne l'ordre verbal de commencer. Les premières images du jeu sont toujours précédées d'un intertitre qui indique le nom du terrain chargé (« Field-class A "Ruins C66" » et « Area "Flak Tower22" »). Pour sa part, le retour au quotidien présente aussi un texte, mais affiché sur l'écran placé dans la cellule (« *log off* » et « *reset* »). Ash retire le casque, se rhabille et fume une cigarette en n'échangeant cette fois que quelques mots avec le maître de jeu, puis remet ses lunettes d'un geste brusque.

Les rituels d'entrée et de sortie du jeu. Chaque colonne correspond à un moment du récit, de gauche à droite : la sortie de la première mission (0:10:17), le lancement pour retrouver les Neuf Sœurs (0:36:08), la sortie en urgence qui s'ensuit (0:40:46) et le dernier départ pour la Classe Réel (1:00:41).

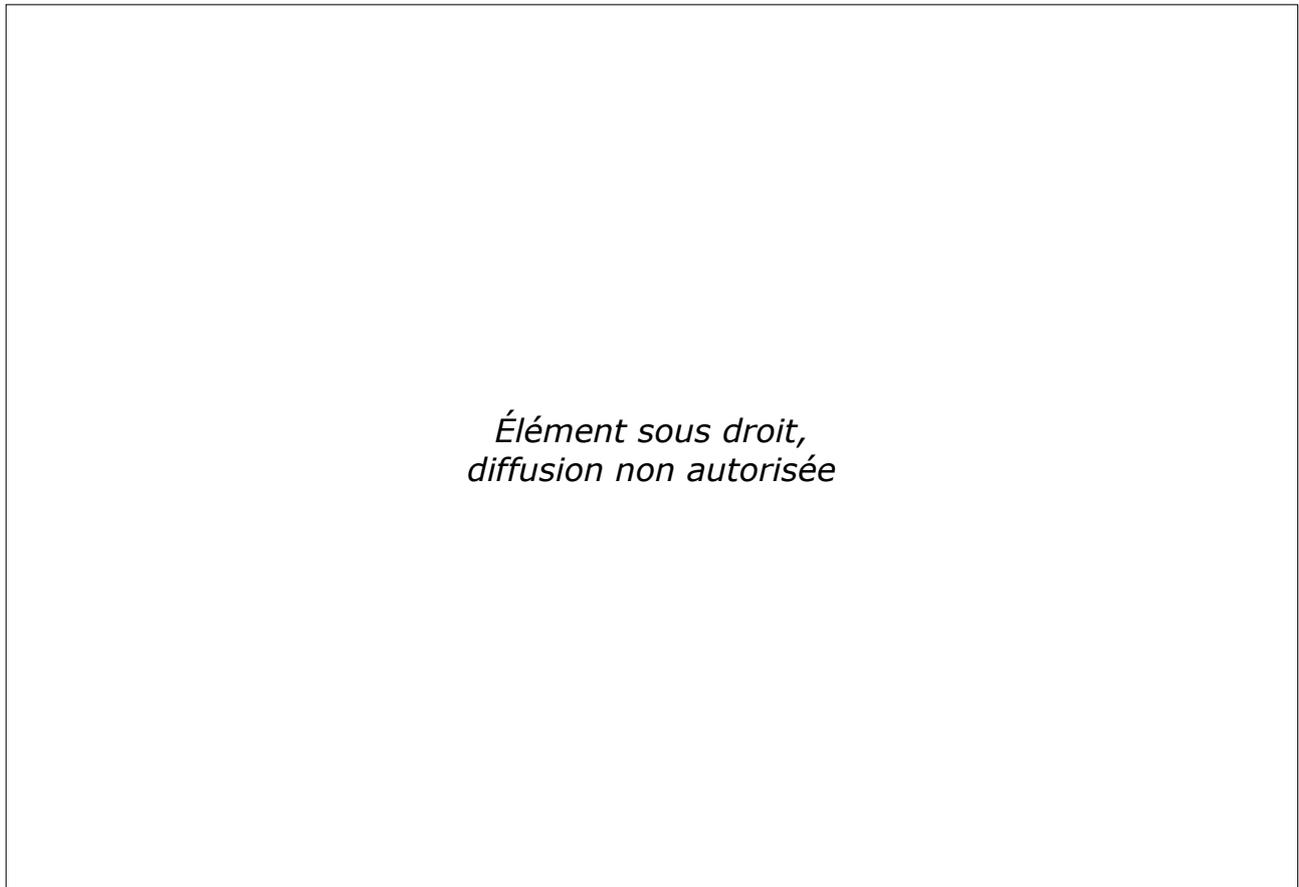


Figure 53 : Oshii Mamoru, *Avalon*, 2001 [extraits multiples].

Par ailleurs, le quotidien et le jeu sont aussi distingués l'un de l'autre par des moyens visuels. Dans le jeu, les personnages sont armés et portent des vêtements très couvrants, comme des armures légères, tandis que dans le quotidien, ils portent des vêtements de ville et les objets qu'ils manipulent, à part le matériel technologique, présentent des designs simples. Outre les costumes et les accessoires, le traitement de l'image aussi diffère entre les deux mondes. Dans le jeu, le montage est rapide, les plans sont plutôt brefs, et les mouvements sont souvent saccadés. L'image est désaturée et teintée d'ambre, les surfaces sont lisses et les lumières laissent une traînée derrière elles, comme une persistance sur la rétine de la caméra. À l'écran, le quotidien apparaît plus morne. Les plans sont plus longs et les habitants maintiennent une immobilité pesante. Les images sont toujours désaturées, mais cette fois toutes en nuances de gris, avec par moment une teinte bleutée, ou un reflet orangé. Les surfaces aussi sont toujours lisses, mais les mouvements sont fluides et les lumières, si elles dansent parfois étrangement à la surface des objets, ne laissent pas d'empreinte (figure 54).

Ash en jeu (à gauche) et dans le quotidien (à droite).

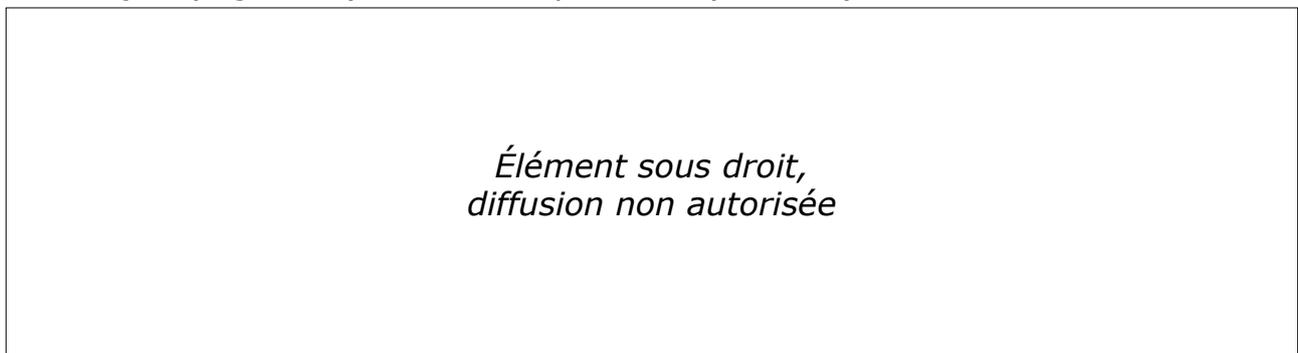


Figure 54 : Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [0:06:44 ; 0:16:51].

Les deux niveaux de réalité sont également caractérisés par des activités spécifiques qui contribuent à les définir en contraste l'un avec l'autre. En outre, la nature des activités du quotidien (se nourrir, se déplacer, dormir, etc.) contribue à lui donner à priori le statut de réalité diégétique. La seule activité distinctive du jeu est le combat. Même s'il est parfois possible de discuter

(avec les Neuf Sœurs, puis avec Bishop et Stunner), chaque lancement du jeu s'accompagne d'un affrontement armé. En Classe A, tout est pensé pour le combat. Les prés sont creusés de tranchées, les fermes ou les usines abandonnées offrent des postes de tir, et même les véhicules constituent des armes et non des moyens de transport. En comparaison, le quotidien paraît plus pacifique, les affrontements n'étant jamais que verbaux. La seule arme montrée à l'écran est celle que la gérante de l'établissement de jeu conserve à proximité de sa réserve de liquidités. Cette absence est d'ailleurs soulignée lors de la visite de Bishop chez Ash, lorsque la joueuse, reconnaissant son concurrent, porte instinctivement la main à son côté, cherchant une arme qu'elle ne possède que dans le jeu.

Les activités caractérisant le quotidien sont plus variées que dans le jeu. Par exemple, Ash voyage entre des lieux distants. Pour relier son appartement et l'établissement de jeu, elle emprunte le tramway, alors que dans le jeu, elle disparaît et réapparaît là où elle le souhaite. Le cadre du quotidien apparaît ainsi comme continu, tandis que l'espace ludique ne répond pas aux mêmes lois physiques. L'une des activités les plus marquées du quotidien concerne l'alimentation. En effet, aucun personnage n'est jamais montré en train de se nourrir dans le jeu, alors que les repas et leur préparation sont filmés avec insistance dans le quotidien (figure 55). Cette différence contribue à faire du quotidien un monde organique et matériel, le lieu des corps. Outre l'alimentation des humains et des animaux, d'autres représentations soulignent la qualité corporelle du quotidien. Ainsi, le film montre Ash vomir, transpirer, pleurer et fumer (donc respirer). C'est également dans le quotidien que s'entassent les corps des non-rentres, abandonnés par leurs esprits. Le phénomène n'est pas seulement évoqué par les dialogues, il apparaît aussi à l'image lorsque Ash se rend à l'hôpital pour y trouver le corps de Murphy plongé dans un état végétatif. Le film souligne ainsi que le quotidien abrite les corps des joueurs, ce qui renforce sa qualité organique. Avec tous les combats qui s'y déroulent, le jeu est pour sa part un lieu de mort, mais de mort inorganique, les corps étant dématérialisés. Lorsqu'un avatar ou un

personnage non joueur est tué, il n'a pas le temps de saigner ou de s'effondrer, à peine de jeter un cri alors que son corps s'évanouit presque instantanément. Par analogie avec le réel et avec les configurations que nous connaissons (la réalité est – aussi – matérielle, les avatars numériques et les personnages de jeu vidéo n'ont pas de corps physique), l'association du quotidien à l'aspect organique des corps vivants contribue à en faire la réalité diégétique du film.



*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 55 : Oshii Mamoru, *Avalon*, 2001 [haut : 0:15:57; 0:16:02, bas : 0:24:51 ; 0:49:08].

Un dernier indicateur notable de la séparation entre les deux réalités, et de leurs qualités respectives, est celui du traitement des images de synthèse. Un relevé attentif montre une distribution rigoureuse et spécifique des images de synthèse entre les deux régimes de réalité. En effet, alors que l'espace même du jeu est peuplé de nombreuses images de synthèse visibles (les décomptes suspendus en l'air, la citadelle et les divers effets qui accompagnent la disparition des corps par exemple), le quotidien ne présente jamais de modèle 3D (en tout cas perceptibles), ni de distorsions des figures. On ne peut y observer que deux types d'images de synthèse : les interfaces numériques (texte et images) et l'écran holographique situé dans le hall de l'établissement

de jeu. Les interfaces numériques sont nombreuses, mais toujours réduites à la surface d'un moniteur, soit par un surcadrage, soit par un effet du montage (figure 56), contrastant ainsi avec l'indépendance des textes qui flottent dans l'espace du jeu ou y forment des plans autonomes (figure 57). Cette nette distinction est établie dès la fin du générique d'introduction, quand le mot « *log off* » passe du plan autonome au surcadrage par la combinaison d'un zoom arrière et d'un fondu enchaîné (figure 58). Ce mouvement a le double effet de circonscrire et de mettre à distance les images du jeu par rapport au quotidien. L'écran holographique peut apparaître comme une dérogation à ce modèle, puisqu'il s'agit d'une projection dans le vide. Il n'a pas de cadre solide, il se superpose à ce qui l'entoure par semi-transparence et il « flotte » dans le hall. Pourtant, il produit le même effet de délimitation et de mise à distance des images de synthèse que les autres écrans, et va même au-delà dans l'établissement des relations entre les deux réalités. En effet, cette projection constitue la seule représentation de l'espace vidéoludique dans le quotidien, elle diffuse les images de parties passées ou en cours à un parterre de jeunes gens qui suivent ainsi les exploits des avatars d'Ash, puis de Bishop. Cette dimension spectaculaire subordonne le jeu au quotidien de façon nette. Pour les habitants de ce dernier, le jeu constitue à la fois une pratique vidéoludique et une pratique spectatorielle, semi-publique et partagée. En d'autres termes, l'existence du jeu est à double titre reconnue par le quotidien, tandis que la réciproque n'est pas vraie.

Dans le quotidien, les images numériques circonscrites par les écrans (haut) et par le montage (bas).



Figure 56 : Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [haut : 0:23:50 ; 0:32:12 ; 0:45:44, bas : 0:32:16 ; 0:32:17 ; 0:32:18].

Dans le jeu, les images numériques échappent au surcadrage, formant des plans ou des objets autonomes.

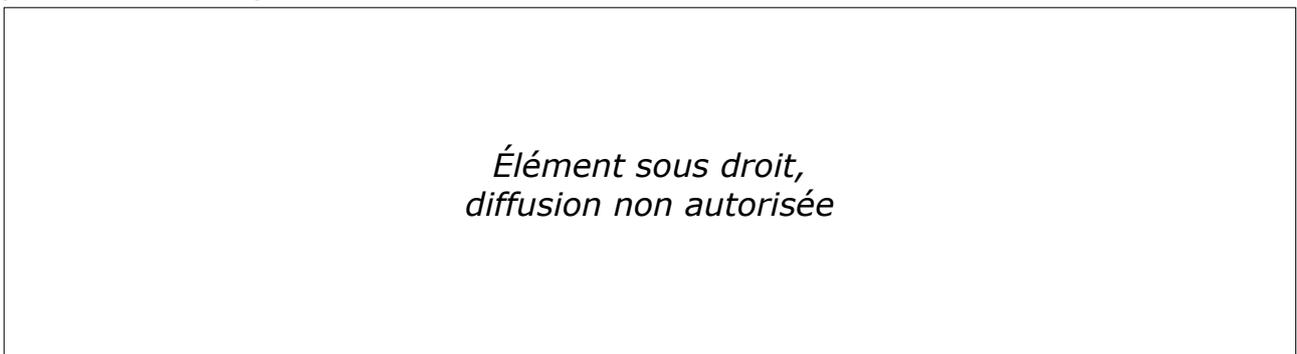


Figure 57 : Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [0:01:28 ; 0:07:21].

La mise à distance opérée par le surcadrage de l'écran et par la spectacularisation des images de synthèse participe ainsi à la définition du quotidien comme réalité diégétique, primant sur celle du jeu et englobant cette dernière. En outre, elle produit un effet de réel similaire à celui développé par Oshii dans *Patlabor 1* et *2*, effet de réel qui s'appuie sur une analogie avec notre réalité où les images de synthèse sont (du moins à la fin des années 1990) réservées aux écrans.

La fin du générique de début



Figure 58 : Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [0:10:07].

L'arrivée dans la Classe Réel



Figure 59 : Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [1:13:13].

1.1.2 Révélation d'une réalité plus convaincante

Dans un premier temps, le film établit donc une séparation nette entre les deux réalités et désigne le quotidien comme réalité diégétique par différents moyens. Cependant, il remet progressivement en question les normes qu'il a lui-même instaurées, et amorce une redéfinition de la réalité diégétique qui commence par la fragilisation du statut du quotidien et s'achève par la révélation d'une nouvelle réalité, prétendant de façon plus convaincante à ce titre.

La fragilisation du statut du quotidien repose, d'une part, sur l'intrusion du jeu en son sein et, d'autre part, sur la violation des règles sur lesquelles il a été construit. En effet, bien qu'il ait d'abord été établi que le jeu est mis à distance du quotidien par des rituels ou par sa relégation aux écrans, il existe des exceptions discrètes, mais significatives, à ce principe : les noms et les traits des personnages, mais aussi des intrusions audiovisuelles du premier dans le second. Ainsi, dans les deux mondes, les personnages sont désignés exclusivement par leur identité de joueurs. Lorsque Ash prononce pour la première fois le nom de Stunner, ce dernier souligne qu'il s'agit d'un nom d'emprunt en le qualifiant de « nostalgique⁶⁶⁷ ». Ash non plus n'est jamais présentée autrement, elle n'a pas de nom dans le civil, dans le monde référentiel, comme si son identité y était évanescence, ou qu'elle avait été entièrement absorbée dans / par le jeu. Pour Bishop, la situation est encore plus critique puisqu'il ne porte pas d'autre nom que la classe de personnage qu'il joue. Son identité toute entière est ainsi définie par le système de jeu. En outre, les traits physiques des personnages, incarnés par les mêmes acteurs, sont maintenus d'un monde à l'autre. À un détail près, celui d'une mèche grise dans ses cheveux, Ash dans le jeu « Avalon » est identique à Ash dans le monde créateur du jeu. Même si – et le détail est d'importance comme je le montre plus loin – les personnages ne sont pas strictement représentés de la même façon dans les deux mondes, les avatars ne modifient pas l'apparence

⁶⁶⁷ Réplique de Stunner dans *Avalon* (1:26:16) : 「懐かしい名前だぜ。」 Pour rappel, sauf mention contraire, les traductions sont de mon fait.

physique des joueurs, ce qui renforce les liens entre les deux niveaux de réalité, voire une certaine confusion.

Les premières intrusions audiovisuelles du jeu dans le quotidien se produisent lors de la visite d'Ash à l'hôpital où se trouve le corps de Murphy. Sa marche à travers les couloirs est filmée au ralenti, un effet jusque-là réservé aux combats dans le jeu. Alors qu'elle fait face à son ancien coéquipier allongé dans une chambre calme, un bruit de moteur se fait entendre et le film évoque en flashback leur dernière mission ensemble. Alors que le souvenir s'achève, le son des pales de l'hélicoptère ennemi s'efface progressivement, débordant sur les images du quotidien. Ces deux intrusions sonores (ouverture et fermeture du flashback) peuvent être interprétées comme un procédé emphatique, soulignant la puissance de la réminiscence, que la mise en scène fait partager au spectateur. Mais elles n'en restent pas moins une intrusion du jeu dans le quotidien. Maintenant assise sur un banc dans le parc de l'hôpital, Ash fume une cigarette qu'elle jette sans la terminer et remet ses lunettes, deux gestes associés au rituel de retour au quotidien. Lorsqu'elle se lève et quitte le parc, elle est observée de loin par Bishop, dispositif qui réitère une scène déjà vue dans le jeu, à la toute fin de sa première mission (figure 60). Comme Ash, Bishop n'a pas tout à fait la même apparence dans le jeu et dans le quotidien puisqu'il a troqué ses vêtements de combat pour une soutane ecclésiastique noire. Par contre, l'objet qui lui sert à espionner Ash et la composition du plan vu à travers le viseur sont directement issus du jeu : une partie de l'image est masquée par un cache circulaire noir à l'intérieur duquel sont inscrites des lignes de visée millimétrées. Dans le cercle ouvert, l'image est en noir et blanc contrasté et les mouvements sont saccadés. Alors que les débordements sonores du flashback peuvent être interprétés comme une représentation de la subjectivité d'Ash dans un moment de remémoration du passé, la répétition de cette dernière scène d'espionnage constitue une manifestation objective du jeu dans la réalité. L'ensemble provoque un doute sur l'étanchéité, pourtant affirmée ailleurs, entre les deux mondes. Et il n'est pas anodin que cette intrusion prenne place à l'hôpital, autrement dit le lieu où s'incarne le principe,

uniquement verbalisé ailleurs (par les intertitres et les dialogues des personnages), que les corps des joueurs non-rentés appartiennent au quotidien. C'est donc l'affirmation même de la réalité physique des corps que remet en cause l'intrusion du jeu dans le monde référentiel, ce qui tend à dématérialiser le quotidien.

En jeu (en haut) comme dans le quotidien (en bas), Bishop espionne les mouvements d'Ash.



Figure 60 : Oshii Mamoru, *Avalon*, 2001 [haut : 0:07:24, bas : 0:31:27].

Outre l'intrusion du jeu dans le quotidien, la fragilisation du statut de ce dernier comme réalité diégétique passe aussi par la violation des règles établies. Les éléments déstabilisateurs se multiplient notamment à la suite du *reset* qui clôt la seconde connexion au jeu, quand Ash rencontre l'équipe des Neuf Sœurs et doit s'éjecter brutalement du jeu afin de sauver la « vie » de son avatar. L'un de ces éléments survient d'ailleurs immédiatement après cet événement, et constitue non seulement une intrusion du jeu dans le quotidien mais aussi une déconstruction des règles de ce dernier. Rentrée chez elle après cette expérience traumatique, Ash prépare un repas complet pour son chien qui s'ébroue joyeusement dans l'appartement, mais qui reste hors champ. Au moment de servir, elle s'aperçoit que son chien a disparu. Malgré les verrous de sa porte qu'elle a elle-même poussés en entrant, elle va jusqu'à quitter son immeuble pour le chercher à l'extérieur, mais alors qu'elle scrute les ténèbres autour d'elle, le bruit des pales d'un hélicoptère grossit, puis diminue dans la

nuit. Après avoir discrètement débordé les frontières entre les niveaux de réalité dans la scène de l'hôpital, le son de l'hélicoptère introduit à nouveau le jeu directement dans le quotidien, cette fois-ci de façon beaucoup plus agressive puisqu'il accompagne la disparition de l'animal. S'il contribue à affirmer ainsi la possibilité d'une porosité entre les deux réalités, le son construit également un trait commun entre elles, puisque le chien, pourtant propre au monde référentiel, n'est plus présent que de façon sonore dans cette séquence. D'un point de vue strictement diégétique, l'association entre la disparition du chien et l'omniprésence du jeu commence également à faire douter des limites du programme informatique. À ce stade, le spectateur peut considérer que l'absence soudaine du compagnon d'Ash relève d'un bug (similaire à celui qui fait apparaître un hélicoptère lors de la rencontre avec les Neuf Sœurs), voire d'une sanction suite au *reset* provoqué par la joueuse au cours de la partie précédente. De plus, le corps de l'animal disparaît précisément au moment où il s'apprête à manger, donc à s'adonner à l'activité la plus organique décrite dans le film, ce qui conforte à mon avis l'hypothèse de la négation du quotidien comme lieu des corps et comme réalité matérielle. Dans une interview publiée en 2002, Oshii propose sans l'imposer une interprétation de la disparition du chien qui va dans ce sens. Le chien fonctionne selon lui comme une métaphore de « la croyance d'Ash en la réalité de son monde », une conviction qui disparaît lorsque que le doute s'installe dans l'esprit du personnage quant au statut de sa réalité⁶⁶⁸.

⁶⁶⁸ La disparition du chien, par sa soudaineté et le fait qu'il invalide les règles diégétiques du film (le personnage d'Ash montre lui-même de la surprise), ainsi que la réapparition de l'animal en Classe Réel attirent l'attention et invitent à une lecture symbolique. Or, toute interprétation de cette disparition implique de déterminer un ordre causal sur le plan narratif. Est-ce parce qu'elle a décidé de quitter le quotidien à la recherche de Murphy qu'Ash n'a plus besoin de son chien et qu'il disparaît ? Ou bien est-ce parce que son chien disparaît que plus rien ne la rattache au monde référentiel et qu'elle prend la décision de partir ? L'angle sous lequel j'aborde le film dans cette thèse ne me donne pas l'occasion de revenir sur le sujet. Je me contenterai donc de me ranger à la proposition de Tony Rayns et à la simple reconnaissance d'une corrélation entre cette disparition et les choix d'Ash : « her dachshund [...] disappears (first visually, then aurally) about half way through the film, as she sets her mind on gaining access to the game's higher level » (OSHII Mamoru et RAYNS Tony, *op. cit.*, s.p.). À propos de la lecture symbolique du chien, Oshii rapporte d'ailleurs d'autres interprétations : « The producers and crew members kept asking me about the dog. Some thought the presence of the dog signified reality and its absence signified non-reality. It's not as clear cut as that, of course. For me, the dog is a sign of Ash's belief in the reality of her world » (OSHII Mamoru et RAYNS Tony, *op. cit.*, s.p.).

Enfin, si la disparition du chien est le signe que le personnage ne croit plus en la réalité de son quotidien, les livres sont certainement ce qui achève de persuader le spectateur que le quotidien du récit ne répond plus à l'analogie avec son propre réel et qu'il est, à l'instar du jeu, soumis à l'emprise d'un programme informatique. Décidée à se renseigner sur les Neuf Sœurs et sur la Classe Réel après cet événement, Ash se rend dans une librairie où elle achète plusieurs livres sur la légende arthurienne. La référence même à des légendes existantes constitue en soi l'affirmation d'un lien structurel entre l'univers diégétique et l'univers de référence du spectateur. Dans notre monde comme dans celui du film, la matière de Bretagne fait partie de la culture classique. En outre, Ash délaisse les sources d'information numériques pour se tourner vers des ouvrages imprimés, un objet familier pour le spectateur et qui renforce encore cet effet de réel tout en provoquant un décalage paradoxal par la langue dans laquelle ils sont écrits étant donné que les personnages de l'histoire sont incarnés par des acteurs polonais. Lorsque Bishop se rend chez Ash, il feuillette ces livres dont les pages s'avèrent blanches. Même si le spectateur ignore que ces ouvrages existent bel et bien⁶⁶⁹, cette absence de contenu brise toute analogie avec le réel et déstabilise la cohérence du monde diégétique. Les doutes du spectateur s'en trouvent confirmés, alors que jusque-là les règles prévalant dans l'univers mis en scène semblaient proches de celles du monde réel, et que l'argument science-fictionnel permettait de justifier la plupart des écarts observés. En outre, Bishop rappelle qu'Ash doit ses possessions à « Avalon », notamment les livres vides. Ce rappel, s'il fait référence à son statut de joueuse professionnelle, qui vit de la conversion en espèces de ses gains en jeu, sonne également, associé comme il l'est à

⁶⁶⁹ Il s'agit des quatre ouvrages suivants : LITTLETON C. Scott et MALCOR Linda A., *Âsâ ô densetsu no kigen. Sukitai kara Kyamerotto e* (アーサー王伝説の起源 スキタイからキャメロットへ) (*From Scythia to Camelot: A Radical Reassessment of the Legends of King Arthur, the Knights of the Round table, and the Holy Grail*), Henmi Yôko (辺見葉子) et Yoshida Mizuho (吉田瑞穂) (trad.), Tokyo, Seidosha, 1998 (1994) ; CAVENDISH Richard, *Âsâ ô densetsu* (アーサー王伝説) (*King Arthur & the Grail: the Arthurian Legends and Their Meaning*), Takachi Jun'ichirô (高市順一郎) (trad.), Tokyo, Shôbunsha, 1983 (1978) ; HOPKINS Andrea, *Zusetsu Âsâ ô monogatari* (図説アーサー王物語) (*Chronicles of King Arthur*), Yamamoto Shirô (山本史郎) (trad.), Tokyo, Hara Shobô, 1995 (1993) ; TAKAMIYA Toshiyuki (高宮利行), *Âsâ ô densetsu mangekyô* (アーサー王伝説万華鏡), Tokyo, Chûô Kôronsha, 1995.

l'étrange particularité des livres, comme l'affirmation directe que l'emprise du programme informatique s'étend aux objets du quotidien.

Le film génère ainsi un doute quant au statut du quotidien, doute qui prépare et facilite la réattribution de la fonction de réalité diégétique à la Classe Réel. Introduit dans un système jusque-là binaire, ce troisième niveau de réalité présente quelques emprunts au quotidien, mais surtout des caractéristiques inédites qui l'instituent à son tour en réalité diégétique.

Du point de vue du récit, la Classe Réel appartient au régime du jeu. Dans les dialogues des personnages, elle est présentée comme un niveau caché qui n'est accessible que sous certaines conditions. Pourtant, les caractéristiques du jeu, notamment le traitement de l'image et la présence d'images de synthèse dans l'espace, ne sont pas répliquées. Au contraire, la Classe Réel installe un lien fort avec le quotidien et reprend spécifiquement les éléments qui l'avaient défini comme réalité diégétique, à savoir la mise à distance des images numériques (réservées aux écrans), l'association au corps avec le sang qui tache la chemise de Murphy et sa lente agonie, l'utilisation des transports et surtout le rituel de retour au quotidien. En effet, dans les plans d'introduction de la Classe Réel, Ash n'a pas la mèche grise de son avatar, elle se trouve dans une cellule, retire le casque de réalité virtuelle, change de vêtements, converse avec Bishop qui, comme le vieux maître de jeu au début du film, la félicite de sa réussite. Les similitudes vont jusqu'à la répétition du plan qui clôturait le générique de début : un zoom arrière sur un écran qui indique cette fois « *Welcome to class real* » (comparer les figures 58 et 59). En outre, ces premières images déplacent les relations de subordination entre les réalités. J'ai relevé plus haut que le jeu « ignorait » l'autre réalité, et qu'il constituait un spectacle pour le quotidien, via sa projection holographique. Cette configuration donne une direction au regard et établit une hiérarchie selon laquelle le quotidien prime sur le jeu, et le fait exister. Or sur le moniteur placé dans la cellule de la Classe Réel, c'est le Bishop du quotidien, habillé en

ecclésiastique, qui donne ses directives à Ash. Le quotidien est donc à son tour spectacularisé, et subordonné à la Classe Réel, qui l'englobe. D'un point de vue cinématographique, la relation entre les trois réalités d'*Avalon* peut donc à mon sens être modélisée sous la forme d'une boucle. Dans son essai sur les réalités dans le film⁶⁷⁰, Machiguchi Tetsuo représente cette relation comme une hiérarchie linéaire et imbriquée sur le modèle des poupées gigognes : la société futuriste « contient » le jeu de réalité virtuelle, qui à son tour « contient » le niveau caché. Il s'appuie sur ce modèle pour qualifier le régime de réalité décrit dans *Avalon* de « réalité mixte » (*fukugô genjitsu* 複合現実), et pour imaginer une quatrième réalité sur le point d'advenir à la fin du film, une réalité nouvelle créée par Ash devenue démiurge à la place de Murphy. Mais il ne tient compte que des données diégétiques, sans relever les informations supplémentaires apportées par les images et la façon dont elles qualifient les différents niveaux de réalité, ce qui permet de recadrer, très littéralement, le quotidien dans la Classe Réel. À condition de prendre en compte le récit et l'image, la relation d'appartenance entre les réalités prend bien une forme circulaire : le quotidien ouvre sur le jeu (récit et image), qui ouvre sur la Classe Réel (récit), qui ouvre à son tour sur le quotidien (image).

Par la répétition du rite de retour, la Classe Réel apparaît d'abord comme un clone du quotidien, mais son nom même joue sur la notion de réel et suscite une impression de réalité qui prend de l'ampleur lorsque Ash quitte l'établissement de jeu désert et traverse la ville. Après l'avoir pris comme modèle, la Classe Réel rejette ainsi le premier niveau de réalité et propose un cadre inédit et naturaliste. Sa large palette chromatique contraste vivement avec les gris et les ors des précédents univers décrits, tout comme la richesse de ses textures après les aplats lisses caractéristiques des autres formes de réalité. L'image est débarrassée de ses filtres et retrouve l'aspect du cinéma en couleur « classique », renvoyant soudainement à l'indicialité de l'image

⁶⁷⁰ MACHIGUCHI Tetsuo (町口哲生), « *Avaron ni okeru sekaikan*, "fukugô genjitsu", soshite henzai suru "sekai" » (『アヴァロン』における世界観、「複合現実」、そして偏在する「世界」), in *Oshii Mamoru. Ningen no kanata, eiga no kanata e*, ABE Harumasa (éd.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 2004, p. 114-119.

photographique⁶⁷¹ (figure 61). Du premier à l'arrière-plan, le mouvement est partout et donne même une impression d'accélération après les ralentis du jeu vidéo. Les figurants immobiles, déréalisés et souvent sans visage du quotidien, qui apparaissent rétrospectivement comme des éléments de décor qui n'auraient été animés que de façon minimale⁶⁷², ont cédé leur place à des personnages « neutres » dynamiques qui sillonnent les rues et l'écran, interagissent, se parlent, se touchent, se filment. Les accessoires aussi changent d'aspect. En Classe Réel, plus d'objets rétrofuturistes ou de véhicules de guerre. Le paysage urbain est émaillé d'enseignes et de publicités pour Nivea ou Coca-Cola, et les routes sont occupées par des voitures commerciales. Ainsi, l'analogie avec la réalité des années 1990 s'associe à un effet de réel fondé sur l'indicialité de la prise de vues réelles, ce qui fait de la Classe Réel celui des trois régimes de réalité présentés dans le film qui se rapproche le plus, en apparence, du monde du spectateur.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 61 : Oshii Mamoru, *Avalon*, 2001 [1:19:18 ; 1:19:50 ; 1:19:59].

Enfin, il me semble que la redéfinition de la Classe Réel comme réalité diégétique s'opère aussi, et de façon décisive, par la référence au modèle narratif de la révélation d'une identification erronée des différents régimes de

⁶⁷¹ Dans son article consacré à la mise en scène des réalités alternatives dans les films du réalisateur canadien David Cronenberg, Lia M. Hotchkiss décrit ce phénomène comme l'utilisation (et en l'occurrence la déstabilisation) du « signifiant cinématographique comme réalité diégétique » (« the cinematic signifier as diegetic truth »). HOTCHKISS Lia M., *op. cit.*, p. 18.

⁶⁷² Les silhouettes immobiles dans les rues, le client du restaurant attablé derrière Stunner qui ne tourne jamais les pages de son journal ni ne touche à la nourriture, ou encore l'homme fort portant débardeur et tablier, qui sert à la fois à la cantine, au restaurant et dans la boucherie, constituent maintenant autant d'indices d'un environnement programmé dont les ressources graphiques et dynamiques sont limitées.

réalité⁶⁷³. La découverte, par les personnages et/ou les spectateurs, du caractère virtuel ou artificiel de la réalité identifiée comme diégétique constitue un ressort narratif très présent dans l'œuvre d'Oshii. Dès 1983, il dirige et scénarise un épisode de la série *Urusei yatsura*, *Mijime ! Ai to sasurai no haha!?* みじめ！愛とさすらいの母!?⁶⁷⁴ qui montre un personnage se réveiller plusieurs fois d'un rêve dans un autre rêve, pour finalement s'éveiller dans un monde qui n'est pas celui de la réalité diégétique générale de la série. Dans *Akai megane*, les événements de plus en plus étranges décrits par le film se révèlent être une longue vision contenue dans l'instant de la mort du personnage principal. Les exemples abondent, mais je termine sur celui de *Beautiful Dreamer*, dont les personnages découvrent que leur quotidien n'est qu'un rêve manufacturé sur mesure par un être magique, se réveillant plusieurs fois dans d'autres rêves auxquels ils croient avant de s'éveiller définitivement.

Cependant, même sans une connaissance approfondie de la cinématographie d'Oshii, la référence au modèle narratif du récit révisionnel et d'une réalité illusoire fonctionne. Ce modèle est en effet assez courant au cinéma. Si le trouble de l'identification du réel introduit par les thèmes des simulations numériques (*Matrix*) ou des jeux vidéos (*ExistenZ*, 1999, David Cronenberg) en fait un rebondissement particulièrement représenté dans la science-fiction⁶⁷⁵, il concerne aussi d'autres formes de virtualité non technologiques, comme le rêve (*Alice au pays des merveilles* – *Alice in Wonderland*, 1951, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske), les états

⁶⁷³ C'est ici que je m'éloigne des recommandations de Jessie Martin et que je me réfère à la notion d'horizon d'attente. Citant Hans-Robert Jauss, Martin explique que « le [spectateur] mobilise un certain nombre d'attentes et de règles auxquelles les textes antérieurs l'ont familiarisé et qui seront, au fil de sa lecture, modifiées, ou reprises » (MARTIN Jessie, *op. cit.*, p. 171). Dans cette lignée, je postule que la compréhension du film par le spectateur est informée par son expérience de récits antérieurs.

⁶⁷⁴ Épisode 78, diffusé le 27 juillet 1983, scénario par Oshii Mamoru, *ekonte* et mise en scène par Nishimura Junji 西村純二 (1955-).

⁶⁷⁵ L'article de Lia M. Hotchkiss en fournit d'autres d'exemples puisés dans les films relevant des genres du *cyberthriller* et du *cyberpunk* (qu'elle définit p. 30) produits en Amérique du Nord. Son étude de l'originalité du film de David Cronenberg, *eXistenZ* (1999), par rapport aux films du même genre, l'amène à s'intéresser précisément à un schéma narratif similaire à celui d'*Avalon* : deux réalités alternatives coexistent, mais celle tenue pour la réalité diégétique est remise en cause par l'introduction d'une troisième instance.

psychotiques (*Fight Club*, 1999, David Fincher) ou même le complot télévisuel (*The Truman Show*, 1998, Peter Weir). En donnant plus de naturalisme à l'image de la Classe Réel qu'aux autres réalités du film, *Avalon* invite à appliquer ce modèle et à lui accorder le statut de réalité diégétique tout en rejetant définitivement l'ancienne, le quotidien, du côté de la fiction et plus encore, du programme informatique au même titre que le jeu. L'une des interprétations qui apparaît au spectateur à ce stade du film, et qui semble d'ailleurs partagée par le personnage de Murphy, est que le quotidien et le jeu appartiennent au programme informatique, tandis que l'accès à la Classe Réel permet d'en sortir pour intégrer le « véritable » monde réel (la réalité diégétique et celle du spectateur se confondant ici).

1.1.3 Une redéfinition ultime de la réalité

Pourtant, cette réattribution se voit battue en brèche à la fin du film. Lorsque Ash propose une trêve à Murphy, celui-ci refuse, réintroduisant dans la Classe Réel le combat qui caractérise le jeu (activité qui est aussi annoncée discrètement par l'arme d'Ash et par le canon placé dans le décor). Plus déterminant encore, à l'initiative de Murphy, le duel à mort qui l'oppose à Ash devient un test empirique sur la nature du réel. Le survivant observera la mort de l'autre et ce qu'il adviendra de son corps :

« MURPHY : Tu as déjà été blessée par balle ? Tu ne veux pas essayer de ressentir une véritable douleur, avec ce corps ?

ASH : Est-ce que c'est nécessaire ?

MURPHY : Si l'un de nous meurt et que son cadavre ne disparaît pas... On va vérifier⁶⁷⁶ ».

Alors que la cantatrice chante la fin tragique de la dernière bataille du roi Arthur et l'arrivée de la nef noire qui emportera son corps en Avalon, Murphy est touché de plusieurs balles dans la poitrine. Il s'effondre et avant de rendre son dernier souffle, il a le temps d'exhorter Ash à ne pas se laisser abuser par

⁶⁷⁶ Dialogue entre Ash et Murphy dans *Avalon* (1:33:37) : 「一撃たれたことがあるか...その体で本物の苦痛を感じてみるか／どうしても？／どちらかが死んでその死体が消滅しなければ...それを確かめるさ。」

les phénomènes (*jishô* 事象) et à reconnaître cette réalité comme la sienne, tout en révélant que son arme n'était pas chargée et donc que les apparences sont trompeuses. Un instant de suspens s'écoule avant que son corps ne se découpe en bandelettes et disparaisse dans un tournoiement de lumière, permettant de constater que la Classe Réel, comme le jeu, est finalement un monde numérique. Cet emprunt visuel direct au jeu constitue simultanément une assimilation au domaine vidéoludique – Ash est toujours dans le jeu – et un rejet des cadres du quotidien, qui ne présentaient pas d'autres images numériques que les interfaces et l'hologramme. Et cette réaffirmation de la nature numérique de la Classe Réel se poursuit dans la scène suivante avec le morphing⁶⁷⁷ du visage du Ghost et avec le dernier plan du film, en l'espèce un intertitre indiquant « *Welcome to Avalon* ». Ces trois images numériques successives (figure 62) suscitent la dernière surprise du film en trompant une nouvelle fois les attentes du spectateur.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 62 : *Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [1:32:31 ; 1:36:15 ; 1:36:31].*

À la question de savoir laquelle des trois réalités décrites dans *Avalon* constitue la réalité diégétique, le film donne une réponse claire : aucune. Après avoir enjoint le spectateur à réviser au fur et à mesure sa compréhension de la structure de la réalité diégétique, il lui retire toute marge interprétative concernant le statut ontologique de ces trois mondes. J'ai montré comment le quotidien et la Classe Réel sont tour à tour instaurés en réalité diégétique, puis invalidés en tant que telle. L'absence de réalité diégétique est encore confirmée par le dialogue final entre Ash et Murphy. En effet, les termes du pari de

⁶⁷⁷ Pour rappel, le morphing est un effet visuel consistant à animer de façon fluide la transformation d'une première image en une seconde image, en l'occurrence du visage levé vers le visage baissé du personnage.

Murphy établissent que le personnage se réfère à un univers où la disparition des corps dans l'éther ne fait pas partie des lois naturelles. Or, de telles disparitions se produisent dans chacun des trois niveaux de réalité. Enfin, cette absence est encore étayée, s'il en est besoin, par la réponse d'Oshii dans une interview quand on lui demande s'il considère que la fin du film est heureuse ou tragique :

« People asked me the same question about the ending of *Ghost in the Shell*, which is similar in some ways. If we look at other films that depict virtual realities, it's clear they tend to end up reaffirming the primacy of "reality" itself. But I've always wondered if a return to "reality" is necessarily a good thing. It seems to me that the main thing, the real step forward, is simply to be aware of exactly where you are⁶⁷⁸ ».

En revanche, lorsqu'il est question de déterminer s'il existe une réalité diégétique, le film fournit une réponse ambiguë et laisse l'interprétation ouverte. *Avalon* pose clairement qu'aucune des trois réalités représentées ne constitue une réalité absolue. Pourtant, une réalité de référence semble bien exister au sein du récit (celle dont la connaissance explique la surprise d'Ash lorsque son chien disparaît, ou qui guide les termes du pari de Murphy). Dans « Traumas of code⁶⁷⁹ », N. Katherine Hayles ne considère pas que les événements finaux retirent à la Classe Réel son statut de « monde réel⁶⁸⁰ ». Pour elle, la disparition du corps de Murphy et la présence du Ghost opèrent

⁶⁷⁸ OSHII Mamoru et RAYNS Tony, *op. cit.*, s.p.

⁶⁷⁹ HAYLES N. Katherine, « Traumas of Code », *Critical Inquiry*, vol. 33, n° 1, automne 2006, p. 136-157. L'objet de cet article est de questionner le rôle du code informatique dans l'imaginaire culturel et plus précisément la façon dont le code peut constituer, dans les productions culturelles, une ressource dans la gestion du trauma (psychique). Dans ce cadre, l'auteure produit une analyse textuelle de trois œuvres, dont *Avalon* (les autres sont un roman et une fiction en ligne états-unis). Pour Hayles, Ash porte le traumatisme de la dernière mission des Wizard et sa quête pour retrouver Murphy est motivée par la nécessité d'affronter l'origine de son traumatisme et de se confronter à la mort (dans un monde où celle-ci est simulée et jamais définitive). La disparition du corps de Murphy relativise le trauma de la mort et révèle une source de traumatisme plus grande encore : « la découverte que la réalité elle-même est générée par le code » (p. 152).

⁶⁸⁰ Hayles n'utilise pas le terme de réalité diégétique mais de « monde réel » (« the real world », *ibid.*) qu'elle qualifie alternativement de « monde réel dans lequel nous vivons » (« the real world we live in », *ibid.*).

une redéfinition de la réalité même, qui n'est plus distincte de la simulation et du code. La dualité du corps de Murphy, qui saigne mais qui disparaît, constitue pour elle une métaphore de ce nouvel agencement :

« Hence the double signifiers of Murphy's bleeding body and its pixilated disintegration, respectively identified with reality and code; their juxtaposition indicates that reality and simulation no longer constitute mutually exclusive realms but now interpenetrate one another⁶⁸¹ ».

Pour Hayles, il existe donc bien une réalité absolue dans *Avalon* : il s'agit de l'intégralité de ses mondes, car simulation et réalité se confondent. Pour le dire autrement, la porosité entre les mondes permettrait de surmonter une opposition de premier niveau : loin d'invalidier leur réalité, elle suggérerait qu'ils sont tous réels et que leur réalité est mixte. Une interprétation d'un autre ordre est apportée par Machiguchi Tetsuo dans son essai critique⁶⁸². S'appuyant sur l'exhortation finale de Murphy et sur des correspondances qu'il établit entre les personnages de la légende arthurienne et ceux du film, Machiguchi imagine une quatrième réalité encore virtuelle, mais en devenir à la fin du film. En abattant Murphy (Arthur) pourtant protégé par le Ghost (les neuf sœurs gardiennes de l'île d'Avalon), Ash s'approprie et reconstruit la Classe Réel, qui est le vrai monde (*shin no sekai* 真の世界) du jeu « Avalon », en une nouvelle réalité qui est sienne. La réalité diégétique n'est pas advenue, mais sera la réalité choisie, et plus encore, modelée par Ash.

On l'a vu, l'œuvre d'Oshii témoigne d'une attention particulière aux limites de la représentation dans le cadre fictionnel (cf. *supra* p. 121). La proposition de Hayles est tout à fait convaincante, mais il me semble qu'en associant le monde du film à notre monde et en continuant à le qualifier de « réalité » et de « monde réel », elle donne au sujet de la réalité (qui réabsorbe les mondes virtuels) une importance qui occulte la réaffirmation,

⁶⁸¹ *Ibid.*

⁶⁸² MACHIGUCHI Tetsuo, *op. cit.*, p. 114-119.

opérée par le film, du caractère fictionnel des trois mondes diégétiques. À mon sens, le propos du film, en mettant en scène la porosité entre simulation et réalité, pour reprendre les termes employés par Hayles, porte moins sur la réalité que sur la fiction. Cette primauté de la fiction dans l'œuvre est d'ailleurs affirmée par Oshii, dans une déclaration du réalisateur que Hayles cite elle-même pour étayer sa démonstration :

« Hollywood films about virtual reality always end with a return to the real world. However, because those real worlds exist within film they themselves are lies. Reality is a questionable thing. I didn't want to do a movie where the characters return to reality⁶⁸³ ».

Les bases de la proposition de Machiguchi sont également solides, mais son choix d'extrapoler au-delà de la fin du film, s'il est tout à fait justifiable dans un essai critique, manque probablement de rigueur dans le cadre d'un travail scientifique. Pour ma part, je préfère m'appuyer sur le sensible et interroger la définition de la réalité diégétique dans le film. Les dialogues font explicitement référence à une réalité (*genjitsu* 現実), mais sa définition est mouvante (assimilée au quotidien, puis dissociée de ce dernier, et de la Classe Réel) et, suite à la déclaration de Murphy, elle n'est plus indexée aux règles de l'univers et à leur respect, mais au seul « choix » d'Ash. Le film prenant fin sans que soit montrée cette réalité élective, il faut poser que, s'il existe dans *Avalon* une réalité diégétique, une réalité première et dont émanent les autres, il ne s'agit pas d'un monde, mais d'un personnage : Ash. Ash constitue en effet une figure transcendante dans le film, statut qu'elle ne partage qu'avec le Ghost, puisqu'elle apparaît dans les trois univers représentés. Tout en changeant d'aspect et même de rôle (joueuse ou avatar), elle reste un personnage constant et unique tout au long du récit. À ce sujet, Oshii déclare d'ailleurs :

⁶⁸³ Oshii Mamoru dans *Akadot*, <http://www.akadot.com/article.php?a#109> (lien inactif au 18 juin 2020) cité par HAYLES N. Katherine, *op. cit.*, p. 152.

« During the shoot Malgorzata Foremniak once asked me about levels of reality in the film. In the closing scenes she wanted to know which was the “real” reality; she said she couldn’t act it if she didn’t know. I answered that the other characters – Murphy, Bishop, Stunner – might not even exist, might be nothing but figments of the gamemaster’s imagination. The only certainty is that Ash exists in whatever uncertain reality there is. I asked her to act as if she believed that, since that was the one essential⁶⁸⁴ ».

La réalité ne réside donc pas dans les « phénomènes », mais dans le sujet.

Ces derniers points constituent une importante piste de lecture d’ordre philosophique d’*Avalon*, mais nous éloignent du sujet des images numériques et de leur utilisation dans le cinéma d’Oshii. Pour revenir à la représentation des réalités alternatives du film, qu’il faut peut-être désormais nommer *mondes* ou *univers* alternatifs pour éviter les confusions, tout ce qu’il est possible d’affirmer est que, du point de vue diégétique, ces mondes sont tous la manifestation audiovisuelle d’un programme informatique et sont donc, malgré leurs variations aspectuelles, tous de nature numérique. Après la description, il est temps de passer à l’interprétation et de s’interroger sur le sens et sur la portée de cette nature numérique commune aux mondes alternatifs, tant dans le cadre narratif que discursif du film.

1.2 La fiction : un univers en expansion

1.2.1 Le jeu au-delà du jeu

Chacun des trois mondes alternatifs est donc numérique et programmé. Mais si le jeu reste le jeu et la Classe Réel un niveau caché de ce dernier, le quotidien doit-il être également qualifié d’espace vidéoludique ? La réponse est

⁶⁸⁴ OSHII Mamoru et RAYNS Tony, *op. cit.*, s.p.

sujette à interprétation, et en m'appuyant sur plusieurs analogies entre le quotidien et le jeu *Wizardry* (cf. *supra* De *Wizardry* à *Avalon* : Le jeu vidéo comme support de l'imagination scénaristique, p. 251), je propose de considérer qu'en effet, le quotidien fait partie intégrante de l'expérience de jeu du personnage principal du film.

À part les soins qu'Ash prodigue à son chien et qui peuvent s'apparenter à un jeu d'élevage d'animal virtuel⁶⁸⁵, le quotidien ne semble pas à première vue proposer d'autres dynamiques de jeu que la gestion des gains engrangés lors des parties. Pourtant, plusieurs activités et actions réalisées par Ash dans le cadre du quotidien évoquent à divers degrés les options offertes par la zone d'accueil appelée le « Château » (« *Castle* ») dans *Wizardry*. Oshii répète dans plusieurs interviews publiées à l'époque de la sortie d'*Avalon*, et encore aujourd'hui, que l'écriture du scénario a en partie été influencée par sa propre expérience du jeu (cf. *supra* De *Wizardry* à *Avalon* : Le jeu vidéo comme support de l'imagination scénaristique, p. 251). *Wizardry* comprend deux phases de jeu entre lesquelles le joueur doit alterner pour progresser. Ces deux phases sont représentées par deux lieux : le labyrinthe (*the maze*) et le château (*the castle*). Le labyrinthe correspond à une phase d'exploration, de combat et d'acquisition de ressources (notamment points expérience, pièces d'équipement et de monnaie), tandis que le château est une phase de gestion desdites ressources. Ce dernier est subdivisé en cinq « lieux » dont chacun assure une fonction ludique habillée d'un argument narratif (figure 63). Les terrains d'entraînement (*training grounds*) permettent de créer de nouveaux personnages d'aventuriers et de vérifier les compétences des anciens, tandis que le joueur se sert de la taverne de Gilgamesh (*Gilgamesh's tavern*) afin de composer une équipe d'aventuriers qui ira explorer le labyrinthe. Les trois autres lieux trouvent leur utilité après une phase d'exploration : au comptoir

⁶⁸⁵ On peut penser au Tamagotchi (*Tamagotchi* たまごっち), un jouet électronique commercialisé en 1996 par Bandai, qui représente une créature dont le joueur doit prendre soin au quotidien. Les deux jeux dirigés par Oshii, *Sansâra Nâga* サンサーラ・ナーガ (1990, Oshii Mamoru, jeu Family Computer, Victor Entertainment) et *Sansâra Nâga 2* サンサーラ・ナーガ 2 (1994, Oshii Mamoru, jeu Super Famicom, Victor Entertainment), comprennent une mécanique d'élevage de dragon. Le joueur obtient un œuf qu'il doit placer en couveuse, puis élever jusqu'à ce que l'animal soit en âge de participer aux combats comme allié.

de Boltac (*Boltac's trading post*), le joueur peut vendre des objets qu'il a trouvés et acheter de meilleures pièces d'équipement pour ses personnages ; au temple de Cant (*the temple of Cant*), il peut guérir les personnages blessés et ressusciter ceux qui sont morts dans le labyrinthe (à condition que leur dépouille ait été ramenée) ; enfin, l'auberge de l'aventurier (*the adventurer's inn*) permet de restaurer leurs points de vie et, le cas échéant, de les faire passer au niveau d'expérience supérieur.

Le château, phase de gestion du jeu Wizardry. En haut, les deux écrans du menu principal : « Castle » à gauche et « Edge of town » à droite. En bas à gauche, le terrain d'entraînement affiche la liste des aventuriers et leur statut (« D/O » = mort dans le labyrinthe). En bas à droite, la taverne de Gilgamesh où former une équipe de six aventuriers ou moins pour explorer le labyrinthe.

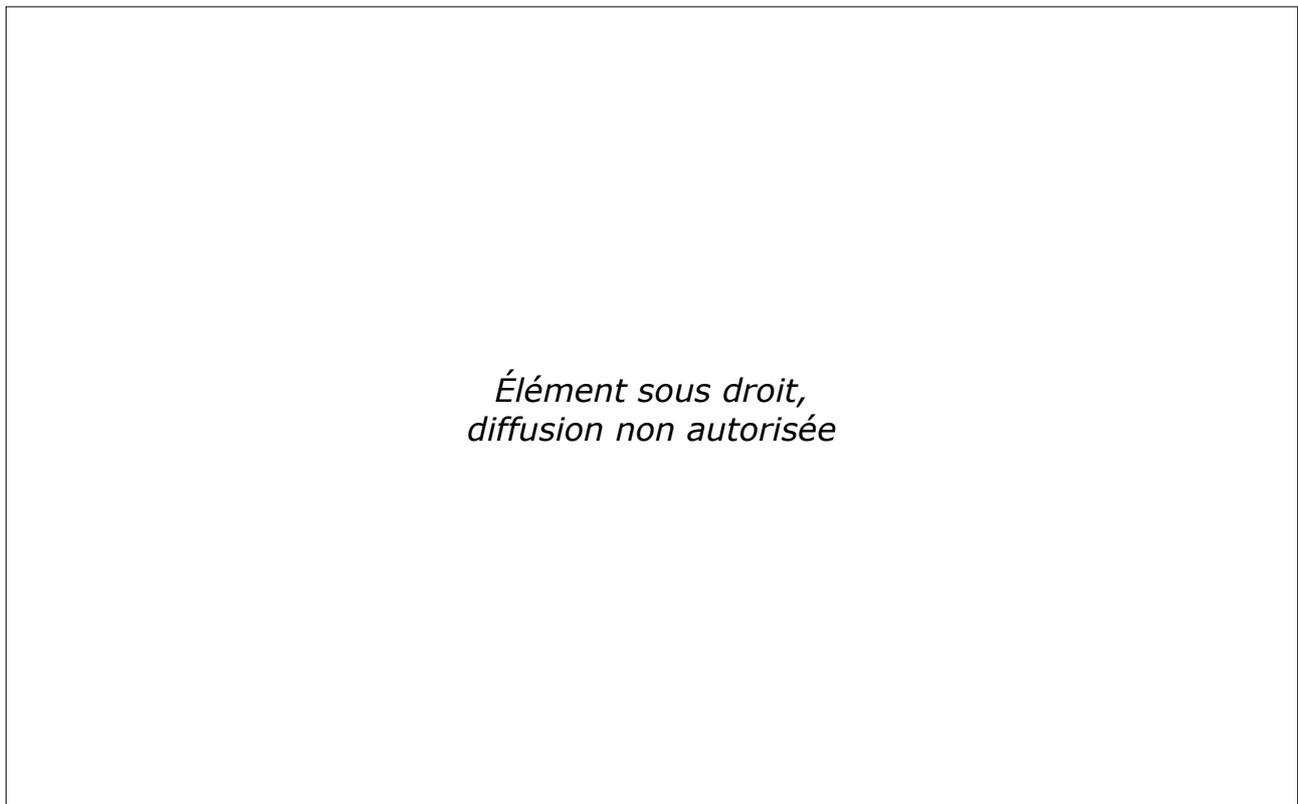


Figure 63 : Woodhead Robert J. et Greenberg Andrew C., *Wizardry : Proving Grounds of the Mad Overlord*, 1981.

Dans le quotidien d'*Avalon*, Ash réalise une partie de ces activités. Elle effectue des achats comme au comptoir de Boltac (auprès du maître de jeu pour les achats en vue du combat, auprès de différents commerçants pour les

objets du quotidien), elle recherche des informations sur les autres joueurs comme sur le terrain d'entraînement et elle constitue une équipe de six personnages comme dans la taverne de Gilgamesh. J'ajoute à cette liste la collecte d'informations générales, une quatrième activité qui ne se trouve pas dans *Wizardry*, mais dans l'imaginaire d'Oshii associé à ce jeu, tel qu'il l'exprime dans la nouvelle *À la Taverne de Gilgamesh*⁶⁸⁶. En effet, celle-ci met en scène l'avatar du joueur, Oshiima 押井魔⁶⁸⁷, qui après une longue période sans avoir joué au jeu *Wizardry*, se rend dans la taverne de Gilgamesh où il renoue brièvement avec un ancien coéquipier qui lui fait part des dernières nouvelles concernant leurs anciens camarades. Dans le quotidien, Ash récolte des rumeurs sur la Classe Réel et sur Murphy auprès de Stunner, toujours autour d'un repas dans une « taverne » (la cafétéria, puis le restaurant). Si l'aspect narratif du jeu *Wizardry* est plutôt limité (l'interface du jeu est minimaliste et une grande partie des informations d'ordre diégétique se trouvent en réalité dans le manuel⁶⁸⁸), cette configuration évoque en revanche la taverne de la nouvelle d'Oshii où se jouent les relations entre les personnages et où circulent les rumeurs⁶⁸⁹.

Par comparaison et par analogie, le quotidien d'*Avalon* apparaît ainsi comme une interface fonctionnelle et narrative, une phase *en jeu* de gestion et de distribution de l'information diégétique destinée au personnage.

⁶⁸⁶ OSHII Mamoru (押井守), « Girugameshu Tâban nite » (ギルガメシュターバンにて), *Chûmon no ôi yôheitachi. Oshiima to sono ittô no konpyûtâ gêmu o meguru bôken* (注文の多い傭兵たち オシイマとその一党のコンピュータゲームをめぐる冒険), Tokyo, Media Wâkusû, 1995, p. 89-93. Sur cet ouvrage, voir *supra* p. 252.

⁶⁸⁷ Le « ma » final correspond bien-sûr à la première syllabe du prénom Mamoru, mais le caractère choisi (*ma* 魔, « démon maléfique » ou, en suffixe, « [personne] obsessionnelle ») renvoie aussi, dans le cas des jeux de rôle, aux classes de personnages utilisant la magie, tels les sorciers ou les mages (traduits, par exemple, *majutsushi/mahôtsukai* 魔術師/魔法使い dans *Wizardry*).

⁶⁸⁸ ADAM III Roe R. et WOODHEAD Robert, *op. cit.*

⁶⁸⁹ Elle renvoie d'ailleurs aussi au thème des écumeurs de gargote (*tachiguishi* 立喰師, littéralement les « maîtres du manger debout » [au comptoir]) développé de façon transversale dans l'œuvre d'Oshii, depuis le tout début de sa carrière, thème qui concentre les représentations de sociétés marginales, de réseaux souterrains d'informateurs et d'activisme politique.

1.2.2 La mort des pixels : le cas de Stunner et Murphy

Les trois mondes traversés par Ash constituent donc des programmes informatiques et plus précisément trois instances d'un même jeu vidéo. Or, si tout est jeu, une confusion des niveaux de fiction s'opère dans le film. Les informations collectées par Ash dans le quotidien ressortent de la narration du film, mais constituent aussi une narration interne à la narration et une mise en abyme du récit. Il est donc important, pour comprendre le film, de relire l'histoire d'Ash à la lumière de cette révélation.

Au premier niveau de lecture, cette histoire peut être résumée de la façon suivante : Ash, une joueuse émérite d'« Avalon » et membre de l'équipe Wizard aujourd'hui dissoute, rencontre Stunner qui lui apprend que leur ancien chef d'équipe s'est perdu dans le jeu. Il lui rapporte une rumeur concernant un niveau caché et laisse entendre que Murphy s'est perdu en cherchant à y accéder. Ash se lance alors dans la même quête afin de retrouver Murphy et de le confronter à ses torts envers elle-même et envers leur équipe. En parallèle, un chasseur de tête souhaite la mettre à l'épreuve pour la recruter comme joueur modèle⁶⁹⁰ et lui donne les moyens d'accomplir ses objectifs, au prix de l'assassinat de Murphy.

Mais la requalification des trois mondes en instances de jeu, complétée par quelques indices discrets ou symboliques, informe une seconde lecture des événements qui se produisent autour du personnage principal. Et, encore une fois, les images numériques et leur apparence fonctionnent à cet égard comme un indicateur important. En effet, la disparition finale de Murphy constitue, avec celle de Stunner, une irrégularité notable et bien visible de la représentation en images de synthèse des morts dans le film⁶⁹¹.

⁶⁹⁰ Cette fonction au sein du système de jeu n'est pas nommée dans le film, simplement décrite par Bishop qui évoque l'objectif d'avancer perpétuellement dans le jeu et ses niveaux afin de maintenir la motivation des autres joueurs. Autrement dit, il s'agit de servir de modèle à égaler et de preuve que le jeu n'est pas terminé.

⁶⁹¹ Je n'en aborde ici qu'un aspect, mais la mort est un thème dominant dans *Avalon*, que ce soit par son impossibilité (voir HAYLES N. Katherine, *op. cit.*, p. 136-157), ou pour l'assimilation du jeu à un au-delà celtique (voir MACHIGUCHI Tetsuo, *op. cit.*, p. 114-119).

De gauche à droite, les morts de Murphy (1:32:28), de Stunner (1:10:25), de personnages neutres (0:04:28) et d'un joueur (0:05:08).



Figure 64 : Oshii Mamoru, *Avalon*, 2001 [extraits multiples].

Toutes les morts montrées à l'écran ont en commun de se produire dans le jeu ou dans la Classe Réel, et d'être représentées par une « transformation » des figures humaines en images de synthèse, suivie de leur effacement dynamique du champ. Dans le cas de Stunner et Murphy, les corps se figent, sont découpés en bandes bidimensionnelles qui pivotent autour d'un axe, puis forment des rubans circulaires concentriques dont les extrémités s'effacent dans une lumière verte qui semble les consumer. Tandis que dans les autres cas, les corps se figent, puis sont découpés en grandes sections irrégulières qui pivotent, se révèlent bidimensionnelles, et se désagrègent en mille particules, comme une vitre qui explose⁶⁹² (figure 64). Jusqu'à la mort de Stunner, les morts sont représentées de cette façon sans exception⁶⁹³, quel que soit le statut du personnage, joueur ou non : dans la séquence d'introduction

⁶⁹² Dans l'*ekonte* publié du film, Oshii désigne cette représentation par l'expression technique « traitement en 2D » (*nijigen shori* 二次元処理). Pour les représentations de Stunner et Murphy, il ne donne pas d'indication de cet ordre et écrit simplement qu'ils disparaissent (*shômetasu suru* 消滅する). YAMAUCHI Tomokazu et NAITÔ Keiji (éds.), *op. cit.*, p. 9, p. 46-16 et p. 153 de l'*ekonte* (conformément au choix des éditeurs, j'indique la numérotation du document et non celle de l'ouvrage).

du film, les habitants/figurants sont les premiers à périr, suivis de près par les joueurs de bas niveau. En première instance, cette différence doit bien sûr être interprétée comme une convention dramatique, une façon de placer l'emphasis sur les morts significatives pour le personnage principal et pour le déroulement de l'intrigue. Cette interprétation purement narrative, et non diégétique, est d'ailleurs confirmée par le directeur des effets visuels Koga Nobuaki qui évoque un changement visuel en fonction de l'importance des personnages dans l'histoire :

« Concernant les personnages qui ont beaucoup de répliques, M. Oshii a insisté pour leur donner une manière de disparaître particulièrement soignée. [...] L'utilisation [des effets visuels numériques] a consisté à conférer cette façon de disparaître élaborée aux personnages qui ont de l'importance dans le récit⁶⁹⁴ ».

Cette interprétation est évidemment valable, mais elle doit être complétée par une autre, diégétique celle-là. Car l'aspect graphique des morts a également un sens dans le système de représentation du jeu « Avalon » et ses variations gratifient explicitement Stunner et Murphy d'un statut différent des autres personnages. Alors quel est ce statut ? À première vue, les deux hommes sont présentés comme des joueurs d'« Avalon » qui appartenaient à la même équipe qu'Ash. Leur première apparition à l'écran a lieu dans le cadre du quotidien et en respecte les formes. La nature organique, corporelle, de Stunner est bruyamment soulignée par sa façon de manger et celle de Murphy par sa réduction, justement, à un corps allongé sur un lit d'hôpital. Dans le jeu, en Classe A, c'est l'avatar de Stunner qui apparaît, équipé pour le combat. Et en Classe Réel, Ash rencontre une image de Murphy dont le statut exact reste flou, mais qui représente, à défaut d'incarner, la partie de lui-même qui

⁶⁹³ Pour rappel, la disparition des personnages dans un flash vert, telle qu'elle est observable dans les souvenirs de la dernière mission de Wizard et lors de la rencontre entre Ash et l'équipe des Neuf Sœurs, ne représente pas leur mort, mais l'action de réinitialiser la partie (*reset*).

⁶⁹⁴ Koga Nobuaki dans le documentaire vidéo *Avalon VFX Making*, DVD *Avalon. Édition collector*, StudioCanal/desFilms, 2001 : 「セリフの多いキャラクターに関しては、どうしても押井さんの方で特にこだわった消え方をしたいと。(略) 物語の重要性をつかんでいるキャラクターには、こういう凝った消え方をさせたいと言う用法ですね。」

est non-rentrée. Quant au passé commun des trois personnages, il est établi par les dialogues d'Ash avec Stunner, puis avec Bishop ainsi que par les deux *flashbacks* de la dernière mission de Wizard avant sa dispersion. S'en tenant à cette lecture, N. Katherine Hayles considère dans « Traumas of Code » que la représentation particulière de la mort de Murphy (et, par extension, de Stunner) est celle de « la mort en jeu des joueurs avancés⁶⁹⁵ ». Cette hypothèse, même si elle semble raisonnable et ne peut être infirmée, ne s'appuie pas sur des éléments donnés dans le film⁶⁹⁶ et ne pourrait être vérifiée qu'à condition de contrôler que chacun (ou du moins une part significative) des joueurs dont la mort est montrée à l'écran est d'un niveau inférieur à Stunner et Murphy. Or, si le personnage abattu par Ash au début du film est clairement identifié comme un joueur de niveau inférieur par la réplique d'Ash, le film ne donne aucune information, par exemple, sur les membres de l'équipe des Neuf Sœurs qui tentent de détrousser l'héroïne. D'autre part, dans l'hypothèse formulée par Hayles, la représentation des morts sert uniquement à illustrer une donnée déjà connue (Murphy est un joueur de niveau 12 ou plus) et ne constitue pas un apport de sens ou d'information⁶⁹⁷. À mon avis, il y a beaucoup plus à voir dans le choix d'Oshii et de son équipe de modifier leur utilisation des images numériques à un moment clef du film, en l'espèce celui où la nature fictionnelle de l'univers est révélée au personnage principal comme au spectateur. La variation visuelle de la mort de Murphy et de Stunner indique que ces deux personnages sont d'une nature, d'une matière différente de celle des autres.

⁶⁹⁵ HAYLES N. Katherine, *op. cit.*, p. 151 : « the game death of advanced players ». Les auteurs, critiques comme analystes, qui ont relevé la différence visuelle des différentes morts sont rares et, à ma connaissance, Hayles est la seule qui tente de lui donner du sens.

⁶⁹⁶ On peut supposer que Hayles s'appuie au moins en partie sur une convention de jeu vidéo, tous genres confondus, où il est fréquent que la mort des ennemis (et non des joueurs) de haut niveau bénéficie d'une mise en scène plus flamboyante que celle des adversaires plus ordinaires.

⁶⁹⁷ Pendant une partie du film, il y a bien un enjeu en lien avec le niveau des joueurs. En effet, avant de poursuivre sa recherche de la Classe Réel, Ash découvre que la seule façon pour elle de provoquer la rencontre avec le Ghost est d'être accompagnée d'un personnage de classe *bishop* de haut niveau, c'est-à-dire de niveau 12 ou plus. Mais au moment où la mort de Murphy survient, cette information est déjà connue et exploitée, et ne comporte donc plus d'enjeu.

Le film permet de distinguer trois catégories de personnages de façon plus ou moins certaine. Le tableau de décompte des points gagnés par Ash lors de sa première mission indique en effet que sous ses balles sont morts des ennemis générés et contrôlés par le jeu (*dog soldiers* et *heavily armored soldiers*) et les avatars d'autres joueurs (*players*). À ces derniers s'ajoutent des personnages « neutres » (l'expression est utilisée par Stunner à propos du Ghost, puis par Bishop à propos des habitants de la Classe Réel), également générés et contrôlés par le jeu, mais qui se distinguent des ennemis par leur comportement non agressif. Leurs morts étant représentées différemment, Stunner et Murphy échappent donc à ces trois catégories. Par le passé commun qui les unit à Ash, le film laisse supposer à priori qu'ils appartiennent à une catégorie particulière de joueurs. Toutefois, deux indices concernant Stunner dénotent une relation à la programmation plus proche de celle des figures contrôlées par le jeu que des joueurs. En effet, à la différence d'Ash dont les activités quotidiennes contrastent fortement avec celles de son avatar belliqueux, le personnage de Stunner est qualifié de façon homogène dans les deux mondes. Tel qu'il la décrit lors de sa première apparition, la fonction de la classe *thief* qu'il joue au sein d'« Avalon » est de reconnaître le terrain et de détecter les pièges, donc de « guider⁶⁹⁸ » les autres membres de l'équipe. Or, c'est là précisément son rôle dans le déroulement des événements du film. Stunner apparaît au moment précis où Ash a repéré Bishop et commence à se renseigner sur lui, et c'est lui qui la met sur la piste de Murphy, du Ghost et de la Classe Réel. Plus tard, alors qu'Ash s'est égarée sur la fausse piste de l'équipe des Neuf Sœurs, il réapparaît et la remet sur le droit chemin en lui exposant toutes les conditions qui lui permettront enfin de provoquer l'apparition du Ghost et d'accéder au niveau caché. Le sens de ses actions donc, mais aussi l'à-propos de ses apparitions indiquent à mon sens que le personnage n'agit pas de façon autonome, mais dans le cadre précis de la quête qui mène Ash jusqu'à la Classe Réel. Cet aspect programmé m'amène à proposer que, loin d'être un véritable joueur, Stunner constitue, pour utiliser la terminologie du jeu de rôle vidéoludique, un personnage dit « de quête »,

⁶⁹⁸ Réplique de Stunner dans *Avalon* (0:26:01) : 「斥候や罫の解除、いわば水先案内人、ガイドだからな」.

c'est-à-dire une figure élaborée par les concepteurs du jeu dont le rôle est actif dans la quête du joueur.

Par analogie, et sur la base de l'indice fourni par la similitude de traitement entre la mort de Stunner et de Murphy, je propose d'interpréter Murphy comme un « personnage de quête », quoique son rôle soit différent : si Stunner fonctionne comme un auxiliaire, Murphy constitue une motivation pour Ash, et l'objectif qu'elle doit atteindre en même temps que la Classe Réel afin d'avancer dans le jeu. En d'autres termes, Murphy incarne l'objet de la quête. C'est d'ailleurs la fonction principale que le scénariste Itô Kazunori lui reconnaît : « Pourquoi ai-je créé le personnage de Murphy dans ce film ? Mais parce que Ash avait besoin d'un mobile pour s'accrocher à "Avalon", même après être passée solo⁶⁹⁹ ».

Le système de la représentation des morts à l'écran est donc à mon sens signifiante puisqu'elle permet de déterminer la nature des personnages, et partant leur degré de réalité au sein du récit. Je propose donc de considérer, que les avatars des joueurs et les personnages générés par le jeu (à l'exception de Stunner et Murphy) sont caractérisés de la même façon (par un « traitement 2D »). Et contrairement à la proposition de Hayles, je suggère que la représentation des morts de Stunner et Murphy (par cercles concentriques) est réservée, non à une catégorie particulière de joueurs, mais à une catégorie particulière de figures vidéoludiques, qui jouent un rôle actif dans le déroulement de la quête d'Ash.

L'identification de Stunner et Murphy à des « personnages de quête » correspond finalement à une diégétisation de la première lecture narrative déjà évoquée. La mort des deux hommes est représentée différemment parce qu'ils ont, dans le récit filmique, mais également dans le scénario du jeu, une importance particulière pour Ash et pour le déroulement de sa quête. Le commentaire d'Oshii que j'ai déjà cité plus haut à propos des certitudes

⁶⁹⁹ Itô Kazunori dans MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), *op. cit.*, p. 115 : 「今回、なぜマーフィーというキャラクターを設定したか。アッシュがソロになっても、『Avalon』にしがみつ動機が必要だったんですよ。」

concernant la réalité d'Ash prend alors un sens plus concret : « [...] the other characters – Murphy, Bishop, Stunner – might not even exist, might be nothing but figments of the gamemaster's imagination⁷⁰⁰ ». Le cas de Bishop reste en suspens, mais Murphy et Stunner semblent bien appartenir à l'imagination des créateurs intradiégétiques d'« Avalon ».

1.2.3 La quête écrite par les créateurs du jeu

Corollaire de cette requalification de Stunner et Murphy, ainsi que de l'intrusion de l'activité vidéoludique dans le quotidien de l'héroïne, toute la quête d'Ash (autrement dit la première lecture de son histoire) devient une séquence narrative programmée. La quête personnelle, motivée par la perspective de retrouver Murphy (Ash l'avoue à demi-mot à la gérante de l'établissement de jeu) et de le confronter aux conséquences de ses décisions passées, se trouve ainsi requalifiée en quête vidéoludique dont l'objectif est assigné (voire imposé) par le jeu. Cette requalification implique que la trajectoire d'Ash décrite dans le film – se confronter à son passé, reformer une équipe et retrouver Murphy – présente l'aspect d'une quête dite scriptée – elle est prévue, proposée par le jeu, comprend un ou plusieurs objectifs et différentes étapes pour les remplir – et peut donc être identifiée comme un élément à valeur diégétique, et pas seulement narrative. Autrement dit, cette quête ne relève pas uniquement de l'imaginaire des créateurs du film, mais aussi des scénaristes du jeu au niveau intradiégétique. Cette confusion des deux niveaux de récit est d'ailleurs annoncée d'emblée puisque le titre du film renvoie également au titre du jeu.

La narrativisation du but du jeu constitue une pratique courante dans les jeux vidéo. De nombreux titres proposent des quêtes scénarisées qui colorent l'objectif principal du jeu. Par exemple, pour justifier l'exploration du labyrinthe, le manuel de *Wizardry* indique que le joueur doit retrouver une amulette magique dans ses méandres. Dans ce cas précis, le but est unique et il est communiqué au joueur par un texte externe au jeu. Mais il arrive

⁷⁰⁰ Oshii Mamoru dans OSHII Mamoru et RAYNS Tony, *op. cit.*, s.p.

également que la quête principale soit doublée de quêtes secondaires, qui peuvent lui être associées ou qui sont au contraire indépendantes. De plus, il n'est pas rare que la ou les quêtes soient proposées au joueur au cours du jeu et par le biais de figures vidéoludiques⁷⁰¹.

Au début du film, lorsque la première partie s'achève, le maître de jeu annonce à Ash que son personnage de *fighter* approche d'un nouveau palier d'expérience. Après deux ou trois parties supplémentaires, elle atteindra le niveau 12 et le jeu appliquera une limite de temps à ses parties, ce qui rendra sa progression plus difficile, au point qu'elle aura besoin de rejoindre une équipe pour survivre. Cet élément est réitéré plus tard, lors de la seconde rencontre entre Ash et Stunner. C'est donc à l'approche de ce changement de niveau d'expérience que s'enclenchent les événements qui vont mener Ash à la Classe Réel, au-delà de la Classe A où elle évolue déjà. La quête, dont Stunner est à la fois le pourvoyeur et le guide, apparaît alors comme une mise en scène narrative qui accompagne son passage à un niveau supérieur.

En complétant cette lecture par une nouvelle analogie avec *Wizardry*, on peut aller jusqu'à suggérer que c'est même sa victoire contre Murphy qui permet à Ash d'acquérir les derniers points d'expérience nécessaires pour atteindre le niveau 12. Les applaudissements que les spectateurs de l'opéra font retentir après la mort du personnage, célèbrent alors autant la victoire d'Ash sur son adversaire que le passage d'un palier. En effet, il existe dans *Wizardry* un ennemi placé dans une pièce cachée du premier étage du labyrinthe et qui est nommé « le fantôme de Murphy » (*Murphy's Ghost*, je l'ai déjà mentionné à propos de l'écriture du scénario, supra p. 254). Bien que ma propre expérience soit très différente⁷⁰², un guide de jeu disponible en ligne

⁷⁰¹ Plusieurs titres commercialisés dans les années 1980 et 1990 présentent ce modèle narratif. Mais l'exemple le plus convaincant est certainement celui des jeux réalisés par Oshii et scénarisés par Itô. Dans *Sansâra Nâga 2*, l'avatar du joueur commence son aventure dans une ville. C'est en discutant avec les habitants qu'il obtient des informations sur l'univers et sur la façon de jouer, jusqu'à ce qu'il rencontre l'Ancien (*chôrô* ちょうろう) qui lui ordonne de partir à la recherche d'un personnage qui était autrefois un allié, mais qui a trahi la guilde des maîtres-dragons (*ryûtsukai girudo* りゅうつかいギルド).

⁷⁰² Ayant voulu vérifier l'existence de ce personnage, je me suis rendue dans la pièce cachée et je l'ai combattu (existence confirmée) avec une équipe de six aventuriers de faible niveau qui a très rapidement été décimée.

présente cet ennemi comme : « [un monstre] qui fait peu de dommages, mais qui est néanmoins difficile à tuer pour une équipe de débutants⁷⁰³ ». Comparée à celle des autres ennemis, sa défaite rapporterait beaucoup de points d'expérience aux personnages contrôlés par le joueur, ce qui donne à cet affrontement spécifique la fonction de renforcer l'équipe avant de passer à l'étage suivant du labyrinthe⁷⁰⁴.

Par ailleurs, la quête d'Ash pour retrouver Murphy est couronnée de succès grâce à l'intervention de Bishop. Dans la dernière partie du film, les conversations d'Ash avec la gérante de l'établissement de jeu, puis avec Bishop lui-même permettent de comprendre que l'aide dont ce dernier s'apprête à faire bénéficier l'héroïne dans l'accomplissement de sa quête personnelle est indexée à son intention de la recruter comme joueur modèle. Bishop et, à travers lui, le ou les programmeurs du jeu sont donc prêts à autoriser l'accès d'Ash à la Classe Réel dans le but de la tester.

Ces deux modules narratifs, celui de la *quête* pour retrouver Murphy, d'une part, et celui de l'*épreuve* conduite par Bishop, d'autre part, se rejoignent et interagissent lorsque Stunner et Bishop collaborent avec Ash pour la faire entrer en Classe Réel. L'épreuve permet la réalisation de la quête, et dans le même temps, la seconde donne plus de poids la première. En effet, le test imposé par Bishop est explicitement conçu comme une évaluation des compétences d'Ash (compétences comme enquêtrice et comme combattante⁷⁰⁵), mais aussi, de façon plus insidieuse, de son aptitude à

⁷⁰³ *Wizardry Wiki*, https://wizardry.fandom.com/wiki/Murphy%27s_Ghost, consulté le 26 mai 2020 : « It doesn't do much damage, but is nonetheless relatively hard to kill for a party of rookies ».

⁷⁰⁴ *Wizardry Wiki*, https://wizardry.fandom.com/wiki/Murphy%27s_Ghost, consulté le 26 mai 2020 : « The point of this creature is to grind up your stats so that you can face the next floors below. The amount of experience he gives is much higher than any enemy you face in the early levels ».

⁷⁰⁵ Le modèle d'une quête doublée d'une épreuve en vue d'un recrutement constitue peut-être un autre emprunt à *Wizardry*. Le manuel du jeu indique que, sur l'ordre de Trebor, le Suzerain Fou (*the Mad Overlord*), les aventuriers contrôlés par le joueur doivent explorer le labyrinthe à la recherche du Sorcier Maléfique Werdna (*the Evil Wizard*) afin de lui reprendre l'amulette magique qu'il a dérobée à Trebor. Dans le même temps, le labyrinthe est aussi appelé le terrain d'essai du Suzerain Fou (*proving grounds of the Mad Overlord*) et sert d'épreuve pour recruter des combattants d'élite pour la garde du Suzerain. Soulignons que la dimension métanarrative n'est pas absente de *Wizardry* puisque Trebor et Werdna constituent les

l'obéissance. En effet, c'est le jeu qui permet d'établir la relation affective entre Murphy et Ash⁷⁰⁶, et qui anime cette dernière de l'intention de retrouver, et non de tuer, son ancien partenaire. Les termes de la quête servent ainsi à donner plus de poids à l'ordre d'assassiner Murphy, dont l'exécution contrevient aux intentions déclarées d'Ash.

À un second niveau de lecture, l'histoire d'Ash peut alors être résumée de la façon suivante : alors que son avatar est sur le point de passer du niveau 11 au niveau 12, Ash se voit assigner une nouvelle quête dont le scénario lui fait jouer le rôle d'une joueuse trahie par Murphy, son ancien chef d'équipe, et qui cherche à le retrouver afin de lui demander des comptes. Dans le même temps, et en raison de son niveau, Bishop, un chasseur de têtes qui agit au nom des créateurs du jeu lui fait passer une épreuve en lui imposant de tuer Murphy. De la réussite de la quête, et donc de son obéissance, dépend son recrutement par Bishop. La quête commence avec la première apparition d'un ancien partenaire de l'équipe dissoute, Stunner, et s'achève à la mort de Murphy, mais l'épreuve commence plus tôt, avec le défi lancé par Bishop pendant une partie et s'achève avec la fin du film, sans que son issue soit connue.

Pour la joueuse professionnelle Ash, les enjeux du changement de niveau sont très importants. En effet, l'augmentation de difficulté qu'il implique semble constituer un mécanisme du jeu qui pousse les joueurs soit à recommencer avec un nouveau personnage, soit à s'associer en équipes. Mais

anagrammes des prénoms des deux créateurs du jeu, Robert Woodhead et Andrew Greenberg.

⁷⁰⁶ On peut être tenté de remettre en cause la véracité du passé commun d'Ash, Murphy et Stunner. Puisque ces derniers relèvent de la fiction élaborée par les créateurs du jeu, et suivant le modèle narratif des faux souvenirs (*Ghost in the Shell*, *Akai megane*, *Meikyû bukken FILE 538*), il est possible de supposer que les circonstances de la dissolution de Wizard relèvent également de la fiction intradiégétique, voire qu'Ash n'a jamais formé d'équipe avec Stunner et Murphy. Toutefois, cette remise en cause ne s'opère que par rebond (Stunner et Murphy ne sont pas des joueurs, donc ils n'ont pas de passé) et rien n'indique directement dans le film que les souvenirs d'Ash soient faux. On pourrait tout aussi bien imaginer qu'ils sont vrais et que Stunner et Murphy étaient déjà des programmes à l'époque où l'équipe Wizard était active.

pour Ash dont les revenus dépendent entièrement du jeu, cela signifie aussi qu'elle ne pourra plus maintenir son niveau de vie au quotidien : si elle rallie une équipe, elle devra partager ses gains, et si elle change de classe de personnage, comme le suggère Stunner, elle devra recommencer au bas de l'échelle, et se contenter de profits très inférieurs, au moins dans les premiers temps. Elle se trouve donc par la force des choses dans une situation intenable lorsque la quête de Murphy et de la Classe Réel lui offre une troisième voie. La fin du film jette un voile sur sa décision finale et sur la conclusion du passage de niveau, ne permettant pas au spectateur de trancher si cette troisième voie consiste à prendre la place de Murphy en Classe Réel, ou à retourner dans les mondes communs du jeu pour devenir (ou non) une joueuse modèle recrutée par Bishop. En effet, si la quête scriptée constitue bien une façon d'éprouver l'obéissance d'Ash, alors le résultat du test paraît positif. Bien qu'elle tente de dissuader Murphy de l'affronter, Ash n'hésite pas à ouvrir le feu et à remporter le duel. Toutefois, l'accomplissement de la quête l'amène aussi à prendre conscience de la nature fictionnelle et programmée de la série d'événements qui l'a conduite à affronter Murphy. Par ses aspects métafictionnels (notamment la présence de Bishop qui représente les créateurs du jeu), la quête lui permet de prendre du recul par rapport à son statut de joueuse, un recul qui la place dans une position de spectatrice, comme le rappellent les derniers plans du film.

1.3 Spectateur intradiégétique et créateur dans l'ombre : la spectacularité dans Avalon

Pour Oshii, les plans finaux d'un film doivent en résumer symboliquement le propos :

« Dans mes films⁷⁰⁷, les derniers plans sont par principe une sorte de symbole. C'est une présentation par la composition, ou plutôt

⁷⁰⁷ Cette déclaration est postérieure à la production d'*Avalon* et la pratique qu'elle décrit n'est pas systématique dans l'œuvre cinématographique d'Oshii, mais je pense qu'elle est pertinente dans le cas d'*Avalon*, notamment parce que le récit prend fin avec la mort de Murphy (qui marque l'achèvement de la quête et la complétion de l'épreuve).

une confirmation, une répétition du thème [du film]. Si je ne rappelle pas [au spectateur] l'ensemble du film à cet endroit, tout ce que j'ai fait jusque-là aura été vain⁷⁰⁸ ».

L'histoire d'Ash – qui se confronte à son passé, reforme une équipe et retrouve Murphy – est identifiée comme un élément diégétique. Il ne s'agit pas seulement d'une quête mise en scène par les créateurs du film, mais également d'un récit écrit par les scénaristes du jeu pour, et autour d'Ash. Cette mise en abyme est perçue et comprise par les personnages, ce qui en fait une transposition du dispositif spectatorial, tandis que la mention des créateurs du jeu participe de la représentation d'un dispositif créatorial⁷⁰⁹. Après avoir décrit et caractérisé plus finement ces représentations, j'explore dans cette dernière partie de l'analyse d'*Avalon*, leur mobilisation dans un discours métacinématographique qui s'articule à un discours théorique général développé à l'époque par le réalisateur. Dans cette optique, les derniers plans du film servent de rappel, d'ancrage, à l'analyse. Dans le même temps, leurs valeurs symboliques seront éclairées étape par étape, car à l'image de l'ensemble du film, la séquence finale est polysémique et offre plusieurs lectures possibles.

1.3.1 Un dispositif spectatorial multiple

J'ai déjà montré que, au sein du film, la caractérisation des relations entre les trois mondes d'*Avalon* repose notamment sur leur spectacularisation, même si cette dernière se décline de façon diverse. Les images du jeu constituent un spectacle pour les amateurs qui assistent aux rediffusions des parties engagées par Ash et par Bishop. Les images du quotidien sont elles-mêmes spectacularisées en Classe Réel, avec l'apparition de Bishop en tenue

⁷⁰⁸ Oshii Mamoru dans Ôno Shûichi (éd.), *op. cit.*, p. 260 : 「僕の映画では、基本的にラストカットっていうのはある種の象徴になっているんだよね。構図で見せているっていうかさ。テーマの再確認、反復っていう。ここで映画全体を思い出してもらわないと今までやってきたことが全部無になるんです。」

⁷⁰⁹ Par « représentation d'un dispositif créatorial », j'entends la représentation, au sein du film, de la position du créateur en relation à son œuvre, relation qui peut être dynamique (processus de création, comme dans *Talking Head*), mais aussi statique (statut du créateur). Pour éviter tout malentendu, je désigne bien un système de représentation et non d'énonciation.

ecclésiastique sur un téléviseur. Enfin, la Classe Réel contient son propre spectacle : l'oratorio exécuté devant un parterre de spectateurs venus voir, mais également, comme le rappellent leurs costumes de soirée, être vus dans la tradition du divertissement social.

Évoluant à travers ces différentes modalités spectaculaires, Ash est progressivement distanciée de ses différents rôles (une joueuse et son avatar au sein du jeu) pour découvrir sa nature de personnage fictif plongé dans un récit construit autour d'elle, mais sur lequel elle n'a que peu d'emprise, puisque même son choix final d'ouvrir le feu sur Murphy se révèle un non choix, l'arme de ce dernier n'étant pas chargée. De même pour Murphy. Une fois dévoilée son appartenance au programme, il cesse d'être l'ancien chef de Wizard pour devenir un personnage jouant le rôle d'un ancien chef d'équipe, dont la performance finale et sa charge dramatique sont saluées par les applaudissements de la salle emplie de spectateurs. Le script d'« Avalon » s'achève donc avec la mort de Murphy, mais il laisse Ash consciente d'être un personnage, instruite de la nature fictionnelle et numérique des mondes qui l'entourent et des événements qui surviennent – conscience partagée avec le spectateur du film.

Les personnages qui, prenant du recul sur leur situation, portent un regard critique et lucide sur leur propre fictionnalité et sur celle de l'univers dans lequel ils évoluent, constituent une figure fréquente dans l'œuvre d'Oshii. J'ai déjà fait référence à la nouvelle *À la Taverne de Gilgamesh*, qui met spécifiquement en scène des personnages de jeu vidéo discutant ouvertement de leur condition de lignes de code informatique conservées sur disquette, mais le même schéma se retrouve par exemple dans *Beautiful Dreamer* – où les personnages sont conscients d'être plongés dans un rêve qui n'est pas le leur –, dans *Meikyû bukken FILE 538* – où ils apprennent progressivement qu'ils ont été créés par une petite fille pour jouer le rôle de père –, ou encore dans *Talking Head* – où l'un des protagonistes explique à un autre qu'ils ne sont tous deux que des personnages de fiction. Si certains de ces

« personnages de personnages » semblent accepter leur rôle, parfois à regret (*À la Taverne de Gilgamesh, Meikyû bukken FILE 538, Talking Head*), d'autres fournissent des efforts considérables et répétés pour quitter l'univers de fiction qu'ils ont identifié comme tel, cherchant à s'autonomiser par rapport au récit dans lequel ils s'inscrivent, et donc d'échapper, en quelque sorte, du destin qui leur est assigné.

Dans *Avalon*, la question de l'autonomisation d'Ash par rapport à la fiction vidéoludique s'articule avec l'épreuve d'obéissance dirigée par Bishop, mais elle se heurte à une contradiction fondamentale entre les déclarations de Murphy et ce qu'elle a elle-même découvert au cours de sa quête. Murphy affirme qu'ils sont libres de considérer le monde de leur choix comme la réalité : « Le monde n'est qu'une conviction, j'ai tort ? Quel inconvénient y aurait-il à ce que la réalité soit ici ?⁷¹⁰ » Pourtant, Ash fait l'expérience de la nature fictionnelle de l'intégralité de son univers lorsqu'elle comprend que la troisième voie transcendante qu'elle a empruntée partage la même nature fondamentale que les deux autres niveaux (le jeu et le quotidien), en l'espèce celui d'être un espace entièrement programmé. Chacun de ses actes, l'assassinat de Murphy – donc le duel truqué – inclus, dénote une absence de liberté et d'autodétermination dans ses choix. Il n'y a pas d'issue à la fiction et sa seule alternative, celle à laquelle se réfère Murphy, est finalement de nature cognitive, puisqu'elle consiste à ignorer ou non ce qu'elle sait. À mon sens, le film ne montre donc aucune possibilité d'autonomie du personnage par rapport au programme, aucune transcendance de la fiction, et Ash ne peut que le reconnaître ou l'ignorer.

Cette contradiction entre possibilité apparente de liberté et renvoi permanent au programme est maintenue dans les tout derniers plans. En levant son arme vers la fillette, Ash vise une forme de transcendance, car le Ghost est le seul personnage du film et du programme qui traverse les trois mondes en conservant une intégrité absolue (son aspect reste strictement

⁷¹⁰ Scène finale entre Murphy et Ash dans *Avalon* (1:32:47) : 「世界とは思ひ込みにすぎない、違うか？ここが現実だとしてどんな不都合がある？」

identique à chacune de ses manifestations). Spatialement, cette transcendance semble proche, accessible puisqu'elle partage le même cadre diégétique qu'Ash, la salle de concert. Pourtant, elle ne participe pas du même espace filmique et symbolique. Ash et le Ghost n'apparaissent jamais englobées au sein d'un même plan. De plus, de façon significative, Ash est postée dans l'allée centrale entre les sièges des spectateurs, tandis que le Ghost se tient sur la scène. Ainsi positionnées, les deux figures sont à la fois proches et ontologiquement séparées. Enfin, la transcendance, à la fois possible et impossible, reste interne à la fiction. Le Ghost ouvre vers un ailleurs, c'est une porte entre les mondes, mais elle demeure une image numérique (morphing et traitement) et se trouve sur une scène : donc une illusion, à la fois fiction et spectacle. L'espace diégétique commun, qui permet le contact entre Ash et la transcendance, est celui de la représentation – une salle de concert –, et les mouvements d'Ash à travers le programme ne la mènent jamais que dans le programme, comme le rappelle l'intertitre final « *Welcome to Avalon* ».

1.3.2 Un dispositif créatoriel complexe

J'ai dit que la quête d'Ash n'est pas seulement un récit mis en scène par les créateurs du film, mais aussi une quête écrite par les scénaristes du jeu. En effet, la mise en abyme dans *Avalon* est complexe et représente non seulement un dispositif spectatorial, mais aussi un dispositif créatoriel, car les auteurs du programme sont directement mentionnés. Les personnages font en effet référence à une instance créatrice, désignée sous le pseudonyme pluriel de Neuf Sœurs et sous les épithètes « ceux qui ont programmé ce monde » (*kono sekai o puroguramu shita renchû* この世界をプログラムした連中), « maître(s) d'Avalon » (*Avaron no shihaisha* アヴァロンの支配者), « fournisseur(s) de ce programme » (*kono puroguramu no kyôkyûsha* このプログラムの供給者) ou « Créateur » (*sôzôshu* 創造主⁷¹¹). Pendant tout le film, cette instance reste

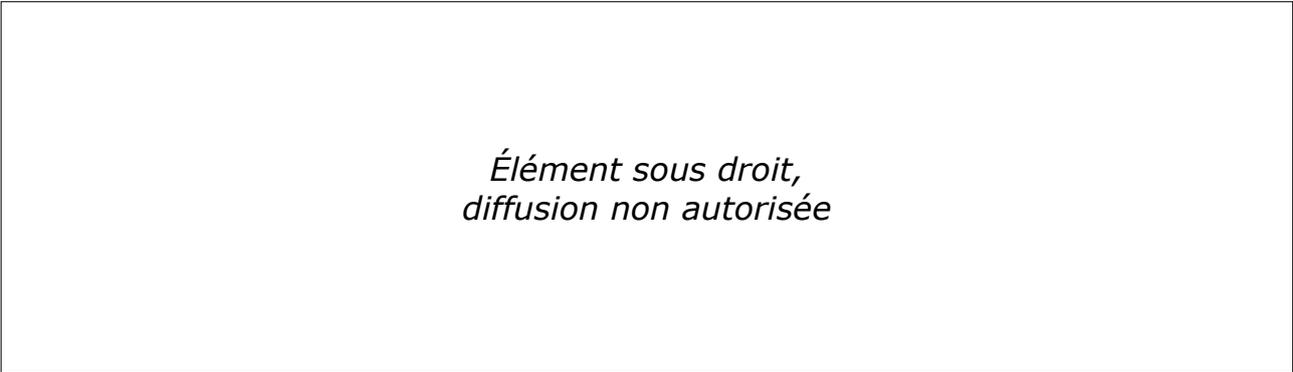
⁷¹¹ Bien que, dans l'usage, ce terme puisse également désigner les dieux créateurs d'autres panthéons, je pense qu'il est ici employé spécifiquement en référence au Dieu unique des Chrétiens et c'est pourquoi j'ai choisi de le traduire par un singulier. Le mot est prononcé par Bishop (qui signifie « évêque ») alors qu'il vient de définir sa fonction dans le jeu comme « successeur des apôtres » (*shito no keishôsha* 使徒の継承者) en se référant explicitement au christianisme.

invisible, indistincte et muette. Sa présence n'est perceptible que dans les manifestations de son pouvoir d'imagination et de réalisation. De ce fait, elle n'apparaît pas tant comme une instance d'énonciation (bien qu'elle soit à l'origine d'un récit) que comme une figure de créateur. Il s'agit bien d'une instance créatrice et non d'une instance narrative.

Peut-être plus encore que les personnages conscients de leur statut, les figures de créateurs abondent dans l'œuvre d'Oshii. Dans *Akai megane*, le chef d'une police secrète crée un espace filmique afin de manipuler le personnage principal et de lui soutirer des informations. Dans *Mekyû bukken FILE 538*, le détective et la petite déesse qui l'a créé sont les protagonistes d'un scénario écrit par un auteur qui s'inspire de sa vie quotidienne avec sa fille. Les exemples sont nombreux, mais les occurrences les plus significatives dans le cadre de l'analyse d'*Avalon* sont certainement *Beautiful Dreamer*, le second long métrage d'animation d'Oshii, et le premier dont il assume réellement la paternité, et *Talking Head*, son troisième long métrage en prise de vues réelles, qui met précisément en scène la production d'une œuvre audiovisuelle. Dans *Beautiful Dreamer*, les personnages sont prisonniers d'un rêve sans fin, construit et dirigé par un être merveilleux, Mujaki, qui, restant d'abord invisible, apparaît finalement à l'écran, contrairement aux Neuf Sœurs. Ce créateur malicieux est décrit comme un être doté de pouvoirs magiques, mais il emprunte aussi plusieurs traits au métier de cinéaste. Par exemple, il fait rejouer au héros une scène de *Frankenstein* (1931, James Whale) et construit un plateau de tournage (figure 65). En outre, la nature même du rêve est associée à la matière filmique dans une scène où, par un jeu de champ/contrechamp et de surcadrage, Mujaki parvient à enfermer deux de ses adversaires dans un écran⁷¹². Dans un retournement qui n'est pas sans rappeler la révélation provoquée par la disparition numérique du corps de Murphy, les personnages parviennent finalement à s'extraire du rêve, mais pour se trouver, à leur insu cette fois, dans une autre fiction : celle du film

⁷¹² Pour une analyse plus complète de cette scène et des enjeux de la mise en abyme du film dans *Beautiful Dreamer*, voir DEMNATI Alia, *Du rêve à la réalité...*, op. cit., p. 64-85 et particulièrement p. 71-72.

même, désignée par une banderole fixée par Mujaki et qui affiche, à l'intérieur de l'espace diégétique, le titre *Urusei yatsura 2 Beautiful Dreamer* (figure 66). Le film n'a pas de générique d'ouverture, les noms des membres de l'équipe technique n'apparaissent qu'au générique de fin, et la « création » de *Beautiful Dreamer* se trouve entièrement déléguée au personnage de Mujaki, ainsi présenté comme un alter ego, comme l'égal d'Oshii.



*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 65 : Oshii Mamoru, *Beautiful Dreamer*, 1984 [1:24:37 ; 1:26:54].



*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 66 : Oshii Mamoru, *Beautiful Dreamer*, 1984 [1:32:30].

*Talking Head*⁷¹³ présente un cas extrême de dédoublement de l'instance créatrice. Les figures de cinéastes y sont explicites, puisque les personnages principaux sont un réalisateur et son assistante, mais leur configuration par rapport à la paternité du film est très différente du dispositif auctorial de *Beautiful Dreamer*. Un réalisateur de dessins animés, réputé pour savoir imiter à la perfection le style de n'importe quel confrère, est embauché pour ses talents de faussaire par un producteur qui lui confie la direction d'un film d'animation intitulé « Talking Head ». D'après le producteur, ce film est le projet original d'un cinéaste nommé Maruwa Rei 丸輪零, qui a pris la fuite six mois auparavant, laissant son œuvre inachevée et son équipe désœuvrée. Bien que la production ait déjà commencé, Maruwa n'a laissé aucun document exploitable (pas d'*ekonte* ni même de scénario), et la mission du faussaire est d'interroger ses collaborateurs afin de reconstituer ses intentions et, à partir de ces indices, de mener la réalisation à son terme. Devant l'ampleur de la tâche, le réalisateur, qui reste anonyme et n'est référencé au générique que sous le pronom personnel *watashi* 私 (« je », interprété par Chiba Shigeru), appelle à la rescousse une assistante réalisatrice, Kobayashi Tamiko 小林多美子 (interprété par Ishimura Tomoko 石村とも子), qu'il a lui-même formée. Alors que le studio de production est frappé par une série de meurtres, ils parviennent à établir que le projet devait, sous l'apparence d'un thriller horrifique, parler de cinéma. Au cours de leur enquête, émaillée de considérations sur l'histoire et la nature du cinéma et des films, Watashi évoque l'impossibilité de parler d'un film, puisque le processus de verbalisation et le recours au langage modifient la nature du récit filmique, mais il pressent une alternative. « Un lieu où il est possible de parler avec justesse d'un film. Si on considère qu'un tel lieu existe, peut-être qu'il ne peut se trouver qu'à l'intérieur de ce film en cours⁷¹⁴ ». Les meurtres se poursuivent jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le réalisateur et son assistante. Watashi propose alors à Kobayashi un duel à mort pour le pouvoir,

⁷¹³ Le film n'a pas été distribué hors du Japon et n'a donc jamais été traduit, ce qui le rend difficile d'accès pour le lecteur non japonophone. C'est pour cette raison, et parce que je m'y réfère plusieurs fois pour analyser *Avalon*, que je m'autorise la description avancée qui suit, bien qu'il n'appartienne pas à mon corpus.

⁷¹⁴ Réplique de Watashi dans *Talking Head* (1:01:26) : 「ある映画を正確に語る事が可能な場所。そんなものがあるとするなら、それは現に進行しているその映画の中をおいてほかにないのかもしれない。」

portant sur la vérité et sur la production du film (dialogue qui ne manque pas d'évoquer celui d'Ash et Murphy à la fin d'*Avalon*). Mais l'assistante lui révèle qu'ils ne sont tous deux que des personnages et que ce pouvoir suprême ne revient à aucun d'eux, mais à une troisième instance (figure 67 et extrait vidéo « La troisième instance créatrice dans *Talking Head* » [11:08]) :

Kobayashi à gauche, Watashi à droite, et au centre, la présence invisible représentée par la porte du « bureau du réalisateur ».

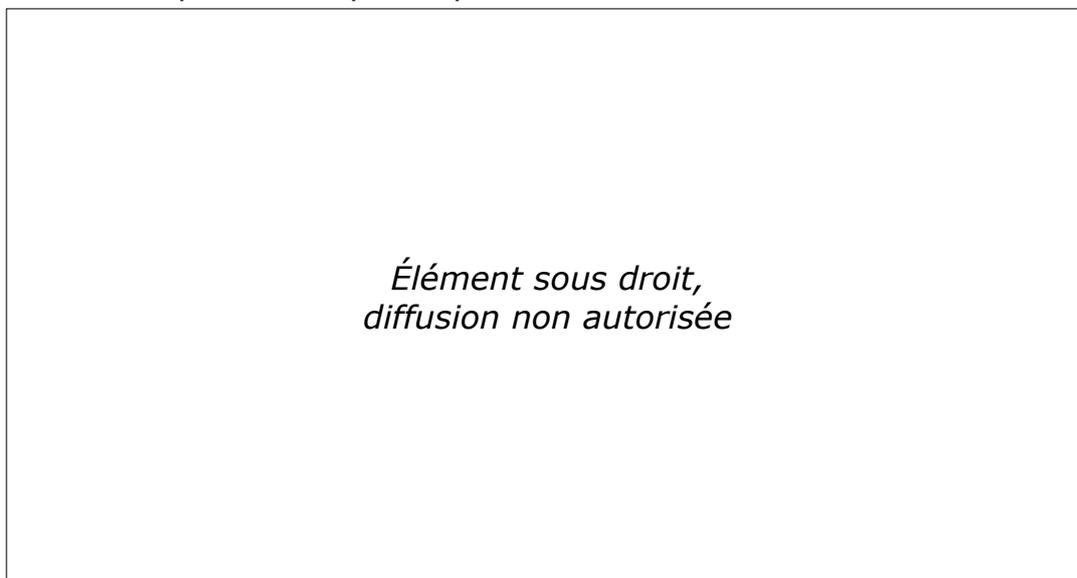


Figure 67 : Oshii Mamoru, *Talking Head*, 1992 [1:37:05].

« KOBAYASHI : Il ne reste pas que nous [deux] ici. Je pense que tu t'en es aperçu il y a longtemps. Peut-être au moment même où tu as franchi la porte de ce studio. Mais tu as seulement refusé de l'admettre.

WATASHI : De quoi parles-tu ?

KOBAYASHI : Moi je l'ai enfin compris. Un film qui n'en a que le nom et dont on ne connaît pas la nature ; des membres de l'équipe assassinés les uns après les autres. Tout en jouant fidèlement le rôle qui leur a été attribué, ils nous ont suggéré la vérité de la situation ! « Le cinéma en tant que récit⁷¹⁵ ». « Un personnage dont

⁷¹⁵ De même que les deux suivantes, cette phrase fait référence à un dialogue antérieur. Pour plus de clarté, je le reproduis en partie ici. « Le cinéma en tant que récit » renvoie à la réplique d'un personnage de scénariste : « [Maruwa a dit que] la question est la façon de parler

on parle en permanence, mais qui ne se montre jamais ». « Une présence hors-champ qui contrôle la situation ». Et ce n'est pas tout ! Une personne dont l'ombre se dessine derrière chaque événement. Tout a été développé suivant cette structure, afin de réaliser ses intentions. Oui, en cet instant même, le film avance selon le programme établi. Notre prédécesseur ne s'est pas enfui et il n'est pas mort non plus. Il ne fait aucun doute qu'il est encore quelque part dans ce studio, en train de mettre cette œuvre en scène. Nous, nous avons fait notre entrée pour réaliser [ses] intentions. Toi et moi ne sommes finalement que de simples personnages dans le récit. Celui qui restera jusqu'à la fin et dira la vérité, ce ne sera ni toi, ni moi. Mais lui !⁷¹⁶ »

Kobayashi pointe alors du doigt une porte, portant l'indication « bureau du réalisateur » (*kantoku shitsu* 監督室), par laquelle sort un mannequin à l'effigie de Watashi, fixé à un projecteur sur roulettes qui avance vers la caméra. Le générique de fin de « Talking Head⁷¹⁷ » clôt cette conversation, mais comme le souligne l'assistante, il ne s'agit pas de la fin du film ni des dernières révélations. En effet, *Talking Head* s'achève par un dialogue entre Kobayashi et un producteur qui la félicite pour son travail sur le film de son maître Maruwa Rei. Il ressort de leur conversation que Watashi est le fruit d'un dédoublement de la personnalité de Maruwa, un deuxième-soi (*daini no jibun* 第二の自分) que le réalisateur s'est créé pour palier la surcharge de travail que fidèlement du cinéma en tant que récit, et non du cinéma comme réceptacle du récit ».

⁷¹⁶ Dialogue entre Kobayashi Tamiko et Watashi dans *Talking Head* (1:35:06) : 「小林 ここに残っているのは私たちだけではないわ。あなたはとうに気がついていたらはずよ。もしかしたら、このスタジオに足を踏み入れたその時から。ただそれを認め受け入れることを拒み続けただけ。／私 なんの話だ？／小林 私にはようやくわかってきたわ。なのみで正体がわからぬ映画、順を追って殺されていったスタッフ達。彼らには与えられた役割を忠実に演じながら、その一方で事態の真相を示唆していたのよ。“映画という物語”。“絶えず語られ話題になりながら決して姿を現さない人物”。“フレームの外にあって状況を支配する存在”。まだまだあるわ。あらゆる事件の背後にその影をおとしていた人物。すべてがその意図を実現すべく、その構成に従って展開されていた。そう、映画は今もスケジュール通りに進行しているのよ。前任者は失踪したわけでも、死んでしまったわけでもないわ。今もこのスタジオのどこかでこの作品を演出しているに違いない。前任者の意図を実現すべく登場した。あなたや私も所詮は物語の中の一登場人物にすぎないわ。最後に残って真実を語るもの、それはあなたでも私でもない。彼よ！」

⁷¹⁷ Le film « Talking Head » qui s'achève est-il celui que nous, spectateurs, venons de voir ? Le montage autour de ce premier générique, ainsi que les noms des personnages qui défilent suggèrent fortement que c'est le cas. Pourtant, « Talking Head » est décrit comme un dessin animé alors que *Talking Head* est un film en prise de vues réelles. Venons-nous alors de voir un dessin animé en vues réelles ? Le ton absurde du film laisse beaucoup de voies ouvertes.

représente la production d'un film d'animation. Une fois Maruwa envoyé en hôpital psychiatrique, Kobayashi a pris le relais et achevé le film, mais elle est elle-même troublée par la difficulté de créer et par l'impact de cet acte sur l'identité du créateur, sans compter le fait que son impression de servir la réalisation des intentions d'une entité invisible ne semble pas s'être dissipée. Ainsi, Oshii met en scène dans *Talking Head* une démultiplication de l'instance créatrice, explicitée par les dialogues finaux et exprimée tout au long du film par des indices verbaux et des images de doubles de Watashi (figure 68).

En haut, l'ombre hitchcockienne de Watashi. En bas à droite, le mannequin qui lui sert de doublure. En bas à gauche, le mannequin au projecteur, dans le rôle du troisième réalisateur.

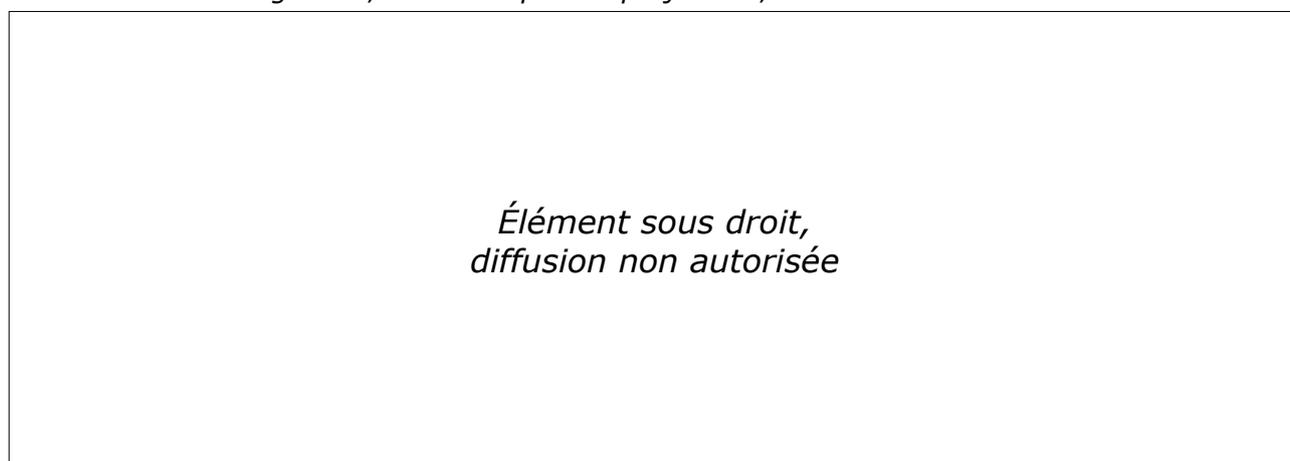


Figure 68 : Oshii Mamoru, *Talking Head*, 1992 [haut : 1:18:36, bas : 1:32:06 ; 1:37:25].

Il est remarquable qu'aucun des doubles du réalisateur ne soit serein. Maruwa Rei constitue un cas clinique, et son assistante montre les signes d'une angoisse existentielle profonde lorsqu'elle se demande si elle n'est pas elle-même un troisième-soi (*daisan no jibun* 第三の自分) du réalisateur. Ce qu'elle est effectivement, si l'on considère qu'elle est la troisième figure de réalisateur dans le film (après Watashi et Maruwa) ou la troisième instance créatrice de l'œuvre (en son sein, avec Maruwa, et dans le monde métafilmique avec Oshii). Alors que Mujaki assume avec délectation la paternité de *Beautiful Dreamer* et jouit d'un pouvoir égal à celui d'Oshii, Maruwa, Watashi et Kobayashi souffrent de leur position par rapport à une création dont ils ne sont jamais pleinement maîtres. À mon sens, ils ne figurent pas comme Mujaki des

alter ego d'Oshii, mais des doubles. L'alter ego comprend une notion d'altérité, c'est un « autre soi », ou un « autre comme soi », Mujaki présente certaines caractéristiques du réalisateur, mais sans se confondre avec ou en lui. Pour leur part, Maruwa Rei et ses acolytes figurent des doubles, des doublures d'Oshii. Ils appartiennent à une même unité et partagent une même identité – je pourrais parler d'avatars si le terme ne risquait pas d'introduire une confusion au moment de revenir à *Avalon* et à son univers vidéoludique. Cette qualification ne s'appuie pas uniquement sur leur rôle de cinéastes, mais aussi sur la notion de personnalité multiple avancée dans le film et surtout sur le choix du nom de Maruwa. En effet, Maruwa Rei est l'un des pseudonymes d'Oshii lui-même. Après avoir quitté Tatsunoko Pro pour le jeune Studio Pierrot en 1979, Oshii continue à accepter des commandes en sous-traitance pour Tatsunoko et pour d'autres studios, principalement au poste de metteur en scène ou de dessinateur d'*ekonte* pour des épisodes de séries télévisées. Au cours de cette période, il fait usage de plusieurs pseudonymes dont le plus fréquent est Maruwa Rei (avec six occurrences référencées contre seulement une ou deux pour les autres⁷¹⁸). Lors d'une interview publiée en 1998⁷¹⁹, il explique le jeu de mot à l'origine de ce pseudonyme. Le nom du réalisateur comporte trois caractères : Oshi-i 押井 et Mamoru 守. Suivant la convention typographique japonaise qui consiste à remplacer des caractères par des cercles pour les anonymiser, ces trois caractères deviennent trois cercles : ○○○. Enfin, à chacun de ces cercles est attribué un caractère de remplacement qui désigne sa forme circulaire : *maru* 丸 (rond, cercle) ; *wa* 輪 (anneau, cercle) ; *rei* 零 (zéro). Dans la même interview, Oshii précise également qu'il a choisi de travailler sous pseudonyme par goût et non par nécessité. Selon lui, il ne cachait pas à son employeur (Studio Pierrot) qu'il

⁷¹⁸ AOKI Shin'ya (éd.), *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu...*, *op. cit.*, p. 278-294. Ses autres pseudonymes référencés par les éditeurs sont Ogawa Morihiro 小川守弘 (lecture non confirmée) pour plusieurs épisodes de *Belle et Sébastien (Meiken Jorî 名犬ジョリイ, 1981-1982*, le générique n'indique pas de directeur ou réalisateur) diffusés en 1981, et Iwazaki Hiroshi 岩崎宏 (lecture non confirmée) pour plusieurs épisodes de *Kojika Monogatari* diffusés en 1984 (produits en 1982) et un épisode de *Urusei yatsura* diffusé en 1983 (avec la graphie 岩崎弘 et non 宏).

⁷¹⁹ Oshii Mamoru interviewé par Haraguchi Masahiro 原口正宏 dans NODA Makoto (野田真外) (éd.), *Zenryaku, Oshii Mamoru sama.* (前略、押井守様。), Tokyo, Futtowâku shuppan, 1998, p. 272-273.

remplissait des contrats ponctuels avec d'autres studios et, de toute façon, un pseudonyme n'était pas une garantie d'anonymat dans un milieu professionnel où le style graphique de chacun est connu et reconnaissable par tous. Mais, sous un autre pseudonyme, Oshii a aussi fait une expérience très similaire à celle de l'assistante réalisatrice de *Talking Head*. Alors qu'il travaille encore pour Tatsunoko, le metteur en scène Kaminashi Mitsuo 上梨満雄 (né en 1942), lui-même embauché en tant que sous-traitant, lui confie la production d'un *ekonte* pour un épisode de la série *Majokko Chikkuru* 魔女っ子チックル (1978-1979, Hisaoka Takashi 久岡敬史). Sous-traitant d'un sous-traitant, Oshii n'est crédité au générique que sous le pseudonyme de Kaminashi : Nawa Jô 名輪丈⁷²⁰. Dans *Talking Head*, c'est donc directement le pseudonyme d'Oshii qui apparaît avec le personnage de Maruwa Rei, personnage qui figure un fragment du cinéaste.

Mujaki et Maruwa ont en commun de constituer spécifiquement des figures de réalisateurs. *Avalon* met en scène une figure de créateur en la personne du ou des programmeurs du jeu, les Neuf Sœurs, mais rien ne permet à priori, au niveau de la diégèse seule, de qualifier ces Neuf Sœurs de cinéastes, bien qu'elles soient à l'origine des trois univers, du récit de la quête qui se déploie sur la quasi-totalité du film, et de la direction des « acteurs » (au moins de Stunner et Murphy). Elles demeurent une entité indistincte et invisible, mais emploient un agent qui, lui, évolue dans le monde diégétique : Bishop. Figure charnière, Bishop n'est pas tout à fait un créateur et il ne semble bénéficier que d'un contrôle partiel sur le code d'« Avalon ». Il peut

⁷²⁰ D'après Haraguchi Masahiro, qui rapporte une conversation avec Kaminashi, ce pseudonyme est aussi un jeu de mot. Kaminashi joue sur une lecture alternative du premier caractère de son patronyme (*kami/jô* 上) pour former la phrase elliptique « na wa jô 名は上 » (« mon nom est Jô »), dont il remplace les deux derniers caractères par les homophones *wa* 輪 (anneau, cercle) et *jô* 丈 (longueur, hauteur – marque de respect postposée à un nom de personne). On ne peut que relever l'emploi du même caractère *wa* 輪, qui plus est à la même position, dans les pseudonymes de Kaminashi et Oshii. Hommage, référence consciente ou inconsciente à cette expérience d'un pseudonyme attaché à une personnalité mais cachant un travail collectif, Oshii ne donne aucune indication sur ces ressemblances et, dans cette interview réalisée une vingtaine d'années après les faits, semble ne pas même se rappeler du pseudonyme de Kaminashi. Haraguchi Masahiro dans NODA Makoto (éd.), *op. cit.*, p. 245, note 33.

créer des programmes de soutien pour compléter l'équipe qu'il forme avec Ash et Stunner, mais ses déplacements dans l'univers vidéoludique sont limités puisqu'il n'apparaît dans la Classe Réel que via un écran. Malgré ces restrictions, il emprunte aussi à l'iconographie de réalisateur. À la fin de la première séquence de jeu, alors qu'Ash vient d'abattre l'hélicoptère de guerre et que les mots « *mission complete* » s'élèvent au-dessus du terrain, les paramètres de l'image changent radicalement (figure 60). Un cache circulaire masque la périphérie de l'image qui perd de sa résolution et passe du brun désaturé du jeu au noir et blanc, renvoyant à une composition qui traverse le cinéma depuis l'époque du muet. Le plan suivant révèle qu'il s'agit des images captées par Bishop depuis son point d'observation. Ainsi, Bishop apparaît à la fois comme un espion (un voyeur n'aurait pour objectif que le spectacle) et comme un cameraman ou comme un cinéaste qui vérifie la prise de vue. Il est situé à distance de son objet et en retrait de l'action, puisqu'il ne semble pas avoir participé aux combats bien qu'il soit armé, et il tient à la main l'objectif d'une longue vue. Dans le quotidien, son apparition à l'hôpital reprend les mêmes codes. Alors qu'elle se relève du banc sur lequel elle était assise, Ash traverse le cache circulaire et Bishop, placé à distance rebouche son objectif avant de rejoindre l'arrière-plan.

Outre cette composition de plan emblématique, plusieurs éléments du film soulignent la nature cinématographique des trois environnements du jeu créé par les Neuf Sœurs. J'ai déjà relevé la spectacularisation du champ de bataille dans le monde quotidien à travers les rediffusions des missions d'Ash, puis de Bishop dans le hall de l'établissement de jeu : le dispositif de ces rediffusions, dans un espace public, devant un parterre de spectateurs captivés et sur un grand écran rappelle bien sûr celui de la projection cinématographique. Le film est également émaillé de citations ou de références visuelles à d'autres œuvres cinématographiques. Par exemple, le générique reprend le motif du défilement de caractères alphanumérique, renvoyant à *Ghost in the Shell* (autoréférence) dont l'héroïne ressemble tant à Ash (cf. *supra* D'Apocalypse Now à Ghost in the Shell : de la légende politique à la

quête de transcendance, p. 247), et à *Matrix* (hétéroréférence) avec lequel le film partage le thème des réalités alternatives numériques, mais en tire des conclusions bien différentes de celles du film des Wachowski. Le défilement des lignes de codes renvoie en première instance au thème du programme informatique qui est au cœur de l'œuvre, mais il inscrit aussi le film dans une filiation spécifiquement cinématographique. La tenue d'Ash (culotte et maillot de peau clairs) lorsqu'elle s'allonge pour se connecter rappelle pour sa part le personnage de Ripley (interprété par Sigourney Weaver) dans *Alien Le 8ème passager* (*Alien*, 1979, Ridley Scott) lorsqu'elle se prépare au sommeil cryogénique pour un long voyage spatial⁷²¹. Également vectrice de la notion de voyage, mais temporel cette fois, une référence à *La Jetée* (1962, Chris Marker) est suggérée par l'insertion de photogrammes de statues abîmées (souvent décapitées). Là où ces plans fixes constituaient des repères personnels dans le temps pour le personnage de *La Jetée* (figure 69), ils renvoient au contraire dans *Avalon* à l'impermanence de l'écoulement du temps dans le programme : une statue abîmée apparaît au début du film, alors qu'Ash attend au comptoir de l'établissement de jeu, et reparait intacte à la fin, quand Ash lève son arme vers le Ghost (figure 70 bas). Enfin, une dernière référence qui me semble particulièrement signifiante associe la scène finale d'*Avalon* à celle de *Talking Head*. Les deux films s'achèvent par un face-à-face dans une salle de spectacle, entre Ash/Kobayashi et l'image surexposée d'une jeune fille qui baisse lentement la tête (comparer les figures 71 et 72, et voir l'extrait vidéo « Face-à-face final dans *Talking Head* et *Avalon* » [15:53]). Dans *Talking Head*, c'est la jeune fille (interprétée par Hyôdô Mako 兵藤まこ) qui est dans la salle et regarde vers la scène où se trouve Kobayashi (par le jeu du contrechamp), tandis que, dans *Avalon*, la fillette se tient sur scène et Ash dans l'allée au milieu des fauteuils. Le symbolisme de la scène peut se lire sans cette référence, mais le changement de position du personnage principal entre les deux films renforce à mon sens la représentation du chemin parcouru par

⁷²¹ Cette référence a notamment été relevée par Julien Sévéon, *op. cit.*, p. 80.

Ash, de personnage-actrice, objet du spectacle au début du film, à spectatrice consciente, distanciée de la fiction qui se déploie sous ses yeux⁷²².

Par ricochet, étant donné que leur agent est en partie assimilé à un cinéaste et que leur création possède des traits cinématographiques, les Neuf Sœurs peuvent être associées à une instance créatrice du jeu vidéo et du film⁷²³. Enfin, leur description dans le film, comme une entité invisible, anonyme et indistincte (du registre de la rumeur), appartenant à un « autre côté » (*mukô gawa* 向こう側) laisse planer un doute qui rappelle la configuration des différentes instances créatrices de *Talking Head*. Les ténèbres qui entourent les programmeurs incitent à pousser l'analogie au-delà des limites du film, jusqu'à considérer que, peut-être, elles génèrent volontairement une confusion entre l'ombre des Neuf Sœurs et celle d'Oshii, dont la personnalité créatrice est multiple, comme l'a montré *Talking Head*.

⁷²² Dans *Talking Head*, la figure de la jeune fille est clairement identifiée comme une personnification du spectateur. Elle apparaît plusieurs fois au cours du film, parfois sous la forme d'une image projetée ou diffusée, parfois physiquement dans le même espace que les autres personnages. Ces derniers ignorent généralement sa présence, mais lorsque Watashi et Kobayashi parlent d'elle, ils utilisent un lexique évoquant une apparition spectrale et la nomment la « Visiteuse » (*okyaku san* お客さん), qui peut aussi avoir le sens de « Cliente », ou de « Spectatrice ». Malgré des ressemblances frappantes entre la Spectatrice et le Ghost (jeunes filles fantomatiques et muettes, vêtues de longues robes et en retrait par rapport à l'action principale), la valeur symbolique de la figure n'est pas, à mon sens, maintenue d'un film à l'autre. Comme je l'ai déjà dit, et je vais y revenir, le Ghost d'*Avalon* symbolise quelque chose de l'ordre de la fiction, justement, parce qu'elle est sur la scène et non dans la salle.

⁷²³ J'insiste sur l'idée que les qualités filmiques d'« Avalon » ne se substituent pas à ses qualités vidéoludiques, mais la figure de Bishop et les références filmiques au cinéma *surqualifient* les images du jeu en images de cinéma.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 69 : Marker Chris, La Jetée, 1962 [haut : 0:06:27 ; 0:12:12 ; 0:12:24, en bas : 0:05:54 ; 0:06:52].

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 70 : Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [haut : 0:21:00 ; 0:22:38 ; 0:38:12, bas : 0:13:22 ; 1:36:08].

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 71 : Oshii Mamoru, Talking Head, 1992 [1:42:10].

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 72 : Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [1:35:34].

1.4 Qu'est-ce que le cinéma numérique ?

Pour clore l'analyse d'*Avalon*, je propose d'articuler chacun des points précédemment soulevés (l'affirmation que tout est jeu et fiction, la mise en abyme du récit, du dispositif spectatorial et du dispositif créatorial) à l'image numérique, et d'interroger ce qu'ils disent du film et du cinéma en général. À mon sens, *Avalon* développe un propos métafictionnel et métacinématographique, un propos exprimé en termes cinématographiques sur le cinéma. Il élabore un discours descriptif et prescriptif sur la façon dont l'image numérique transforme et *doit* transformer le cinéma en prise de vues réelles.

1.4.1 Un art sans fondements

Lors d'une interview publiée dans le cadre de la promotion d'*Avalon*⁷²⁴, Oshii établit la comparaison suivante :

« On pense que la prise de vues réelles est une image fondée et que l'animation est une image sans fondements, mais finalement, les fondements de la prise de vues réelles appartiennent aussi à la fiction, la prise de vues réelles est comme l'animation. Parce qu'avec les techniques numériques, on peut sans limite transformer la pellicule⁷²⁵ ».

Il rejette ainsi radicalement la qualité indicielle de la prise de vues réelles en tant qu'enregistrement de la réalité profilmique, et inscrit ce rejet dans le contexte historique et technique du développement du numérique dans la production cinématographique.

⁷²⁴ Originellement publiée dans le numéro de février 2001 de la revue *Animêju*, l'interview est reproduite dans OSHII Mamoru (押井守), *Subete no eiga wa anime ni naru* (すべての映画はアニメになる), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 349-355.

⁷²⁵ OSHII Mamoru (押井守), « *Subete no eiga wa anime ni naru* » (すべての映画はアニメになる), in *Subete no eiga wa anime ni naru*, Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 349 : 「実写は根拠がある映像で、アニメーションは根拠がない映像だと思われるけど、実写の根拠というのも結局は虚構だ、実写もアニメーションと一緒に。デジタル技術によってフィルムはいくらでも加工できるんだから。」

Dans *Avalon*, c'est bien le numérique comme thème (des réalités alternatives dont aucune n'est physique) et comme technique (les transformations et dématérialisations des corps des acteurs) qui met en scène et en image la rupture ontologique du cinéma avec la réalité. Et à nouveau, la scène finale reprend et condense le propos du film de façon symbolique, cette fois par la figure du Ghost. J'ai déjà relevé la qualité *spectaculaire* de la fillette dans les derniers plans du film lorsque, debout sur l'avant-scène de la salle de concert, elle se tient devant l'ouverture rectangulaire de la scène (figure 72 premier photogramme). Sa silhouette se caractérise aussi par son *hétérogénéité* par rapport à ce qui l'entoure. D'abord, c'est une projection lumineuse (ou astrale). Sa petite silhouette blanche dispose d'un éclairage particulier et diffuse sa propre lumière, comme si elle était aussi son propre écran. Ensuite, l'effet de morphing utilisé pour produire son dernier hochement de tête fait d'elle une image de synthèse, aussi visuellement hétérogène à la Classe Réel que l'évaporation du corps de Murphy. Il faut souligner que cette hétérogénéité visuelle et technique est aussi caractéristique des « homologues » du Ghost dans *Talking Head* et dans *Akai megane*. À la fin de *Talking Head*, le visage de la Spectatrice est diffusé en noir et blanc sur un écran alors que le reste de la scène est filmé en couleur (avec une dominante rouge). Et la dernière scène de *Akai megane* montre l'image d'une jeune fille anonyme (interprétée par Hyôdô Mako) qui se reflète dans un miroir, puis qui passe progressivement du noir et blanc à la couleur, renouant avec la scène d'introduction, elle aussi tournée en couleur alors que le reste du film est en noir et blanc. Chacune des trois figures est donc associée à un outil ou un artefact technique du cinéma : la pellicule couleur pour la fille d'*Akai Megane*, l'écran vidéo pour celle de *Talking Head*, et l'image numérique pour celle d'*Avalon*. Enfin, le personnage est *dématérialisé*, comme l'indique son nom, qu'on le traduise par fantôme ou par esprit. À mon sens, ces trois caractéristiques permettent de suggérer que le Ghost symbolise (aussi) l'image numérique dans le cadre spécifique du cinéma (comme art narratif audiovisuel) en prise de vues réelles.

Le personnage ainsi requalifié, certaines de ses caractéristiques et fonctions dans le film peuvent être interprétées comme des indices de ce que sont, ou de ce que devraient être la place et le rôle de l'image numérique dans le cinéma en prise de vues réelles. J'en ai relevé deux, intrinsèquement liées, qui me semblent particulièrement importantes : l'hybridité (ou plus exactement la capacité à s'hybrider), et la puissance transformatrice.

Dans le film, les associations entre image numérique et prise de vues réelles sont variées. J'ai déjà évoqué les différentes configurations élaborées par l'équipe de production, de l'assemblage numérique d'images capturées par la caméra à l'incrustation de modèles 3D dans des espaces filmés. Il est significatif que la dernière apparition du Ghost soit représentée par l'effet spécifique du morphing. Le résultat visuel de cette technique qui consiste à générer automatiquement les intervalles entre plusieurs images (ici photographiques) constitue une image impossible et un parfait hybride. La représentation est photographique, les traits de l'actrice sont toujours reconnaissables, mais le mouvement est calculé par ordinateur et donne une impression d'étrangeté : cet être n'appartient pas à notre monde. Le Ghost, comme l'image numérique dans le film, relève de l'entité hybride et fluide.

Et, à l'image du morphing qui transforme aussi la prise de vues réelles, cette propension à la métamorphose est contagieuse. En effet, le Ghost est aussi doté d'une puissance transformatrice. Dans le récit, la fillette fantomatique n'a pas d'autre rôle que celui de rendre possible la transformation d'Ash. Le Ghost offre une porte entre les mondes, et mène à la compréhension comme à l'acceptation de la qualité fictionnelle des images du film. C'est en atteignant cette porte qu'Ash transcende son quotidien et se distancie de la fiction (même si elle y demeure). Le Ghost constitue un instrument de transformation⁷²⁶, fonction partagée avec l'image numérique qu'elle symbolise. Par sa capacité à s'hybrider, cette dernière amène le cinéma

⁷²⁶ L'origine du nom du personnage fait d'ailleurs écho à cette qualité, si l'on considère qu'il lui vient de *Ghost in the Shell* où le terme *ghost* désigne ce qui fait l'identité d'un individu en dehors de son corps physique (voir la définition du *ghost* p. 136) et qui, lors de la fusion entre Kusanagi et le Marionnettiste, se maintient et se perpétue par transformation.

en prise de vues réelles à abandonner sa matérialité (les images photographiques doivent être numérisées pour être manipulées et associées aux images de synthèse) et à entièrement se détacher de la réalité profilmique, partant à transcender son caractère indiciel.

1.4.2 Le rejet de l'indicialité au profit de l'imaginaire

L'objectif ultime de ces transformations, qui éloignent la prise de vues réelles de l'indicialité photographique, est de libérer l'imaginaire du créateur et de (re)faire du cinéma un art de l'impossible. Oshii n'aborde pas le sujet dans l'interview déjà citée, mais dans une note interne sur la production de *G.R.M.* Daté du 7 mars 1996, ce « mémorandum brouillon pour *Next Project*⁷²⁷ » forme la première partie d'un exposé des intentions et des stratégies élaborées par le réalisateur pour la production du film. Il s'agit d'un dossier imprimé, daté et signé par Oshii Mamoru, qui compte onze pages (plus une page de garde illustrée). À ma connaissance, il est en grande partie inédit⁷²⁸ et j'ai pu le consulter dans les archives de la production de *G.R.M.* conservées par Production I.G. D'après le ton informel et l'emploi de pronoms pluriels, on peut déduire que le document est adressé aux membres de l'équipe de réalisation. Il est principalement consacré à la question du numérique et à la façon de l'intégrer dans la création cinématographique. Dans un paragraphe intitulé « La direction proposée par *True Lies* – Surmonter les incohérences par la sensation de liberté⁷²⁹ », il fait du film de James Cameron (*True Lies*, 1994) un modèle vers lequel tendre pour développer le cinéma numérique.

⁷²⁷ Oshii Mamoru, « Mémorandum brouillon pour *Next Project* » (*Nekusuto purojekuto no tame no kakinaguri oboegaki* NEXT PROJECT のための書き殴り覚書), 7 mars 1996. Source : Archives Bandai/I.G. Pour l'identification de *Next Project* comme l'un des titres provisoires de *G.R.M.*, cf. *supra* La phase de préproduction de *G.R.M.*, p. 159.

⁷²⁸ En grande partie seulement, car dans une interview fleuve publiée en 2004, le réalisateur mentionne ce document (qu'il nomme alors plus sobrement « Mémorandum pour *G.R.M.* » – *Garumu senki no tame no oboegaki* 『G.R.M.』のための覚書) et les éditeurs en reproduisent les dernières lignes (extraites de la page 10) en note de bas de page. ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban*, op. cit., p. 138.

⁷²⁹ 「トゥルーライズ」の提出した方向性—自在感による異和の克服, dans Oshii Mamoru, extrait du dossier « Mémorandum brouillon pour *Next Project* », 7 mars 1996, p. 4. Source : Archives Bandai/I.G.

« Alors que les premiers films numériques (au sens des œuvres qui exploitent habilement les techniques de traitement et de synthèse numérique. Idem ci-après) sont déjà en train de perdre leur force cinématographique provocatrice, *True Lies* de Cameron – sans parler de sa valeur en tant que film – a offert un indice précieux sur la direction que doit prendre le cinéma numérique. En effet, en s’en tenant à une ligne directrice qui ne consiste pas à poursuivre la création pour elle-même d’un univers insolite par assemblage numérique, mais au contraire à introduire, grâce au numérique, une sensation de liberté [de fluidité] dans une œuvre de divertissement classique, [le film] a démontré qu’il est possible d’inclure les effets numériques au sein de l’acte narratif. [...] On peut dire que cette tentative pour dépasser, grâce aux techniques numériques, les séquences qui peuvent être imaginées, mais difficilement capturées (ou qui peuvent l’être, mais sans assurer suffisamment de présence = font *cheap*), est sans aucun doute le fruit d’une pensée cinématographique et présage du point où se rencontre l’imagination cinématographique⁷³⁰ ».

En outre, le texte d’Oshii laisse entendre que l’image numérique n’a pas de forme ni de fonction prédéterminée. Différentes approches peuvent être envisagées, et le réalisateur compare et oppose la stratégie déployée par Cameron dans *True Lies* à celle de Steven Spielberg dans *Jurassic Park* (1993).

« Entre *Jurassic [Park]* – qui laisse s’ébattre gaiement sur l’écran des dinosaures n’existant pas dans la réalité et qui, pour l’acte narratif = le récit, se repose sur la mémoire des [films] Disney constituée dans l’esprit des spectateurs – et *True Lies* – qui, bien

⁷³⁰ Oshii Mamoru, extrait du dossier « Mémoire brouillon pour *Next Project* », 7 mars 1996, p. 4-5. Source : Archives Bandai/I.G : 「初期のデジタル映画（デジタル加工-合成技術を駆使した作品の意。以下同）が早くもその映画の衝動力を失いつつある状況にあって、キャメロンの『トゥルーライズ』は、-その映画作品としての内実は別として-デジタル映画のすすむべき方向にひとつの貴重な示唆を与えるものだった。すなわち、デジタル合成による異様な設定そのものの追及でなく、むしろ古典的な娯楽作品にデジタルによる自在感を加えるという方向性を実践することで、デジタル効果を説話的行為の内側に組み込み得ることを提示してみせたのである。（略）空想することは出来ても撮影が困難な（できたとしても十分な臨場感を確保し得ない=チャチになる）シーケンスを、デジタル技術によって突破するその試みは、間違いなく映画的思考の結果であり、映画の想像力の逢着する地点を暗示するものと言える。」

que rempli d'éléments déjà connus, réactualise la mémoire de 007 en les combinant librement –, dans lequel devons-nous pressentir l'imagination cinématographique et l'avenir du cinéma ? Ou encore, si l'on assimile le premier à *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* de Lumière et que l'on superpose [l'approche du] second à [celle] du *Voyage dans la Lune* du Grand Méliès, qui a immédiatement intégré la merveille technique au récit⁷³¹ – sur lequel des deux devons-nous projeter les questions contemporaines du cinéma ?

Nous qui sommes sans aucun doute les descendants de Méliès⁷³² ».

Ainsi, les cinéastes des années 1990 sont placés face à un choix et, pour Oshii, l'utilisation proprement cinématographique du numérique est celle représentée par *True Lies*. L'image numérique ne doit pas permettre au cinéma en prise de vues réelles de représenter de façon crédible ce qui n'est pas réel, mais de pousser le réel vers le champ de l'impossible. Cela touche à la conception même du cinéma d'Oshii : le cinéma n'est pas l'illusion de la réalité, mais l'expression de l'imaginaire. Il ne doit pas imiter la réalité, mais la dépasser.

⁷³¹ Concernant la mise en relation entre les œuvres de Louis Lumière et de Georges Méliès, Oshii cite plus loin un texte du cinéaste français René Clair qui associe les deux noms : « Fiction ou réalité ? Méliès ou Lumière ? Dans notre souvenir, le monde réel où nous avons cru vivre se mêle au monde de l'illusion » (René Clair, préface de l'ouvrage de Léon Barsacq, *Le Décor de film*, Paris, Seghers, 1970, p. 6 pour la version originale en français, Oshii n'indique pas la référence de la citation en japonais). Notons que les deux films sont cités dans *Talking Head*. Méliès y est désigné comme l'un des maudits de l'histoire du cinéma et la lune éborgnée du *Voyage dans la Lune* (1902, Georges Méliès) apparaît dans le décor du studio. Quant à *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1897, Louis Lumière), la célèbre vue est redessinée sous forme d'ébauche et animée par le personnage de Watashi.

⁷³² Oshii Mamoru, extrait du dossier « Mémoire brouillon pour *Next Project* », 7 mars 1996, p. 5. Source : Archives Bandai/I.G : 「現実には存在しない恐竜を嬉々としてスクリーン内に跋扈させ、説話行為＝物語の方はディズニーの記憶に依存した『ジュラシック』と、既知の設定に埋め尽くされてはいても、その自在な組み合わせによって007の記憶を新たにして見せた『トゥルーライズ』のどちらに、われわれは映画の想像力を、映画の未来を予感すべきだろうか？あるいはまた前者をリュミエールの『シオタ駅への到着』に例え、後者のそれを技術的な驚異を直ちに物語に内包してみせた大メリエスの『月世界旅行』に重ねるならば—そのいずれに映画の今日的課題を投影すべきだろうか？間違いなくメリエスの末裔であるわれわれが、だ。」

1.4.3 Le dessin animé pour modèle

Enfin, pour Oshii, cette approche du cinéma numérique, qu'il qualifie de « maturité du regard » (*shisen no seijuku* 視線の成熟), est fondamentalement semblable à celle qui préside à la création d'un dessin animé.

« Pour avoir réussi à maîtriser avec souplesse une représentation de l'ordre [de celle de *True Lies*], qui est à l'origine le pré carré du dessin animé, Cameron et son équipe possédaient certainement une culture considérable du dessin animé, autrement dit, ils avaient déjà une maturité du regard qui a précédé la technique, et c'est précisément parce que les principaux membres de la production étaient dans un état de conscience où il ne leur restait plus qu'à attendre l'apparition de la technique qu'ils ont su mettre en scène avec justesse des situations dont personne n'a jamais fait à titre individuel l'expérience. [...]

La maturité du regard qui existe déjà avant l'apparition de la technique : elle est le code/le signal permettant d'inclure (comme moteurs) au sein de l'acte narratif les éléments imaginaires que le numérique rend possibles, et c'est le trait qui distingue le film banal faisant du numérique un argument de vente, du film qui parvient à récupérer le numérique au sein de son imaginaire⁷³³.

Et qu'est-elle en vérité ?

Rien de très impressionnant, elle n'est que la tâche que nous accomplissons quotidiennement, nous qui appartenons au monde du dessin animé. En résumé, c'est la façon de mettre en scène une impression de présence dans un monde imaginaire⁷³⁴ ».

⁷³³ En 2001, dans l'interview « Subete no eiga wa anime ni naru », Oshii fait une comparaison entre deux films postérieurs à la rédaction du mémorandum, qui, me semble-t-il, illustre cette distinction. Il compare l'utilisation des effets spéciaux dans *Star Wars épisode 1 – La menace fantôme* (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, 1999, George Lucas) et dans *Matrix* (1999), qu'il distingue du premier pour son utilisation novatrice des effets visuels numériques au service d'une « mise en scène de dessin animé » (アニメ的な演出, p.350). Le lecteur peut comprendre que le film de George Lucas n'est pas novateur, malgré son recours extrême aux images numériques, car celles-ci sont utilisées de façon classique et ne servent qu'à imiter une réalité qui n'existe pas.

Les créateurs japonais de dessins animés, à condition d'être conscients des enjeux de leur pratique, sont donc déjà armés pour prendre en main le cinéma numérique et pour réaliser des films proprement cinématographiques au sens d'Oshii. Et contrairement au cinéma numérique qui est encore en train de se construire, la production et l'esthétique du dessin animé sur celluloïd sont déjà stabilisées⁷³⁵. De l'identification d'une similarité d'approche à l'utilisation du dessin animé comme modèle pour développer le cinéma numérique, il n'y a qu'un pas qu'Oshii franchit dès 1996, d'abord sur la production de *G.R.M.*, puis sur celle d'*Avalon*. C'est cette idée, formalisée par un rapprochement de la prise de vues réelles et du dessin animé réalisé à l'aide des techniques numériques, qui sous-tend le discours théorique et la pratique du réalisateur à l'époque.

Si l'idée qu'« à l'horizon du numérique, tous les films seront des dessins animés⁷³⁶ » semble avoir assez peu évolué entre le memorandum pour *G.R.M.* de 1996 et l'interview publiée à l'issue de la production d'*Avalon* en 2001, elle trouve néanmoins son origine dans un contexte détaché de la question du cinéma numérique. En effet, Oshii lui-même la fait remonter à l'intuition, née d'une discussion avec le scénariste Itô Kazunori ainsi que le critique et chercheur Ueno Toshiya⁷³⁷, selon laquelle le cinéma en prise de vues réelles

⁷³⁴ Oshii Mamoru, extrait du dossier « Mémoire brouillon pour *Next Project* », 7 mars 1996, p. 5. Source : Archives Bandai/I.G : 「本来、アニメの独壇場だったこの手の表現を自在にこなした背景には、カメラマン及び彼のスタッフに相当なアニメの教養が間違いなく存在していたのであり、つまり技術に先行した視線の成熟があらかじめ存在していたのであり、後は技術の登場を待つのみという制作主体の意識状況が存在していたからこそ、誰ひとりとして体験したことのない状況を的確に演出し得たのである。（略）技術の登場以前に既に存在する視線の成熟—これこそがデジタルが可能にする架空の設定を説話行為の内側に（動機として）組み込むための標識[rubi コード]となるのである。デジタルを売り物にする凡庸な作品と、デジタルをその想像力の内側に回収し得た作品を分かつ、メルクマールなのである。で、その内実は何か？なんのことはない、それはアニメの世界にいるわれわれが日常的に行っている作業に過ぎない。要は架空の世界における臨場感をいかに演出するか、だ。」

⁷³⁵ Au niveau général de l'industrie ainsi qu'à l'échelle du réalisateur qui considère *Patlabor 2* et *Ghost in the Shell* comme l'aboutissement de ses méthodes de production, comme je l'ai montré en première partie de cette thèse.

⁷³⁶ Dans le recueil *Subete no eiga wa anime ni naru*, le chapeau de l'interview éponyme indique qu'il s'agit de la citation complète dont est extraite le titre. Malheureusement, elle ne semble pas appartenir à l'interview elle-même et elle ne fait pas l'objet d'une référence bibliographique. OSHII Mamoru, *Subete no eiga wa anime ni naru*, op. cit., p. 243 : 「デジタルの地平ですべての映画は〈アニメ〉になる」。En revanche, elle apparaît sous une forme légèrement différente comme un propos d'Oshii dans une référence de 1996 (voir ci-après).

⁷³⁷ Ueno Toshiya (né en 1962), critique spécialisé dans les études culturelles et l'histoire des théories sociales (*shakai shisôshi* 社会思想史), est probablement l'universitaire japonais qui s'est le plus intéressé à l'œuvre d'Oshii, avec lequel il entretient depuis les années 1990 un

serait une forme d'animation. Publiée dans un numéro consacré à l'animation japonaise contemporaine de la revue *Yuriika*⁷³⁸, cette longue conversation est intitulée « En réalité, le cinéma c'est de l'animation⁷³⁹ » (*Eiga to wa jitsu wa animêshon datta* 映画とは実はアニメーションだった) et aborde différents sujets, de la réception de l'animation japonaise à l'étranger à la création de *Ghost in the Shell*, en passant par l'état de la création animée domestique à l'époque. La formule qui donne son titre à l'article est bien d'Oshii (« En réalité, le cinéma, c'est de l'animation depuis le début [...]»⁷⁴⁰), mais l'idée a d'abord été lancée par Ueno (« et si c'était plutôt les films qui étaient de l'animation ?⁷⁴¹ »). La conversation porte alors sur le décalage, ressenti par Oshii devant la production japonaise d'alors, entre l'aspect des personnages « aux yeux ronds⁷⁴² » et les histoires dans lesquelles ils apparaissent, de plus en plus radicales et sérieuses. Pour sa part, et il cite les personnages de la série *Patlabor* retravaillés pour les films, le réalisateur se déclare très attaché à créer une adéquation entre l'histoire et l'apparence des personnages. À propos de cette particularité de son approche précisément, Ueno émet l'hypothèse qu'Oshii se pose ces questions parce qu'il pense lui-même ses œuvres animées comme des films de cinéma, contrairement à la plupart des acteurs de cette industrie. Partant du principe que les dessins animés ne sont pas des films,

dialogue qui alimente leurs travaux respectifs. Il est d'ailleurs lui aussi inspiré par cette discussion et publie en octobre 1996 un article sur les échanges conceptuels entre prise de vues réelles et dessin animé dans l'œuvre du réalisateur avant l'utilisation du numérique. Il s'agit de « "Sakka" mo "janru" mo nagesutero. Anime to shite no eiga, eiga to shite no anime » (« 作家もジャンルも投げすてる アニメとしての映画、映画としてのアニメ »), in *Oshii Mamoru zenshigoto zôhokaiteiban Urusei yatsura kara Kôkaku kidôtai made*, Tokyo, Kinema Junpôsha, 1996, p. 120-123. La traduction d'une version revue et augmentée de cet article a été publiée en anglais : UENO Toshiya, « Kurenai no metalsuits, "Anime to wa nani ka/What is animation" », *Mechademia*, ARNOLD Michael (trad.), vol. 1, 2006, p. 111-118.

⁷³⁸ *Yuriika Japanimêshon! Sêrâmûn kara Evangerion made* (ユリイカ ジャパニメーション! 「セーラー・ムーン」から「エヴァンゲリオン」まで), vol. 28-9, août 1996.

⁷³⁹ OSHII Mamoru (押井守), ITÔ Kazunori (伊藤和典) et UENO Toshiya (上野俊哉), « Eiga to wa jitsu wa animêshon datta » (映画とは実はアニメーションだった), *Yuriika*, vol. 28-9, août 1996, p. 50-81.

⁷⁴⁰ OSHII Mamoru, ITÔ Kazunori et UENO Toshiya, « Eiga to wa jitsu wa animêshon datta », *op. cit.*, p. 62 : 「映画は実は全部アニメーションだった (略)。」

⁷⁴¹ *Ibid.*, p. 61 : 「映画の方がアニメだったんじゃないか。」

⁷⁴² *Ibid.*, p. 60-61. Oshii emploie ici cette expression en référence à une représentation caricaturale des visages, héritée des premiers dessins animés pour la télévision diffusés dans les années 1960, en particulier des productions de Tezuka Osamu et de ses épigones. Pour Oshii, la persistance de ce style dans les années 1990 procède de la nostalgie des créateurs contemporains pour les œuvres qu'ils regardaient dans leur propre enfance, mais ne tient donc pas compte de l'évolution des thèmes et du ton du dessin animé japonais.

Ueno suggère que ce sont au contraire les films qui sont des œuvres d'animation⁷⁴³. Ce sur quoi Oshii renchérit en se demandant même si le cinéma en prise de vues réelles s'est jamais interrogé sur l'adéquation entre histoire et personnages, que ce soit dans les films hollywoodiens contemporains ou anciens, qui, soumis au *star system*, ne se soucient pas de l'adéquation apparente entre les stars et l'histoire ou la nationalité des personnages qu'elles interprètent. C'est cette disjonction entre le contenu de la fiction et la réalité profilmique qu'Oshii associe à l'animation :

« En réalité, les films étaient tous de l'animation, les équipes de réalisation travaillaient uniquement en suivant leur instinct, et s'ils ne s'appuyaient sur aucun fondement théorique, ils n'étaient véritablement pas non plus limités par leur époque⁷⁴⁴ ».

À cette étape, c'est donc l'absence de fondements théoriques qui est au cœur du rapprochement entre cinéma et animation, mais le numérique n'est pas encore au centre de la réflexion. Ce n'est que dans le mémorandum daté de la même année⁷⁴⁵ que cette question du numérique apparaît pour la première fois, et comme l'instrument d'une transformation volontaire de la prise de vues réelles. Oshii abandonne alors le regard rétrospectif qui lui a fait dire que les films en prise de vues réelles avaient toujours été de l'animation, et adopte une posture plus descriptive et prospective. Le cinéma numérique partage des points communs avec le dessin animé et ce dernier doit servir de modèle à l'élaboration d'une nouvelle cinématographie.

L'idée d'Oshii selon laquelle le cinéma en prise de vues réelles devient une forme d'animation au contact de l'image numérique s'inscrit

⁷⁴³ *Ibid.*, p. 61.

⁷⁴⁴ *Ibid.*, p. 62 : 「映画は実は全部アニメーションだったんで、現場はただ本能に従って作ってきただけであって、何の理論的な根拠もなければ、本当の意味で時代に制約されていたのでも何でもない。」

⁷⁴⁵ Bien que la publication du numéro de *Yuriika* en août 1996 soit postérieure à la rédaction du mémorandum en mars de la même année, Oshii précise au début de « Subete no eiga wa anime ni naru » (p. 349) que la première évocation de l'idée vient de sa discussion avec Ueno et Itô, ce qui laisse supposer que la rencontre a en fait précédé le mémorandum.

historiquement dans le champ théorique plus large d'une redéfinition du cinéma dans son rapport à l'animation⁷⁴⁶ amorcée dans les années 1990. Plusieurs chercheurs ont montré que cette redéfinition a été déclenchée par l'introduction du numérique dans la production cinématographique. La « crise » d'identité du cinéma tient notamment à ce que les images nées du contact entre les techniques numériques et le cinéma en prise de vues réelles contreviennent à toutes les définitions du cinéma fondées sur ses caractéristiques indicielles, techniques ou simplement matérielles. C'est ce qu'indique Suzanne Buchan lorsqu'elle déclare :

« the crucial point for animation was the digital shift, a commercially motivated historical conjuncture, and this rupture caused a crisis in film studies – the loss of its material object, celluloid, and of photoindexicality – through cinematic production's increasing reliance on digital animation techniques. Already in 1998 Thomas Elsaesser suggested that "any technology that materially affects [the status of indexicality] ... and digitisation would seem to be such a technology, thus puts in crisis deeply-held beliefs about representation and visualization, and many of the discourses – critical, scientific or aesthetic – based on, or formulated in the name of the indexical in our culture, need to be re-examined"⁷⁴⁷ ».

Jean-Baptiste Massuet remarque également que le numérique déstabilise précisément la séparation entre cinéma « traditionnel » et animation sur laquelle se sont établies les définitions de l'animation, notamment celle qu'a publié l'ASIFA (l'Association Internationale du Film d'Animation) en 1980 : « Par art de l'animation, il faut entendre la création d'images animées par l'utilisation de toutes sortes de techniques à l'exception de la prise de vue

⁷⁴⁶ S'il m'arrive d'utiliser dans cette thèse le terme « animation » comme synonyme de « dessin animé sur celluloïd », je l'emploie ici d'une façon beaucoup plus large et indéfinie afin de permettre de discuter les variations définitionnelles des différents auteurs abordés (sur les questions de définitions, voir l'introduction générale, p. 39).

⁷⁴⁷ BUCHAN Suzanne, « Animation, In Theory », *op. cit.*, p. 122, citant ELSAESSER Thomas, « Digital Cinema – Delivery Event, Time », *op. cit.*

directe⁷⁴⁸ ». Dans sa thèse consacrée aux mouvements conceptuels de scission et d'assimilation entre les deux régimes de représentation, Massuet parle ainsi d'une « crise d'identité du média cinéma, mais surtout d'une "certaine conception" du cinéma qui repose sur la différence entre les deux "territoires"⁷⁴⁹ ».

Plusieurs théoriciens ont ainsi proposé que le film en prise de vues réelles constitue finalement une forme particulière d'animation, ce qui rejoint la pensée d'Oshii. Bien souvent, ce rapprochement est effectué via une redéfinition de l'animation, et non de la prise de vues réelles. En outre, il est intéressant de noter que, bien que l'image numérique (et son introduction dans la création audiovisuelle) soit à l'origine de la crise définitionnelle, certains auteurs ne l'incluent pas dans leur révision des rapports entre animation et prise de vues réelles. L'un des auteurs les plus fréquemment cités, Alan Cholodenko, donne une définition très englobante de l'animation. D'après Jean-Baptiste Massuet, qui s'est intéressé aux enjeux de cette proposition et à ses détracteurs, « pour Cholodenko, l'animation n'est pas assujettie au cinéma, elle est le principe structurant qui le détermine⁷⁵⁰ ». Le numérique est aussi absent de la proposition d'Edward Small et Eugene Levinson⁷⁵¹ qui, dès 1989, proposent un rapprochement s'appuyant sur le montage. D'une part, ils définissent l'animation comme « une cinématographie de l'image unique⁷⁵² » (*single-frame cinematography*) qui crée le mouvement par « un montage dans la caméra⁷⁵³ » (*editing-in-the-camera*). D'autre part, ils considèrent que le montage, en juxtaposant des plans filmés en continu⁷⁵⁴ génère un mouvement

⁷⁴⁸ Brochure *What is ASIFA ?*, article 7, éditions ASIFA, citée par MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé...*, op. cit., p. 37.

⁷⁴⁹ MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé...*, op. cit., p. 8.

⁷⁵⁰ MASSUET Jean-Baptiste, « Débats animés sur l'animation. La querelle Donald Crafton / Alan Cholodenko », *Mise au point* [En ligne], n° 8, 2016, s.p. URL : <http://journals.openedition.org/map/2105>, consulté le 22 juin 2020.

⁷⁵¹ SMALL Edward S. et LEVINSON Eugene, « Toward a Theory of Animation », *The Velvet Light Trap*, vol. 24, automne 1989, p. 67-74.

⁷⁵² *Ibid.*, p. 68.

⁷⁵³ *Ibid.*, p. 72.

⁷⁵⁴ Les auteurs prennent l'exemple de trois statues de lions dans *Le Cuirassé Potemkine* de Sergueï Eisenstein (1925) et des plans alternés d'un chapeau (forme ronde) et d'une chaussure (forme ovale) dans *Ballet mécanique* de Fernand Léger (1924).

visuel et « anime au raccord⁷⁵⁵ » (*animation-at-the-cut*). Ainsi, la fonction des raccords du montage (créer du mouvement visuel) équivaut à l'exposition de l'image unique de l'animation et, par extension, montage et animation sont équivalents et représentent une même opération : le montage anime au raccord et l'animation monte dans la caméra, ce qui amène les auteurs à suggérer que « en puissance tous les films sont, en un sens, animés⁷⁵⁶ » (*virtually all films are, in a sense, animated*).

Une autre proposition originale et spécifique au contexte japonais, bien que plus tardive, est celle de Furuhata Yuriko⁷⁵⁷ qui évoque un rapprochement non pas technique ou optique, mais sémantique. Furuhata retrace en effet le développement, dans le Japon de la fin des années 1960, de la notion d'art graphique (*gurafikku âto* グラフィックアート) où le terme « graphique » vient à signifier l'art de la copie et de la reproduction (en mettant l'accent sur l'acceptation de « graphique » au sens des techniques modernes post-Gutenberg) et efface, sous cette définition élargie, les distinctions généralement admises entre image photographique et graphique, entre animation et cinéma⁷⁵⁸.

D'autres théoriciens intègrent les transformations apportées par le numérique. Parmi eux, Lev Manovich est certainement celui qui a laissé la plus forte impression dans le champ des études en animation. Comme Cholodenko mais pour des raisons en partie différentes, Manovich considère que la situation actuelle du cinéma, sous l'influence du numérique, est un retour à ses débuts historiques et que la prise de vues réelles a toujours été une forme d'animation, celle-ci redevenant simplement dominante après avoir été repoussée dans les marges :

⁷⁵⁵ SMALL Edward S. et LEVINSON Eugene, *op. cit.*, p. 72.

⁷⁵⁶ *Ibid.*, p. 73.

⁷⁵⁷ FURUHATA Yuriko, « Animating Copies: Japanese Graphic Design, the Xerox Machine, and Walter Benjamin », in *Animating film theory*, BECKMAN Karen (éd.), Durham, Duke University Press, 2014, p. 181-200.

⁷⁵⁸ FURUHATA Yuriko, *op. cit.*, p. 188 : « This expanded definition of graphic art as the general art of reproduction nullifies the distinction between graphic and photographic images, and between animation and cinema, with which we are familiar ».

« Manual construction and animation of images gave birth to cinema and slipped into the margins... only to reappear as the foundation of digital cinema. The history of the moving image thus makes a full circle. *Born from animation, cinema pushed animation to its periphery, only in the end to become one particular case of animation*⁷⁵⁹ ».

Cet aspect de la théorie de Manovich est discutée en profondeur par Ryan Pierson dans le cadre de l'histoire des théories de l'animation⁷⁶⁰ et par Jean-Baptiste Massuet dans le cadre de l'institutionnalisation des relations entre dessin animé et prise de vues réelles⁷⁶¹. Mais Manovich explicite également en quoi le numérique peut permettre d'opérer un rapprochement entre prise de vues réelles et animation, et il est intéressant de mettre cet aspect de sa proposition en rapport avec celle d'Oshii. En effet, comme Oshii, Lev Manovich est un créateur qui associe une réflexion théorique à sa pratique et qui s'interroge sur la direction à faire prendre à sa propre pratique en s'intéressant spécifiquement aux relations qu'entretiennent le cinéma (en prise de vues réelles) et la création visuelle numérique⁷⁶². Oshii et Manovich se placent du point de vue de la création et de la conception, ce qui facilite la comparaison de leurs propositions.

L'ouvrage de Lev Manovich, *The Language of New Media*, est en grande partie consacré à la description et à la théorisation des nouveaux médias⁷⁶³ – le

⁷⁵⁹ MANOVICH Lev, *The Language of new media*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2001, p. 302. C'est l'auteur qui souligne.

⁷⁶⁰ PIERSON Ryan, *The Toy Like Nature...*, *op. cit.*

⁷⁶¹ MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé...*, *op. cit.* Amené à se prononcer sur la valeur opératoire de l'hypothèse de Manovich en raison de son propre sujet, Massuet la nuance en soulignant que, « aussi intéressante [...] soit-elle, il faut remarquer qu'elle nécessite d'être repensée dans le cadre d'une histoire de la socialisation des images. Si au "début", les photographies sont animées au sein d'un dispositif conçu pour le dessin, par la suite – dans le cadre du "dessin animé cinématographique" – ce sont les dessins qui sont animés dans un dispositif conçu pour la photographie animée » (p. 15).

⁷⁶² L'une des formes de cette dernière, le jeu vidéo, constitue d'ailleurs aussi un modèle majeur pour le cinéma depuis le début des années 2000, comme le montre Martin Picard dans sa thèse, qui traite aussi d'*Avalon*.

⁷⁶³ Chez Manovich, l'expression regroupe toutes les créations visuelles ou audiovisuelles dont la production et/ou la diffusion reposent sur des techniques informatiques, telles que la conception de sites Internet, d'interfaces de logiciel, de clips musicaux ou encore de jeux

champ d'activité de l'auteur en tant que praticien –, ainsi qu'aux apports du cinéma et de ses théories à ces nouvelles créations. Cependant, dans son dernier chapitre, intitulé « What Is Cinema ? », Manovich renverse son point de vue et s'intéresse aux transformations que les nouveaux médias ont déjà induit, ou peuvent encore apporter au cinéma⁷⁶⁴. C'est dans cette optique de réflexion sur les nouvelles formes du cinéma qu'il propose la définition suivante du cinéma numérique :

« Live-action footage is now only raw material to be manipulated by hand – animated, combined with 3-D computer generated scenes, and painted over. The final images are constructed manually from different elements, and all the elements are either created entirely from scratch or modified by hand. Now we can finally answer the question "What is digital cinema?" *Digital cinema is a particular case of animation that uses live-action footage as one of its many elements*⁷⁶⁵ ».

Comme Oshii dans « Subete no eiga wa anime ni naru », Manovich met en avant l'idée que le traitement numérique des images filmées rend ces dernières manipulables⁷⁶⁶ (le cinéma n'est plus un « art de l'indice, [...] une tentative de faire de l'art à partir d'une empreinte⁷⁶⁷ ») et construites à la main (il se réfère à l'assemblage numérique – *compositing* – et à la retouche manuelle). Le diagnostic concernant les transformations apportées au

vidéo.

⁷⁶⁴ MANOVICH Lev, *The Language of new media*, op. cit., p. 287.

⁷⁶⁵ *Ibid.*, p. 302.

⁷⁶⁶ Oshii parle de la possibilité de transformer, de façonner (*kakô dekiru* 加工できる, p. 349) les images photographiques à l'ère numérique, et Manovich évoque leur plasticité (*plasticity* p. 301) nouvellement acquise. Néanmoins, même si Manovich est parfois encore plus radical dans ses affirmations qu'Oshii et que certains passages laissent planer l'idée d'une révolution nette d'un cinéma indicial à un cinéma manipulable sans tenir compte de l'histoire des manipulations photographiques et des effets spéciaux optiques (réalisés une fois l'image profilmique captée), les deux auteurs traitent bien, dans l'ensemble, d'un *accroissement* de ces possibilités plastiques.

⁷⁶⁷ MANOVICH Lev, *The Language of new media*, op. cit., p. 295 : « Cinema is the art of the index ; it is an attempt to make art out of a footprint ».

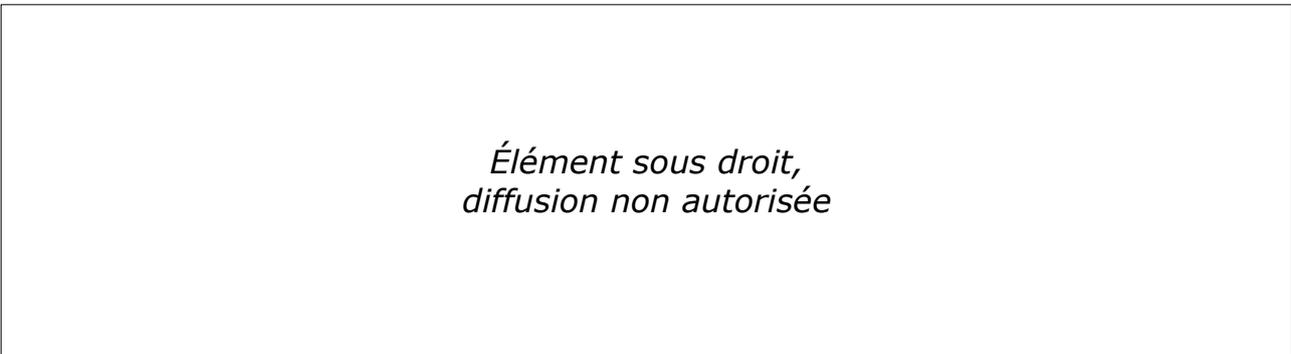
cinéma par le numérique, ainsi que la qualification de ce nouveau cinéma comme une forme d'animation sont donc communs à Manovitch et à Oshii.

Néanmoins, Oshii se distingue de Manovich par sa revendication du modèle propre au dessin animé japonais. Dans le *Memorandum* de 1996, l'idée de rapprochement qu'il exprime est plus conceptuelle que technique, puisqu'elle porte sur le rapport à l'imaginaire (et à la réalité) des deux régimes de représentation, autrement dit sur l'expression de « la maturité du regard » des créateurs. Mais elle se fait plus concrète dans « Subete no eiga wa anime ni naru » qui succède aux productions successives d'*Avalon* et de *G.R.M.*, au cours desquelles le concept de déplacement de la prise de vues réelles vers le dessin animé a trouvé des applications pratiques. Dans *Avalon*, l'adaptation du modèle de l'animation semble prendre deux voies principales : l'accentuation des ressemblances qu'Oshii a repérées et qui lui ont servi à établir le pont entre dessin animé et cinéma numérique, d'une part, et la transposition à la prise de vues réelles des pratiques qu'il associe à la production animée, d'autre part. Parmi les premières, on peut mentionner la composition de l'image par calques superposés (cf. *supra* p. 261). Cette pratique peut bien sûr être assimilée à l'empilement des feuilles de celluloïd lors de la prise de vue d'un dessin animé, mais elle se rapproche également de l'animation japonaise classique par l'association de matériaux de sources et de natures différentes (comme les dessins tracés sur celluloïd associés aux fonds peints sur papier opaque⁷⁶⁸). Pour les secondes, Oshii explique, toujours dans « Subete no eiga wa anime ni naru » qu'il lui est arrivé de modifier les expressions faciales des acteurs en « collant » sur leurs visages des expressions captées lors d'autres prises, et de « changer les mouvements en contrôlant le temps⁷⁶⁹ », deux pratiques qu'il associe spécifiquement au travail des animateurs.

⁷⁶⁸ Pour Oshii, cette hétérogénéité des sources qui composent une même image est caractéristique du dessin animé. Il l'explique notamment dans OSHII Mamoru et UENO Toshiya, « Anime wa zure kara hajimaru... », *op. cit.*, p. 69. Cf. *supra* p. 308.

⁷⁶⁹ OSHII Mamoru, *Subete no eiga wa anime ni naru*, *op. cit.*, p. 353 : 「役者の表情を別のコマから持ってきて貼り付けたり、時間をコントロールして動きを変えてしまったり。そういうことをやった果てに分かったのは、この作業はアニメの絵描きと同じだということ。」

Mais la transformation inspirée par le modèle du dessin animé et opérée par le numérique (mais pas seulement) sur laquelle il insiste le plus longuement dans l'interview est son traitement de l'image des acteurs qu'il « efface » à plusieurs niveaux. Cette tactique s'articule à la fois au rejet de l'indicialité photographique et à l'accroissement du contrôle de l'équipe de réalisation sur le film qui est, lui aussi, associé à la production animée. En effet, le traitement numérique des images qui caractérise le quotidien et le jeu dans le film touche aussi les acteurs dont les traits sont retravaillés, image par image, parfois jusqu'à ne plus former que des aplats de couleurs, des visages bidimensionnels aux expressions simplifiées (figure 73). Par cet artifice, ce sont les acteurs eux-mêmes qui sont évacués du film, laissant la place à leurs seuls personnages. L'effet visuel numérique est d'ailleurs combiné à d'autres choix qui servent le même but : le casting d'acteurs polonais, qui assure un minimum de familiarité pour le spectateur japonais⁷⁷⁰, et ce d'autant plus que la persona des acteurs polonais ne peut jouer pour le public japonais, et l'absence de leurs noms dans le générique d'introduction, qui n'indique que les membres clefs de la production⁷⁷¹.



*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 73 : Oshii Mamoru, *Avalon*, 2001 [0:05:47 ; 0:39:57].

⁷⁷⁰ *Ibid.* La langue de tournage du film constitue également un facteur important permettant de générer cette étrangeté qu'Oshii nomme « fictionnalité » (*kyokôsei* 虚構性) : la version originale du film dans l'archipel est en effet la version polonaise sous-titrée en japonais, ce qui oblige le spectateur japonais à lire le film. À propos des « calques » linguistiques dans *Avalon*, voir l'article de NAKAGAWA Miho, *op. cit.*, p. 65-83.

⁷⁷¹ Cette pratique est d'ailleurs récurrente dans le cinéma d'Oshii puisqu'aucun de ses films en prise de vues réelles antérieurs à *Avalon* ne présente les acteurs avant le générique de fin.

En outre, pour Oshii, le « gommage » des acteurs manifeste et alimente l'accroissement du contrôle (total dans le cas du dessin animé) du réalisateur et de son équipe sur les images finales du cinéma numérique par rapport au cinéma en prise de vues réelles. En retouchant non seulement les images, mais aussi les performances des acteurs en post-production⁷⁷², le réalisateur gagne en puissance expressive (*hyôgen ryoku* 表現力) et exerce un contrôle grandissant sur le profilmique qui l'oblige à prendre en charge l'intégralité de son œuvre⁷⁷³. La conséquence majeure pour le cinéma en prise de vues réelles est un changement radical de l'équilibre des pouvoirs entre acteurs et réalisateurs. Les techniques numériques ne permettent pas seulement à Oshii de changer l'apparence des corps des acteurs, mais aussi de transformer leur jeu. Pour Oshii, l'acteur au cinéma ne possède déjà qu'une responsabilité limitée quant à sa performance, car le réalisateur opère un montage et travaille sur une image, capturée, d'emblée superficielle⁷⁷⁴. L'utilisation de l'image numérique exacerbe cette situation et fait totalement pencher le rapport de force en faveur du réalisateur. La scène finale d'*Avalon* condense encore une fois les questions explorées par le film, et illustre d'une façon très claire le contrôle du réalisateur sur le profilmique et sur la performance de l'actrice. Koga Nobuaki, le superviseur des effets spéciaux sur le film, explique en effet que la prise du plan où le Ghost baisse lentement la tête était ratée à cause d'une saccade dans le mouvement de la jeune actrice Zuzanna Kasz. L'équipe a donc « remplacé » le plan par l'effet de morphing visible dans le film en utilisant le premier et le dernier photogramme du mouvement capturé et en recalculant par ordinateur les intervalles qui les séparent⁷⁷⁵. Il est d'ailleurs intéressant de noter que, parmi les différentes techniques qui auraient permis de donner à l'image l'apparence que le réalisateur avait imaginée, le choix se soit porté sur le morphing qui, comme je l'ai déjà mentionné, peut être

⁷⁷² Dans *The Language of New Media*, Manovich relève un changement des rapports entre les phases de production et préproduction lié à l'utilisation du numérique. Pour lui, les temps et les budgets alloués à la post-production ont drastiquement augmenté avec le numérique au point d'inverser les rapports dans le cas des grosses productions numériques. À ce sujet, il évoque un « shift from rearranging reality to rearranging its images » (p. 303).

⁷⁷³ OSHII Mamoru, *Subete no eiga wa anime ni naru*, op. cit., p. 353.

⁷⁷⁴ *Ibid.*, p. 354.

⁷⁷⁵ Koga Nobuaki dans le documentaire vidéo *Avalon VFX Making*, 2001.

considéré comme une forme particulière d'animation, de photographie animée par ordinateur.

Interrogé sur les raisons pour lesquelles il a eu recours à des acteurs, malgré son rejet de l'indicialité, Oshii explique que ce choix a un rapport avec la création d'une « impression de présence ». Selon lui, les personnages interprétés par des acteurs possèdent une présence immédiate que les metteurs en scènes et des animateurs ne peuvent conférer que difficilement et au moyen de multiples artifices aux personnages dessinés⁷⁷⁶. La manipulation des corps des acteurs constitue donc un exercice subtil qui permet de créer un équilibre entre présence et fiction. C'est ainsi que pour Oshii, *Avalon* devient un hybride qui bénéficie des « bons côtés⁷⁷⁷ » à la fois de l'animation et de la prise de vues réelles : un contrôle important de l'image par l'équipe technique, le rejet de l'illusion de la réalité, mais aussi le bénéfice de la présence (peut-on même dire de l'aura ?) humaine.

Mais si le cinéma en prise de vues réelles se rapproche, visuellement et comme pratique, de l'animation sous l'effet du numérique, qu'advient-il (que doit-il advenir) de l'animation celluloïd au contact des images de synthèse ? Doit-elle chercher à s'approcher à son tour de la prise de vues réelles comme *Patlabor 2* ou *Ghost in the Shell*⁷⁷⁸ ou bien doit-elle trouver une autre voie ? C'est ce qu'Oshii explore avec *Innocence*, sa production suivante.

2 Sur la passerelle : la représentation des réalités alternatives dans *Innocence*

Comme je l'ai mentionné en introduction du présent chapitre, j'ai choisi de construire l'analyse des deux films autour de la représentation des réalités

⁷⁷⁶ OSHII Mamoru, *Subete no eiga wa anime ni naru*, op. cit., p. 351.

⁷⁷⁷ *Ibid.*, p. 352.

⁷⁷⁸ Oshii déclare que c'était son objectif à l'époque de la production de *Ghost in the Shell*. *Ibid.*, p. 350.

alternatives parce que l'image numérique, qui est le sujet de ma thèse, est mobilisée de façon particulière dans ce cadre, et parce qu'elle constitue un élément commun aux deux films, ce qui permet dans une certaine mesure, de produire une étude comparée et de souligner les modulations de l'image numérique dans le cadre de l'animation et dans celui de la prise de vues réelles. Mais il faut néanmoins préciser que le sujet même des réalités alternatives n'a pas la même place dans les deux œuvres. Central et continu dans *Avalon*, il ne concerne qu'une partie du scénario d'*Innocence*. Le film présente deux occurrences de réalités alternatives qui, dans la diégèse, ne sont pas des instances de jeu vidéo, mais des « pseudo-expériences », des expériences à la fois sensorielles, cognitives et mnésiques créées et infligées par informatique. D'un point de vue narratif et diégétique, cette réalité virtuelle est clairement distincte de la réalité diégétique et, contrairement à *Avalon*, les questions verbalisées par les personnages à propos de la réalité ne portent pas sur l'identification ou sur l'existence d'une réalité de référence, mais sur sa distinction par rapport à la réalité virtuelle.

Par ailleurs, la pseudo-expérience est associée à la partie du récit qu'Oshii nomme le « drame » dans un ouvrage consacré aux principes créatifs qui ont présidé à la conception d'*Innocence*⁷⁷⁹. Oshii distingue deux éléments constitutifs du récit dans les films de fiction : l'histoire (*monogatari* 物語) et le drame (*dorama* ドラマ).

« En résumé, si on considère que l'*histoire*, c'est un personnage principal qui est sorti de maison de rééducation il y a trois jours et qui, sous la direction d'un ancien boxeur, alcoolique et borgne, surmonte moult épreuves, puis, bien qu'il ait vaincu une petite troupe d'adversaires, perd toute couleur et s'éteint d'épuisement devant la couronne de champion du monde, j'appelle *drame* le processus d'acquisition, par un personnage principal en souffrance, de ce qu'il faut appeler une noblesse intérieure, via ses relations

⁷⁷⁹ OSHII Mamoru, *Inosensu sôsaku nôto...*, op. cit. Il s'agit d'un recueil, et la partie dont est extrait ce qui suit a d'abord été publiée dans la revue éditée par le Studio Ghibli, *Neppû* (熱風), vol. 7 à 9, 2003.

– mélés romantiques inclus – avec les seconds rôles qui apparaissent par intervalles dans son entourage⁷⁸⁰. Pour simplifier encore plus, si les objectifs à atteindre sont socialisés, c'est *l'histoire*, et s'ils sont intérieurs, c'est le *drame*. Je force un peu le trait mais bon, vous pouvez les penser comme ça sans être dans l'erreur. La forme cinématographique dite dramatique exige que ces deux [éléments] soient constamment satisfaits en même temps, mais si on suit l'axe temporel interne au film [on constate que], en principe, les deux n'avancent pas en même temps, quand l'histoire avance, le drame stagne, et quand le drame progresse, l'histoire n'avance, on peut le dire, absolument pas. Tous les metteurs en scène le savent (doivent le savoir), ce n'est même pas du sens commun, juste de l'instruction de base⁷⁸¹ ».

En conservant en tête cette distinction et l'alternance entre histoire et drame⁷⁸², on remarque que l'enquête sur les gynoïdes meurtrières (l'histoire)

⁷⁸⁰ Ce résumé fait référence à la série *Ashita no Jô* あしたのジョー. Le manga original, écrit par Takamori Asao 高森朝雄 (1936-1987) et dessiné par Chiba Tetsuya ちばてつや (1939-), publié par Kôdansha dans la revue *Shônen Magajin* 少年マガジン entre janvier 1968 et mai 1973, a connu de nombreuses adaptations, dont deux séries en dessins animés pour la télévision (de 1970 à 1971 puis de 1980 à 1981), toutes deux dirigées par Dezaki Osamu.

⁷⁸¹ OSHII Mamoru, *Inosensu sôsaku nôto...*, *op. cit.*, p. 84-85 : 「物語とはつまり、三日前に少年院から出てきた主人公がアル中で片目の元ボクサーに指導され幾多の試練を乗り越え一個小隊程度のライバルを倒したものの世界チャンピオンの栄冠を前に真っ白に燃え尽きた、というのが物語だとするなら、苦悩する主人公が周辺に出没する脇役たちとのホレタハレタを含む交流を経て高貴とも呼ぶべき内面を獲得してゆく過程をドラマと呼ぶわけです。さらに単純化して言うなら、獲得目標が社会化されているならそれは物語であり、内面におけるそれはドラマであると一ちょっと強引なようですが、まあそういうことだと思って間違いありません。劇映画と呼ばれる形式は常にこの二つを同時に満たすことが要求されるわけですが、映画内の時間軸に沿って言うなら、この二つが同時に進行する状況は原則的に存在せず、物語が進行するときにはドラマが停滞し、ドラマが転回する時、物語は全くといって良いほど前進しないことは、演出家なら誰でも知っている（知っていなければならぬ）常識以前の基礎的教養に過ぎません。」

⁷⁸² Dans le texte dont provient cet extrait, Oshii élabore un système créatif, une organisation des relations entre la conception des personnages, de l'univers et de l'histoire et leur mise en image. Pour Oshii, ce système fonctionne comme un guide au moment de la conception de l'œuvre et a notamment pour objectif de permettre au créateur de s'éloigner de ce qu'il appelle la représentation sémiotique (*kigôteki hyôgen* 記号的表現) des décors qui, selon lui, domine et caractérise le dessin animé japonais à l'époque. Oshii rejette cette pratique qui assigne aux décors la fonction de signes, généralement du temps et du lieu de l'action, pour faire des décors des éléments symboliques qui fonctionnent à différents niveaux sémantiques dans l'œuvre, celui du drame des personnages, de leur histoire ainsi que des thèmes abordés par le film (cf. Introduction générale, p. 39). Dans son contexte original, le système décrit par Oshii est donc un outil de création et non d'analyse. Néanmoins, au moins deux auteurs l'ont intégré à leur démarche critique : Nakawa Miho (*op. cit.*) l'utilise comme une grille de lecture pour décrypter *Patlabor 2* et *Avalon*, tandis que Saitô Tamaki (*op. cit.*) s'en sert pour suggérer que le discours élaboré par le réalisateur sur les méthodes du dessin animé constitue une théorie

est suspendue lors de la seconde séquence de réalité virtuelle, ce qui indique, à mon sens, la prise de relais du drame.

Ainsi, l'analyse d'*Innocence* que je développe ici n'est pas guidée comme celle d'*Avalon* par la question de l'identification de la réalité diégétique, mais par celle de la relation entre réalité virtuelle et réalité diégétique, ainsi que, pour une partie, par la fonction des réalités virtuelles par rapport à la mise en scène du « drame » du personnage principal (cadre narratif).

2.1 Réel / virtuel

Comme *Avalon*, *Innocence* met en scène une réalité alternative et numérique. En observant comment cette réalité est traitée visuellement, et en s'intéressant particulièrement au devenir de l'image numérique, on peut remarquer que, ici encore, le film commence par établir une distinction nette entre deux réalités pour mieux fragiliser cette séparation avec les outils mêmes qui ont servi à l'établir.

2.1.1 Établissement d'une dualité

Dans *Innocence*, deux occurrences d'une réalité alternative sont clairement désignées comme telles par le récit. Afin de décrire comment ces manifestations se distinguent du reste, il faut bien sûr commencer par définir l'ordinaire du film et pour cette tâche, Jessie Martin insiste sur l'importance du début de l'œuvre, qu'elle fait s'arrêter « au moment où le film commence à développer une information déjà donnée⁷⁸³ ». Selon ces termes, le début d'*Innocence* s'achèverait donc avec le premier dialogue en voiture entre Batô et Togusa puisqu'ils arrivent ensuite au commissariat où ils commencent l'enquête qui leur a été confiée.

générale de l'imaginaire et de la réalité. Pour ma part, je me propose simplement de m'y référer en tant que ligne directrice afin de resserrer le cadre de l'interprétation des séquences de réalité virtuelle.

⁷⁸³ MARTIN Jessie, *op. cit.*, p. 176.

À ce stade, le film a déjà donné un certain nombre d'informations concernant son univers ainsi que son « histoire » et son « drame », pour reprendre la distinction d'Oshii. L'univers général est celui de la science-fiction. Les rues sont surveillées du ciel par une sorte de moto à hélice, un cyborg combat un robot anthropomorphe et des hologrammes sont largement utilisés comme supports visuels par les personnages. Visuellement, les espaces sont généralement plongés dans la pénombre, qui est percée par des lumières crues avec lesquelles elle contraste fortement. L'ambre et le bleu dominent les paysages urbains et les intérieurs, parfois séparément, parfois conjointement. Un effet de flou, par moments associé à un brouillard atmosphérique, contribue à réduire la profondeur de champ de la plupart des plans. L'angle de vue peut être très mobile (notamment avec le travelling circulaire et le panoramique horizontal sur le gratte-ciel dans la scène du survol), mais à part la gynoïde, les personnages sont généralement animés de façon minimale et depuis un angle fixe. Quant au son, les bruitages sont naturalistes et associés à des sons d'ambiance instrumentaux (comme dans le premier plan sur la ville ou lorsque la gynoïde se bat et s'ouvre le torse). Les voix sont claires lorsque les personnages s'expriment en direct, et légèrement déformées par un écho et du bruit électrique lorsque ils utilisent des appareils de communication. À l'exception du générique, il n'y a pas d'accompagnement musical. L'histoire est typique du genre policier, avec une composante film noir notable. Batô et Togusa sont chargés par la Sécurité Publique d'enquêter sur une série de crimes qui ne relèvent à priori pas de leur juridiction, ce qui les met en concurrence directe avec au moins deux autres organisations policières. Détective cynique avec sa hiérarchie, revêche avec son partenaire, Batô n'hésite pas à recourir à la violence contre un robot pourtant gracile. Quant au drame, il emprunte au cadre de la séparation forcée. Togusa semble s'excuser auprès de Batô d'avoir été désigné pour remplacer son ancienne partenaire portée disparue, Kusanagi Motoko, et Batô s'anime lorsqu'il est question de son sort⁷⁸⁴. L'image de la disparue lui apparaît d'ailleurs en double écho, dès le

⁷⁸⁴ La discussion dans la voiture révèle en fait un autre drame, moins prédominant à l'échelle de l'œuvre, mais dont les ramifications sont profondes avec l'un des thèmes majeurs du film, celui de Togusa et de sa mise à l'épreuve. Le nouveau partenaire de Batô se compare

début du film, sous les traits de la gynoïde qu'il affronte. L'écho est double, car il provient à la fois de la gynoïde dont Kusanagi emprunte le corps dans les scènes finales, et de la ressemblance physique entre le modèle Hadaly et l'image de Kusanagi que Batô rencontre dans le manoir de Kim (figure 74). Cet écho dépasse d'ailleurs le cadre du film puisque la première apparition de la gynoïde dans *Innocence* renvoie explicitement à une scène d'apparition angélique dans *Ghost in the Shell* ainsi qu'au plan iconique qui présente Kusanagi dans la scène d'introduction du film de 1995⁷⁸⁵ (comparer les figures 75 et 76).

Les échos internes au film : de gauche à droite, la gynoïde tueuse du début du film, l'image de Kusanagi dans le manoir de Kim et le modèle Hadaly habité par Kusanagi.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 74 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:04:46 ; 1:08:19 ; 1:24:37].

défavorablement à Kusanagi alors qu'une petite poupée de chiffon à son effigie se balance à son rétroviseur. Simple humain dans un monde où des jeunes filles délicates ont suffisamment de force pour arracher la tête de deux policiers en équipement complet, Togusa doit prouver, et surtout se prouver, qu'il peut assurer les missions qui lui sont confiées, tout en restant intègre (moralement et physiquement). Tout archétypique qu'il soit, ce personnage et son drame de menace et de concurrence participe, dans *Innocence*, à la mise en scène et au traitement des thèmes de la confrontation entre pensée humaniste et modernité technologique, d'une part, et de la rencontre entre humain et non humain, de l'autre. Ces sujets sont fréquemment abordés dans les analyses de l'œuvre, même si le personnage de Togusa en est étrangement écarté, voir par exemple HOURIGAN Daniel, « *Ghost in the Shell 2*, Technicity and the Subject », *Film-Philosophy*, vol. 17, n° 1, 20 décembre 2013, p. 51-67 ; ou ORBAUGH Sharalyn, « The Cult Film as Affective Technology... », *op. cit.* Plusieurs auteurs ont d'ailleurs utilisé le film d'Oshii comme document dans leur propre exploration de ces thèmes, par exemple, GRUET Brice, « Dans les Limbes du corps : du golem au robot et retour », *Ebisu*, n° 40-41, 2008, p. 165-174 ; ou CHU Patricia E., « Dog and dinosaur: the modern animal story », *Mosaic: a journal for the interdisciplinary study of literature*, vol. 40, n° 1, coll. « Literature Online », 2007, p. 79-94.

⁷⁸⁵ Ce plan, où Kusanagi plonge dans le vide en regardant la caméra et en se fondant progressivement dans le décor urbain, constitue l'adaptation d'une case du manga original et a été repris ou rappelé dans la plupart des autres œuvres de la franchise. En 2008, il a été refait en images de synthèse pour *Gōsuto in za sheru/Kōkaku kidōtai 2.0 GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊 2.0* (2008, Oshii Mamoru), une version remastérisée du film de 1995 qui transforme celui-ci en profondeur. En effet, certains plans originaux sont supprimés, raccourcis ou remplacés par des reproductions en images de synthèse, tandis que la qualité et la teinte générales de l'image sont modifiées pour se rapprocher des esthétiques d'*Avalon* et d'*Innocence* (contours plus flous et palette chaude). La bande sonore aussi est remastérisée et des pans entiers de dialogues sont réécrits et réenregistrés.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 75 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:04:32].

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 76 : Oshii Mamoru, *Ghost in the Shell*, 1995 [1:13:01].

Dès les premières minutes, le film établit également un régime de représentation composite. La séquence d'ouverture rassemble des modèles en images de synthèse recouverts de *textures procédurales⁷⁸⁶, comme la moto à hélices ou les éléments graphiques des interfaces ; des effets optiques, comme les agrandissements convexes de la réalité augmentée de Batô ; des images dessinées et animées à la main (tous les personnages) ; ou encore des décors peints et animés en volume, comme l'espace de la ruelle dans laquelle s'est réfugiée la gynoïde. À cela, la scène de la voiture ajoute des décors animés par glissement différé, comme par une multiplane. Tous ces éléments cohabitent au niveau des séquences et des plans.

Le cadre général du film est donc un univers fantastique et technologique, sombre ou contrasté, urbain et réglementé, où un ordre donné est rapidement suivi d'effet. L'ordinaire de la représentation – pour reprendre la terminologie de Martin – est aussi composite, superposant généralement des décors peints, fixe ou mobiles, animés en volume ou en plans, à des personnages dessinés et animés à la main, réunis par des effets optiques ou

⁷⁸⁶ J'appelle textures procédurales les textures calculées par ordinateur à partir des réglages fixés par l'opérateur, qui se distinguent par là des textures dessinées à la main et appliquées par différentes techniques (mapping et camera map, pour celles dont il est question pour *Innocence*).

atmosphériques. Et c'est cet ordinaire de la représentation qui est rompu lors de la première scène de réalité alternative⁷⁸⁷.

D'un point de vue diégétique, les réalités alternatives d'*Innocence* sont désignées comme des « pseudo-expériences », des illusions composées de faux souvenirs⁷⁸⁸ et de faux « présents » implantés numériquement dans l'esprit des sujets par un piratage de leur « cyber-cerveau », afin de les manipuler. Lorsque survient le premier piratage du cyber-cerveau de Batô par Kim, le film a déjà établi la possibilité de superposer des images naturalistes (de la nature diégétique) aux espaces physiques : dans la salle de réunion de la section 9, tous les participants « s'éteignent » les uns après les autres sauf Batô et Togusa, révélant qu'il est à priori impossible de distinguer une personne physique de son image numérique (figure 77). Le film a aussi placé le locus de ces illusions dans les yeux, dans le système sensoriel des personnages : lorsque les yakuzas se rendent compte qu'ils ont été trompés par Batô, ils utilisent l'expression : « Des images ? Il s'est introduit dans nos yeux ?⁷⁸⁹ » Ces images ne sont donc ni une projection technique (ce que seraient des hologrammes), ni des illusions mentales (comme des rêves), mais des illusions d'optique (à l'instar des mirages)⁷⁹⁰. Pour clarifier la définition, il est peut-être nécessaire d'ajouter que les « pseudo-expériences » ne doivent pas être confondues avec le « Net », le réseau informatique auquel tous les individus dotés de cyber-cerveaux sont connectés, ni avec les manifestations audiovisuelles de ce réseau et d'autres informations numériques. Dans le film,

⁷⁸⁷ La méthode de Jessie Martin, comme la plupart des méthodes d'analyse de film, insiste sur l'importance de se détacher de la chronologie du film. Pourtant à ce stade et pour ce que je cherche à démontrer, c'est-à-dire l'économie du suspens et l'instillation progressive d'un doute sur le réel, il me semble au contraire important d'y adhérer à nouveau. Je décris donc les deux séquences dans l'ordre de leur apparition dans le film.

⁷⁸⁸ L'implantation et la manipulation de souvenirs est bien sûr un topique de la science-fiction, au cinéma comme en littérature. Je ne vais pas développer ici plus avant ce propos, mais le procédé est souvent associé à différentes questions liées à la construction de l'identité individuelle, comme dans *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) où les faux souvenirs permettent aux *réplicants*, des êtres artificiels nés adultes, de concilier leur artificialité et l'apparente humanité qui est exigée d'eux.

⁷⁸⁹ Réplique d'un yakuza dans *Innocence* (0:34:33) : 「映像？俺たちの目に侵入しやがったのか？」

⁷⁹⁰ On peut à ce sujet relever une contradiction entre ce que dit et ce que montre le film. Les pseudo-expériences sont représentées comme des phénomènes optiques, mais sont décrites dans les dialogues comme des faux-souvenirs, comme une manipulation cognitive et, de façon plus générale, des informations dont la victime dispose et à partir desquelles elle agit.

les représentations en trois dimensions de caractères dorés flottant dans un espace indéfini sont identifiées par la mise en scène comme des représentations graphiques d'informations numériques et de leur transmission ; les écrans et les hologrammes forment des interfaces graphiques qui représentent le même type d'informations sous une forme lisible ; et les cercles dorés, textes et autres effets des plans en vues subjectives de Batô constituent une interface de réalité augmentée qui donne des informations complémentaires sur ce que perçoivent les yeux du cyborg.

La salle de réunion de la section 9 : les participants disparaissent, laissant seuls Batô, Togusa et leur chef, qui s'« éteint » finalement à son tour.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 77 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:31:00].

La première occurrence de la pseudo-expérience créée par Kim, qui correspond à la scène de la fusillade dans l'épicerie, établit une distinction nette entre le monde physique et la pseudo-expérience, ou entre la réalité diégétique et une réalité alternative. Contrairement à celles d'*Avalon*, les réalités alternatives d'*Innocence* ne s'annoncent pas par des intertitres. La pseudo-expérience dans l'épicerie ne se signale totalement qu'au moment où elle prend fin, mais elle est rétrospectivement clairement bornée. Après l'attaque chez les yakuzas, Batô se fait raccompagner, cette fois par Togusa, et s'arrête à l'épicerie comme à son habitude. Tout comme dans *Avalon*, la répétition (l'itération) permet à la fois d'instaurer un régime diégétique minimal, mais aussi de le dépasser aussitôt. À l'instant où Batô franchit le seuil, l'ambiance sonore perd tout naturalisme. Lorsqu'il ouvre la porte, la cloche qui y est fixée tinte une première fois et sa vibration s'éteint

rapidement, engloutie par le bruit de la pluie qui tombe dehors. Mais lorsqu'il passe le seuil et referme la porte derrière lui, le son de la pluie cesse totalement, et la cloche sonne à nouveau, mais son écho cette fois se prolonge pour se mélanger à des chuchotements féminins dont la source reste invisible. Parmi les effets sonores inquiétants résonne la voix de Kusanagi qui le met en garde. La voix est traitée comme une communication à distance, avec un souffle de fond, mais elle est associée à une figure située à proximité du policier, une femme portant une grosse écharpe jaune à fines rayures bleues autour du cou et un chat, vivant, dans un sac à dos. Le point de vue (rapproché) est contraire au point d'écoute (distancié), une incohérence – le son et l'image n'étant pas restitués à la même échelle perceptive – qui signale le caractère particulier de cette séquence. C'est aussi la première fois que le film montre l'intérieur du magasin, qui se caractérise par une domination écrasante de la lumière bleue, une lumière crue qui intensifie les contours des ombres et des objets (figure 78). L'angle de vue est encore mobile, mais cette fois-ci Batô l'est tout autant. Lorsque la caméra virtuelle se déplace dans les allées, le cyborg pivote en une série de gestes complexes. De plus, les mouvements de tous les objets et de tous les personnages sont ralentis. Seule l'interface de réalité augmentée de Batô (les viseurs ambrés qui traversent le cadre et les agrandissements de l'image) conserve sa vitesse ordinaire. Par ailleurs, les déplacements du cadre révèlent une grande profondeur de champ. À l'arrière-plan, les décors ne sont plus peints et leur netteté présente un degré de détail photographique, ce qui constitue un nouveau régime de représentation (décors photographiques⁷⁹¹ et animés en volume).

⁷⁹¹ Les témoignages des membres de l'équipe de production indiquent que, pour la plupart des objets de ce décor, il ne s'agit pas de dessins photoréalistes, mais bien de reproductions photographiques. Cf. *supra* p. 302.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 78 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:40:00].

Les changements qui accompagnent le retour au réel aussi sont sans équivoques, et résumés en un seul plan. Le visage de Batô est montré de profil, en très gros plan, les traits déformés par une expression de tension et par les ombres projetées de la lumière bleue. Son grognement est interrompu soudainement par un craquement électrique accompagné d'un flash blanc. Alors que le son s'éteint doucement dans le silence, les traits de Batô sont baignés dans une douce lumière orangée et détendus en une expression de stupéfaction. Les images qui suivent le retour au réel sont particulièrement contrastées avec celles de la pseudo-expérience. Progressivement, le bruit de la pluie qui tombe pénètre doucement à l'intérieur du magasin. Les mouvements de caméra et des personnages sont minimaux, la scène est baignée d'une lumière chaude et diffuse qui, associée à une profondeur de champ réduite, atténue les contours des ombres et des objets (figure 79 et extrait vidéo « Les retours au réel dans *Innocence* » [18:48]).

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Figure 79 : Oshii Mamoru, Innocence,
2004 [0:41:20].*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Figure 80 : Oshii Mamoru, Innocence,
2004 [1:06:38].*

2.1.2 Naissance du doute

La pseudo-expérience est donc clairement discriminée du reste du film. Début et fin sont balisés par des effets auditifs et des modifications de nature visuelle. Sa qualité graphique et son régime de représentation sont uniques. Mais avec la seconde et dernière occurrence de la réalité alternative produite par Kim, celle qui correspond à priori à la séquence du manoir, cette distinction se trouble.

Tout d'abord, son bornage est plus complexe. Le commencement est plus discret et même le cadre du retour au réel, bien que sans ambiguïté, ne reprend qu'une partie des éléments de sa première occurrence. Ce retour au réel est marqué par le visage de Togusa cette fois, montré en gros plan et de profil, éclairé par une lumière jaune qui inonde le bureau de Kim. Ses traits expriment la stupéfaction alors que son hurlement et la musique des plans précédents s'éteignent progressivement dans le silence. Mais au lieu de reculer par un raccord dans l'axe comme la première fois, la caméra virtuelle effectue maintenant un mouvement complexe en tournant et en s'éloignant du personnage pour le recadrer avec Batô qui se tient derrière lui (figure 80 et extrait vidéo « Les retours au réel dans *Innocence* » [18:48]). Ce changement de direction donne lieu à un certain nombre d'hypothèses interprétatives, parfois contradictoires. Est-ce la marque d'un retour définitif au réel (Togusa se détournant de l'illusion) ? Est-ce la marque de la fin des pseudo-expériences de Kim (le mouvement circulaire sur les deux hommes fait écho à un brusque changement de direction de la voiture conduite par Togusa, juste avant la première attaque de Kim dans l'épicerie, signifiant peut-être la fin du détournement, comme une parenthèse qui se referme) ? Est-ce au contraire une contamination de la réalité alternative vers le réel (plus que le changement de direction, c'est la façon dont il s'opère qui est suspecte, les travellings circulaires étant particulièrement nombreux dans les pseudo-expériences) ? Comme je le montre plus loin, le film maintient le doute à ce sujet.

Contrairement à la pseudo-expérience de l'épicerie, il ne semble pas y avoir de correspondance entre les déplacements des personnages dans l'espace virtuel et dans l'espace réel. Alors que Batô se trouve au même endroit et dans la même position (devant le comptoir, une arme braquée sur le front du vendeur), le retour au réel de Togusa le fait sauter d'un lieu à un autre et d'une situation à une autre (allongé au sol près de la porte, puis debout près de la fenêtre, une tasse de thé à la main). Pour découvrir à quel moment du récit Kim a pris le contrôle des images, une première démarche serait de reconstituer le premier retour au réel en recherchant dans le passé un plan « bleu » qui pourrait être considéré comme le pendant des plans « oranges » sur Togusa. Il y a effectivement deux plans qui semblent correspondre à ces critères et feraient remonter le piratage à la première conversation entre Kim et ses hôtes (figure 81), mais la démarche même est rendue caduque par la présence de Kusanagi lors de la première entrée dans le manoir. D'après la chronologie du film, les deux hommes sont sous l'emprise de Kim dès le premier plan sur l'îlot, ce que confirment les images rembobinées et le dialogue entre Batô et Togusa qui commence de façon suspensive par un « et ? » (de で), signalant la fin d'une ellipse. Il ne semble donc pas y avoir, pour cette occurrence de pseudo-expérience, d'équivalent au passage du seuil de l'épicerie, de traduction visuelle ou sonore de la transgression liminaire de la réalité diégétique à la réalité alternative.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 81 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:58:41 ; 1:06:57].

Outre un bornage moins explicite, cette seconde occurrence de la réalité alternative imposée par Kim trouble la distinction précédemment établie avec la réalité diégétique en ne reprenant pas la spécificité visuelle de la première

occurrence. La pseudo-expérience dans le manoir emprunte ponctuellement quelques éléments au cadre de l'épicerie, comme la caméra mobile, les personnages très animés ou la lumière bleue, mais elle rejette aussi la seule qualité spécifique à ce premier cadre, la représentation photoréaliste du décor⁷⁹². Comme dans l'ordinaire du film, le régime de représentation est varié. Par exemple, l'automate musical du hall est représenté en images de synthèse habillées de textures procédurales et animé par ordinateur, tandis que la cour intérieure est peinte à la main et animée en trois dimensions et que les personnages sont toujours dessinés et animés à la main.

La dynamique visuelle et narrative de cette séquence repose sur la répétition et sur la variation, et le cadre de la pseudo-expérience évolue en fonction de ce principe. Par trois fois Batô et Togusa entrent dans le manoir et trouvent le corps de Kim. Il est d'ailleurs notable que le principe itératif sert deux stratégies opposées dans *Innocence* : construire un cadre rassurant (avec la routine des achats à l'épicerie dans la réalité diégétique du monde physique) et le déstabiliser (avec cette pseudo-expérience). À son premier passage, Batô a le temps d'explorer plusieurs salles et couloirs, mais seuls trois lieux sont répétés à chaque occurrence et peuvent servir de point de repère. Il s'agit de l'îlot à l'extérieur du manoir, du hall d'entrée et du bureau de Kim. Le hall d'entrée est le cadre qui varie le moins. Visuellement, il reste inchangé à travers ses trois occurrences, avec les mêmes couleurs dominantes : orange cuivré pour le premier étage, bleu pour le troisième étage et le puits de lumière, camaïeu de verts pour le second étage. À l'image de cette répartition des nuances, le hall fonctionne comme un sas chromatique entre l'extérieur du

⁷⁹² Le directeur des décors numériques du film, Shinozaki Tôru, explique que, au stade du concept, les décors du manoir devaient être réalisés avec les mêmes techniques que ceux de l'épicerie. L'idée aurait été abandonnée après la production de ceux-ci, principalement pour des raisons de durée de production, la charge de travail ayant été jugée trop importante comparée à d'autres techniques (cf. *supra* p. 296). Néanmoins, les choix de mise en scène de la réalité virtuelle, et notamment de l'apparition progressive de la seconde, ne peuvent être uniquement imputés à ces contraintes.

bâtiment, qui passe progressivement de gris à sépia⁷⁹³, et le bureau de Kim qui est toujours éclairée par une lumière bleue.

Du point de vue narratif, la répétition est rendue par la reprise de boucles de dialogue et la progression, par une montée en violence des situations. La distribution entre les trois lieux est d'ailleurs aussi reprise. Sur l'îlot, le même dialogue se répète tandis que dans le hall, le message de Kusanagi devient de plus en plus précis et que, dans l'étude, Kim déroule des monologues et des événements très différents.

Associée aux conversations des personnages concernant la possibilité ou non de distinguer le réel du virtuel, la déstabilisation des frontières précédemment établies entre le monde physique et la pseudo-expérience fait donc naître un doute : si son bornage à priori est invalidé, quand la pseudo-expérience du manoir de Kim commence-t-elle ? Et dans un second temps, si les deux réalités sont perméables, sont-elles effectivement séparées et de nature ontologiquement distincte ?

« Rien ne distingue un souvenir de son évocation. Et dans un cas comme dans l'autre, on ne peut jamais le comprendre qu'après coup⁷⁹⁴ ». En cédant à cette invitation à la rétrospection que le film verbalise lui-même par le truchement de Batô, le spectateur peut réinterroger le commencement de la pseudo-expérience du manoir et découvrir dans la séquence précédente du festival d'Etorofu un certain nombre d'éléments communs qui créent des passerelles entre les deux séquences, parmi lesquels la rupture narrative.

On a déjà relevé que le dialogue entre Batô et Togusa devant le manoir produit une rupture semblable. D'une part, cet échange s'amorce par la conjonction de coordination « et », qui suggère une ellipse, et d'autre part, il

⁷⁹³ On peut d'ailleurs envisager d'intégrer à cette progression la quatrième occurrence de la discussion sur l'îlot, celle qui a lieu après le retour à la réalité sous une lumière résolument dorée.

⁷⁹⁴ Réplique de Batô dans *Innocence* (1:09:45) : 「思い出をその記憶と分かつものは何もない。そしてそれがどちらであれ、それが理解されるのは常にあとになってからのことではない...。」

se répète à l'identique au début de la seconde boucle. Dans le cas du festival, c'est la séquence elle-même qui constitue une rupture narrative à l'échelle du film tout entier. En effet, la narration d'*Innocence* est généralement caractérisée par une progression claire, explicite et linéaire, chaque séquence étant articulée à la suivante par des dialogues qui résument ce qui vient de se produire et/ou annoncent la suite de l'action. Cette structure verbale de la narration se voit redoublée par l'insertion quasiment systématique de déplacements dans l'espace faisant office de transitions (en voiture, roulant ou à l'arrêt, en hélicoptère, dans un ascenseur, tracté par un cétaqué cyborg, etc.). Par exemple, au début du film, Batô et Togusa se trouvent dans les locaux de la section 9 et reçoivent l'ordre d'enquêter sur la gynoïde. Dans la voiture de Togusa, ils discutent de la méthode à adopter et déclarent se rendre au commissariat où se trouve sa dépouille. Arrivés au commissariat, ils rencontrent un agent de terrain qui leur indique l'emplacement du laboratoire de médecine légale non sans ajouter un commentaire désobligeant. Dans l'ascenseur, les deux enquêteurs discutent de cet échange. Dans le laboratoire, ils collectent les informations sur la gynoïde et le docteur Haraway leur communique aussi ses impressions personnelles sur l'affaire. De retour dans la voiture, stationnée dans le parking souterrain du commissariat, ils échangent à leur tour leurs impressions personnelles sur le docteur et ses commentaires, puis ils déclarent vouloir interroger l'inspecteur Vaucanson. À cet instant, la section 9 les contacte pour leur annoncer le meurtre de celui-ci. Togusa démarre sur les chapeaux de roues pour se rendre sur le lieu du crime.

Ainsi, dialogues et trajets dans l'espace concourent à la construction d'une régularité narrative qui renforce l'impact du festival et son caractère incongru. Après la fusillade dans l'épicerie (qui n'échappe pas réellement à la continuité narrative puisqu'elle est précédée d'un déplacement en voiture et de l'annonce par Batô qu'il s'attend à une réaction de la part de Locus Solus), le convalescent est rejoint par son partenaire et par Ishikawa, et les trois hommes discutent des événements qui viennent de se produire et de leur impact sur l'enquête. Ishikawa leur transmet ensuite l'ordre de se rendre

immédiatement au siège de Locus Solus à Etorofu, ordre auquel obtempèrent les deux hommes. Ils survolent la ville en hélicoptère, tournent autour du siège de Locus Solus et amorcent leur descente, mais avant que leur train d'atterrissage n'ait touché la plateforme, le plan se termine sur un fondu au noir (première rupture). Sans transition, les plans suivants montrent Batô et Togusa perdus dans les rues d'Etorofu dominées par les ors du festival (seconde rupture). Au cours de leur errance, ils tombent, semble-t-il par hasard, sur un informateur nommé Lin que Batô interroge à propos d'un certain Kim dont il n'a encore jamais été question dans le film (troisième rupture). Afin d'éviter de répondre et de se compromettre, Lin répète à deux reprises la même ligne de dialogue (quatrième rupture) et, alors que l'interrogatoire s'enlise, Batô et Togusa se retrouvent, encore une fois sans transition (cinquième rupture), au pied de la sculpture qui trône devant le manoir de Kim. C'est pour finir en ce même lieu que la linéarité du récit est rétablie à la suite des aventures des deux partenaires à l'intérieur du manoir. Sous un ciel d'ambre, Batô revient, au profit de Togusa, sur ce qu'ils viennent de vivre, planifie la suite de leur mission, et ses explications sont actées par le trajet sous-marin vers le bateau-usine⁷⁹⁵.

La séquence du festival (qui comprend l'interrogatoire de Lin) compte donc plusieurs ruptures : celle de la continuité narrative au niveau du film, soulignée visuellement par le fondu au noir qui constitue une transition particulièrement rare dans *Innocence*⁷⁹⁶, ainsi que celle de la boucle du dialogue entre Lin et Batô. Or, j'ai déjà souligné que le film établit les figures de la rupture narrative et de la répétition comme des caractéristiques de la pseudo-expérience du manoir de Kim, ce qui permet de repérer une forme d'homogénéité entre les deux séquences. En outre, cette homogénéité est

⁷⁹⁵ Il est important de garder à l'esprit que le retour de la continuité ne signifie pas nécessairement le retour à la réalité, et on peut légitimement se demander où se trouve le corps neutralisé de Kim alors que les deux hommes discutent de la suite de leur enquête, ou encore s'interroger sur les implications de la mention du nom de Lin par le cyborg cétacé plus tard dans le film.

⁷⁹⁶ Le film en compte cinq : entre le combat contre la gynoïde et le générique, entre la soirée de repos chez Batô et la réunion de la section 9, entre le survol d'Etorofu et le festival, entre la résolution de l'affaire et la scène finale, et à la fin du film. Je reviens sur cette figure plus loin (*infra* p. 453).

renforcée par un effet de mise en abyme des images, et par la révélation de la nature du festival qui s'avère purement audiovisuelle. En effet, la réalité alternative du manoir est présentée comme une création audiovisuelle animée puisque Kim en possède un enregistrement, enregistrement qu'il utilise pour vérifier la présence dans le hall de l'avatar de Kusanagi. Le film montre les images de cet enregistrement en reprenant quelques plans des scènes précédentes, animés à l'envers et traversés par des bandes pixelisées, comme un fichier vidéo mal encodé. De façon plus discrète mais néanmoins visible, les images du festival sont elles aussi mises en abyme. À la fin de la scène de la parade, avant la rencontre avec Lin, un plan général sur les hauteurs de la ville s'attarde sur deux écrans placés sur les murs d'une tour. L'un des deux écrans rediffuse en noir et blanc plusieurs plans sur les chars et les attractions déjà montrés (figure 82).

À gauche, le festival d'Etorofu, à droite sa rediffusion en noir et blanc sur grand écran.

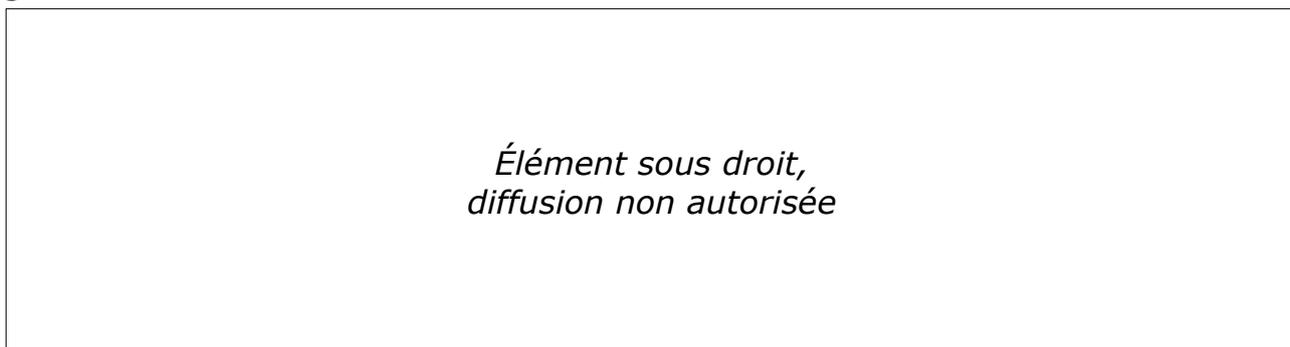


Figure 82 : Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:50:37 ; 0:50:56].

Ainsi, de façon rétrospective, le film suggère que le festival est inclus dans la pseudo-expérience créée par Kim. Et le doute qui a permis cette découverte a vocation à contaminer tout le film, et à faire s'écrouler la cohérence du monde diégétique dans l'esprit du spectateur. Cette double séquence présente les particularités que l'on vient de voir, mais, comparée à la pseudo-expérience de l'épicerie, elle partage aussi beaucoup de similarités avec la réalité diégétique du film, suffisamment du moins pour que sa nature extra-ordinaire ne soit pas repérable de prime abord. En effet, si la réalité

virtuelle se manifeste selon une certaine modalité (l'épicerie), cette norme se voit contredite et affaiblie dans un second mouvement (le festival et le manoir). L'instabilité de la représentation instille ainsi un doute diffus et rétrospectif sur l'ensemble du récit.

Ainsi, contrairement à *Avalon* dont tous les mondes appartiennent sans ambiguïté au programme informatique, *Innocence* maintient l'incertitude en faisant s'affronter les niveaux diégétiques et plastiques, les deux réalités étant visuellement interpénétrées, mais diégétiquement distinctes. Par sa richesse audiovisuelle et thématique, le film invite à rechercher des éléments susceptibles de lever le doute. Tout devient alors signe ou indice potentiel d'une pseudo-expérience. Mais dans la mesure où l'exemple du manoir invalide la possibilité même d'établir des standards propres à chacune des réalités, la tentative s'avère vaine⁷⁹⁷, et le spectateur est placé devant une injonction contradictoire, le film lui refusant les moyens d'œuvrer à sa propre cohérence fictionnelle. Je n'en donnerai qu'une seule illustration, en l'espèce le recours au contraste chromatique entre le bleu et l'ambre⁷⁹⁸. La scène de l'épicerie et les deux retours au réel suggèrent que le bleu est associé à la pseudo-expérience, donc à la réalité virtuelle numérique, tandis que l'ambre est lié à la réalité diégétique. Une observation de la réalité de Kim à cet égard permet de noter que le ciel au-dessus de la sculpture devant le manoir, passe de gris à doré en quatre étapes successives (figure 83). Ce phénomène pourrait se comprendre comme un retour progressif au réel alors même que Batô commence à s'apercevoir du piège. Mais l'ambre apparaît ailleurs dans le manoir de Kim, dans les couloirs comme dans les salles. Il n'y a finalement qu'au moment du retour à la réalité que les deux couleurs sont formellement opposées l'une à

⁷⁹⁷ À ce propos, Oshii déclare dans un message adressé au lecteur de *l'ekonte d'Innocence* que la mission de la mise en scène n'est pas de transmettre complètement et avec exactitude l'intention du metteur en scène, mais au contraire de construire et de maintenir une situation ambiguë. Oshii Mamoru dans ÔNO Shûichi (éd.), *op. cit.*, p. 259.

⁷⁹⁸ Il est intéressant de noter que le choix d'associer spécifiquement ces deux couleurs dans le cadre de la représentation de réalités alternatives n'est pas propre à *Innocence*. En effet, Lia M. Hotchkiss souligne en 2003 que le film *Passé virtuel* (*The Thirteenth Floor*, 1999, Josef Rusnak) attribue une palette chair au réel et bleue à la simulation, tandis que *Matrix* associe des teintes sépia à la simulation et bleues au monde réel. HOTCHKISS Lia M., *op. cit.*, p. 22 et p. 24.

l'autre. À travers tout le film, elles alternent et se côtoient, rendant toute systématisation impossible, ce qui contredit l'attribution univalente ou univoque d'une valeur cognitive ou symbolique à l'une ou l'autre⁷⁹⁹. Par exemple, si un espace dominé par la lumière bleue est d'une nature différente des espaces dorés, alors que penser du laboratoire médico-légal où se rendent Batô et Togusa au début de leur enquête, un espace qui est chromatiquement construit sur la coprésence presque exclusive de ces deux couleurs ?

De gauche à droite, le ciel au-dessus des trois entrées successives dans le manoir et lors de la conversation finale entre Batô et Togusa après le retour à la réalité.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 83 : Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:54:20 ; 1:01:42 ; 1:05:40 ; 1:10:38].

S'il est si facile pour la réalité virtuelle d'imiter la réalité de référence, n'est-ce pas parce qu'elles présentent fondamentalement la même essence sous leurs variations aspectuelles ? Il ne semble donc pas y avoir dans le film deux réalités relevant de natures ontologiquement opposées, ou même clairement distinctes, mais une oscillation constante sur un continuum entre réalité et virtualité, une réalité ouverte à une infinité de variations.

2.2 Réalité virtuelle, réalité visuelle

J'ai déjà noté l'importance du regard associé à la réalité virtuelle dans la diégèse (la pseudo-expérience est logée dans le regard des victimes) et la mise en scène (les vues subjectives ou semi-subjectives). Dans *Innocence*,

⁷⁹⁹ À ce propos, et pour apporter un nouvel élément de contradiction à cette dichotomie, Morikawa Kaichirô souligne, dans un article consacré aux représentations architecturales dans *Innocence* et aux tensions contemporaines entre iconoclasme et idolâtrie, que dans la filmographie d'Oshii, et de l'aveu même du réalisateur, la couleur jaune est souvent spécifiquement associée au mensonge et à l'escroquerie. Il n'y a peut-être aucune vérité dans *Innocence*, pour paraphraser Batô, seulement deux virtualités : l'une qui s'exhibe comme telle et l'autre qui ment sur ce qu'elle est. MORIKAWA Kaichirô (森川嘉一郎), « Kiiroi toshi » (黄色い都市), *Yuriika*, vol. 36, n° 4, avril 2004, p. 93 (voir aussi HOSOMA Hiromichi, *op. cit.*, p. 92).

« regarder » constitue une activité consubstantielle au cadre de la réalité virtuelle au point que, pour Yoshimi Tomofumi, l'importance du regard dépasse la seule pseudo-expérience et caractérise l'intégralité du film d'Oshii. Il relève ainsi qu'elle est suggérée, sur un mode emblématique, dès les premiers plans, avec le véhicule volant qui surveille la ville et ouvre un œil métallique sur lequel est inscrit le caractère *kan/mi[ru]* 観 (qui signifie notamment « voir »), et qu'elle trouve son expression diégétique dans la capacité du personnage de Batô à trouver et manipuler les informations dans le cadre de son enquête⁸⁰⁰. L'importance du voir et du regard amène à se poser la question de ce que voient les personnages, et de la façon dont leur perception visuelle est représentée dans le film.

Je l'ai déjà montré, la seconde occurrence de réalité virtuelle élaborée par Kim, qui commence à la première image du festival et s'achève sur le retour au réel de Togusa, constitue une suspension de l'« histoire » du film. Les standards narratifs du film sont rompus, le récit boucle, et l'enquête cesse de progresser. Or, selon Oshii, « histoire » et « drame » ne peuvent se développer que de manière alternative, et ici, l'histoire étant suspendue, la réalité virtuelle apparaît donc comme le lieu d'expression du drame⁸⁰¹. En faisant de la question de ce « que voient les personnages » une ligne directrice pour l'analyse, je me propose maintenant d'interpréter le sens de la représentation

⁸⁰⁰ YOSHIMI Tomofumi, « Oshii Mamoru *Inosensu* shiron... », *op. cit.*, p. 1081.

⁸⁰¹ En outre, il faut noter que contrairement à la séquence de l'épicerie, le festival et le manoir sont visités par deux personnages distincts, Batô et Togusa, chacun aux prises avec son propre drame. Le drame de Togusa, qui tente de préserver son humanité en dépit des risques de son métier et d'une forme de compétition avec ses collègues, s'articule avec ce qui est probablement le thème principal du film : l'humain et la redéfinition que lui impose la modernité. La réalité virtuelle de Kim constitue la mise à l'épreuve ultime de l'humanité de Togusa dans le film. Confronté diégétiquement à des enfants masqués, des automates anthropomorphes et des doubles mécaniques, il est en outre renvoyé de façon filmique à sa bidimensionalité de personnage de dessin animé. Dans la réalité virtuelle, son humanité est donc en danger à tous les niveaux : en tant qu'enquêteur, en tant que sujet post-moderne et en tant que personnage de film d'animation. À mon sens, le thème de la réalité et de sa perception, qui prédomine dans les séquences de réalité virtuelle et dont je traite dans cette thèse, est d'ailleurs en grande partie inféodé, dans le film, à celui de l'humain. Mais il s'agit d'un sujet excédant les objectifs de la présente thèse et je me contenterai ici de renvoyer à la lecture de deux articles qui ne traitent pas directement d'*Innocence*, mais qui offrent des pistes importantes : BOLTON Christopher A., « From Wooden Cyborgs... », *op. cit.* et LOOSER Thomas, « Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan », *Mechademia*, vol. 1, n° 1, 2006, p. 92-109.

des réalités alternatives dans le cadre narratif du drame associé au personnage de Batô.

Dans les séquences de réalité virtuelle où les enjeux de l'enquête sont suspendus, la possibilité d'une réunion entre Batô et son ancienne coéquipière disparue se fait plus précise. Par des moyens divers, le film construit la réalité virtuelle de Kim, en particulier sa seconde occurrence, comme un monde échappant aux lois ordinaires, un espace frontière avec un autre monde et présentant des caractéristiques propices à la réunion des deux personnages. Il est intéressant de relever que, dans le prolongement du premier film, *Innocence* se garde de déterminer exactement la nature de cet autre monde, que l'on ne peut que deviner et qui emprunte à la fois (et au moins) au monde de l'information électrique, au divin et à la mort. Néanmoins, le monde frontière de la virtualité numérique ne permet pas un réel contact entre Batô et Kusanagi, du moins pas suffisant pour la résolution du drame du personnage principal. En revanche, elle constitue une ouverture, un passage vers un tel contact.

2.2.1 La vision d'une ombre

Le drame de Batô concerne la disparition de Kusanagi, qui fait l'objet du précédent film de la franchise. Pour rappel, dans *Ghost in the Shell*, la section 9 de la sécurité publique enquête sur les agissements d'un pirate informatique insaisissable qui parvient à manipuler les souvenirs de ses victimes afin de les pousser à perpétrer des crimes à sa place, un modus operandi qui lui vaut le surnom de « Marionnettiste ». En parallèle, Kusanagi Motoko, qui dirige l'équipe d'intervention de la section 9, mène une introspection mélancolique sur sa propre identité. Kusanagi est un être humain dont la transformation en cyborg est si avancée que seules subsistent quelques cellules cérébrales d'origine, ce qui porte à leur paroxysme la question de son identité et la séparation entre son être et son corps. Cette séparation est d'ailleurs officiellement actée, puisque son corps technologique lui est prêté par le gouvernement qui l'emploie et qui en est le seul propriétaire. Même son

cyber-cerveau, où semble pourtant siéger l'être dans la franchise (cf. *supra* sur le *ghost*, p. 136), ne lui appartient pas. Dans ces conditions extrêmes, comment peut-elle s'assurer qu'elle est bien elle-même ? Où trouver en soi ce qui la distingue encore d'un robot ou d'un programme informatique ? Telle est la teneur des questions que se pose Kusanagi lors du dénouement de l'enquête sur le Marionnettiste⁸⁰². Celui-ci décide en effet de prendre le contrôle d'un corps artificiel inoccupé et de se livrer à la section 9 dans cette enveloppe d'emprunt. Il révèle alors qu'il n'est pas un être humain excellent au piratage informatique, mais un programme conçu pour accomplir les tâches qui l'ont fait connaître. Ce programme, désigné par ses créateurs sous le nom de code 2501, explique avoir pris conscience de sa propre existence et réclame l'accès aux droits fondamentaux en sa qualité de « être vivant né de l'océan de l'information⁸⁰³ ». À la fin du film, Kusanagi et le Marionnettiste, deux êtres intelligents mais situés en marge de l'humanité, choisissent de fusionner en une entité numérique, entièrement dématérialisée. C'est pourtant dans le monde physique que cette nouvelle créature s'éveille à la vie, sous la forme étrange, presque grotesque, d'un corps de fillette vêtue d'une robe à volants, associé à la tête rescapée de Kusanagi. Avant de quitter Batô, qui a assisté à la fusion, l'étrange hybride lui promet de toujours se trouver à ses côtés lorsqu'il se connectera au Net, et tous deux conviennent d'un mot de passe pour se reconnaître : le code 2501.

Innocence ne fait qu'évoquer ces événements par quelques brèves conversations entre les personnages et par la description subtile de leur impact sur Batô. Lors de leur première conversation en voiture, Togusa demande ainsi à ce dernier si le Major (*shôsa* 少佐, c'est le surnom donné à Kusanagi par ses collègues) est toujours considérée comme une fugitive, ce à quoi Batô répond

⁸⁰² Le nom japonais du Marionnettiste *ningyô tsukai* 人形使い ne donne pas d'indication de genre, mais celui-ci est précisé dans le film lorsqu'un autre personnage le désigne par le pronom « il » (*kare* 彼), d'où l'emploi du masculin en français. Il faut toutefois noter que dans *Gôsudo in za sheru/Kôkaku kidôtai 2.0* (cf. description *supra* p. 408), les dialogues ont été réenregistrés et le pirate est cette fois désigné par le pronom féminin « elle » (*kanojo* 彼女) et doublé par une actrice.

⁸⁰³ Réplique du Marionnettiste dans *Ghost in the Shell* (0:49:57) : 「私は情報の海で発生した生命体である。」

sur un ton amer que, pour les autorités, le problème posé par sa disparition n'est pas de savoir si elle est toujours en vie ou non, mais de récupérer son cyber-cerveau ainsi que les informations secrètes qu'il contient. Plus tard, un autre membre de la section 9, Ishikawa, mentionne le Major, mais se voit interrompre sèchement par Batô. Enfin, le directeur de la section, Aramaki, convoque Togusa dans son bureau et lui fait part de ses inquiétudes quant à l'état mental de Batô, état qui lui rappelle exactement celui du Major avant sa disparition. Ainsi, le film distribue des informations partielles au compte-goutte : le Major, un agent d'élite particulièrement versé dans le piratage informatique a disparu dans des conditions obscures. Elle est officiellement considérée par les autorités comme une fugitive, et il subsiste un doute sur le fait même qu'elle soit toujours en vie. Loin de participer aux recherches, la section 9 s'inquiète surtout de l'attitude de Batô qui semble profondément affecté par l'absence du Major. Batô lui-même l'évoque rarement devant ses collègues, mais face à un adversaire, il y fait allusion en l'appelant son « ange-gardien » (*shugo tenshi* 守護天使).

Innocence décrit donc les retrouvailles progressives entre les deux anciens coéquipiers, d'abord par un écho avec la gynoïde qui apparaît au début du film, puis par un nom sur les lèvres des membres de la section 9. Enfin, et ce n'est pas anodin, la présence du Major se fait plus directe, ses manifestations, plus actives dans la réalité virtuelle de Kim. Dans l'épicerie, elle se manifeste par sa voix (celle de l'actrice Tanaka Atsuko 田中敦子 –⁸1962 –, qui reprend son rôle), mais une voix distante et associée à une image de femme âgée, une figure n'ayant, sinon son genre, rien de commun avec le personnage. Dans le manoir, elle se manifeste à nouveau, cette fois en silence, mais sous la forme plus précise d'un souvenir visuel. La fillette agenouillée dans le hall du manoir revêt l'apparence exacte du Major lors de sa dernière apparition dans *Ghost in the Shell*. Ce contact est autorisé par la qualité extra-ordinaire de la réalité virtuelle, représentée comme une frontière entre deux mondes que l'on ne peut qualifier avec certitude que comme le monde de Batô (réalité diégétique) et celui de Kusanagi (au-delà).

2.2.2 Un monde liminaire propice aux rencontres

Le film caractérise par plusieurs moyens la réalité virtuelle créée par Kim comme un monde liminaire. Cette caractérisation est opérée tout d'abord par des moyens scénaristiques, notamment par la géopolitique de l'univers diégétique d'*Innocence*. En effet, les séquences du festival et du manoir se déroulent dans une région marginale et limitrophe, nommée Etorofu 択捉⁸⁰⁴. Lors du survol de la ville, Batô en dresse le portrait en quelques mots :

« La Zone Économique Spéciale d'Etorofu a été construite pour être le plus grand centre d'information urbain en Extrême-Orient et a connu son apogée il y a longtemps. Cet ensemble d'immenses *stūpa*⁸⁰⁵ est l'emblème de sa déchéance. Des failles de la souveraineté de l'État ont été exploitées et ce n'est plus aujourd'hui qu'un repaire pour les compagnies multinationales et pour les organisations criminelles qui en partagent les profits. C'est devenu une zone de non-droit, hors d'atteinte de la police du Net de l'ONU ou de la cyberpolice de l'ASEAN⁸⁰⁶ ».

Etorofu, que les personnages qualifient aussi d'Extrême Nord (*hokutan* 北端), forme donc la limite géographique et administrative du gouvernement pour lequel travaille la section 9, une zone qui fait encore partie de l'État, mais qui échappe à ses lois.

⁸⁰⁴ Le nom « Etorofu » fait référence à un toponyme réel, celui de l'île Itouroup (*etorofutô* 択捉島) dans l'archipel des Kouriles. Depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale, l'île appartient à la Russie, mais fait partie des territoires revendiqués par le Japon, ce qui en fait un lieu limitrophe également dans la réalité. Le lieu sert aussi de décor à un chapitre de l'œuvre originale de Shirow Masamune. Ce détail permet aussi de signifier de façon claire que l'action se passe au Japon, ce qui donne une dimension politique non négligeable au propos.

⁸⁰⁵ Le terme *sotoba* ou *sotôba* 卒塔婆, désigne à la fois les *stūpa* ou pagodes du monde bouddhique et les planches étroites plantées derrière les tombes au Japon. Ces objets, aussi appelés *itatôba* ou *itatoba* 板塔婆, portent des indentations qui symbolisent la forme des *stūpa*. Ce terme emprunté au vocabulaire religieux, suscité par analogie formelle avec la verticalité de la ville, fait surgir deux images corrélées en lien avec la mort : les pagodes, donc des reliquaires, et les tombes.

⁸⁰⁶ Réplique de Batô dans *Innocence* (0:45:40) : 「かつて極東最大の情報集約型都市として建設され、栄華を極めた択捉経済特区...そのなれの果てがこの巨大な卒塔婆の群れだ。国家主権が曖昧なところにつけこまれて、今じゃ多国籍企業やそのおこぼれに預かる犯罪組織の巣窟。国連のネットポリスや ASEAN の電警も手が出せない無法地帯になっちゃった。」

La caractérisation de la réalité virtuelle comme frontière passe aussi par sa qualification comme espace hors de l'ordinaire. Formellement, le film exacerbe l'hétérogénéité entre les différents plans de l'image, hétérogénéité qui associe les deux séquences de réalité virtuelle à un extra-ordinaire du film. En effet, dans les rues en fête, mais surtout dans l'épicerie et dans le manoir, le contraste entre les personnages dessinés et animés à la main, d'une part, et les décors animés par ordinateur, d'autre part, génère et souligne une différence ontologique entre les personnages et l'espace dans lequel ils évoluent. Ce contraste fonctionne à l'échelle du plan, marquant la différence entre les héros et leur environnement, mais la représentation des décors de la réalité virtuelle produit aussi un contraste à l'échelle du film, entre une animation en trois dimensions de dessins homogènes pour l'ensemble du film et une représentation fragmentée d'objets hétérogènes en trois dimensions, concentrée dans les scènes de réalité virtuelle. Le directeur des décors numériques, Shinozaki Tôru, formule précisément ce second contraste en ces termes :

« Cette scène [de l'épicerie] montre l'*extraordinaire* = un espace étrange vu par un cerveau piraté. Je me suis dit : "Si les décors habituels dessinés à la main constituent l'*ordinaire* du dessin animé, les décors représentés en CG ne relèvent-ils pas de l'*extraordinaire* ?"⁸⁰⁷ »

Ici, Shinozaki fait référence au choix technique de recourir exceptionnellement au *mapping* plutôt qu'au *camera map* qui constitue « l'ordinaire » de la représentation numérique dans *Innocence* (pour des précisions sur ces deux techniques et l'implication de leur emploi dans la production du film, cf. *supra* Surfaces et volumes : deux techniques, deux esthétiques, p. 301). Ainsi, la représentation des décors et la technique utilisée pour la créer font de la réalité virtuelle de Kim un espace extraordinaire par rapport aux personnages, et par rapport au film lui-même. Enfin, si l'on

⁸⁰⁷ SHINOZAKI Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 167 : 「このシーンは、ハッキングを受けた脳で見るヘンテコな空間 = 非日常である。通常の手書きの背景がアニメにとって日常ならば、CG 的な表情を持った背景は非日常になるのではないだろうか考えた。」 Je souligne.

considère en plus le témoignage de Shinozaki⁸⁰⁸, qui indique qu'une partie des décors de l'épicerie ne sont pas des dessins, mais des photographies utilisées directement dans le film, on peut aller jusqu'à suggérer que cet espace particulier se situe à la frontière entre dessin et photographie.

Déjà plusieurs fois mentionné, le traitement du temps joue également un rôle important dans la concrétisation de la rencontre entre Batô et Kusanagi. Dans la réalité virtuelle concoctée par Kim, ce traitement contrevient de diverses manières au principe ordinaire de linéarité. J'ai déjà souligné l'interruption qu'il provoque dans le déroulement du film, ainsi que les boucles formées par les actions (des personnages dans le manoir) et les dialogues (entre Batô et Lin dans le temple, puis entre Batô et Togusa sur l'îlot) qui le caractérisent. À ces effets narratifs s'ajoutent des effets cinématographiques de ralenti et d'accélération, particulièrement visibles dans les plans de la passerelle qui relie l'îlot au manoir, mais également présents, plus discrètement dans la scène du festival. Enfin, la non linéarité du temps est aussi représentée par des symboles visuels, notamment les figures des douze branches terrestres (*jûnishi* 十二支) et des huit trigrammes (*hakke* ou *hakka* 八卦).

Les douze branches terrestres forment un système utilisé au Japon, et plus largement en Asie, pour désigner et mesurer l'écoulement du temps. Elles sont ainsi utilisées pour désigner les années et ont été, par le passé, employées pour nommer et compter les jours des mois et les heures du jour⁸⁰⁹. Chaque branche est désignée par un caractère qui est associé à un animal réel ou légendaire formant le zodiaque chinois. Dans *Innocence*, les douze branches terrestres sont brièvement évoquées dans un plan de la parade par un char décoré de figures animales (figure 84 gauche), dont les plus visibles sont un sanglier ou porc (*i* 亥) et une chèvre (correspondant au mouton – *hitsuji* 未 – au

⁸⁰⁸ *Ibid.*

⁸⁰⁹ Il est important de le noter, les douze branches terrestres sont aussi utilisées pour représenter les directions, donc l'espace. Dans un article consacré à leur utilisation divinatoire au Japon, Matthias Hayek explique ainsi que « the twelve earthly branches, as a key element of the Chinese correlative system, were used to represent time as well as space, that is, not only hours, days, months, and years but also directions were expressed by the branches ». HAYEK Matthias, « The Eight Trigrams and Their Changes: An Inquiry into Japanese Early Modern Divination », *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 38, n° 2, 2011, p. 357.

Japon). Mais elles sont surtout représentées sous leur forme schématique sur la fenêtre de l'étude de Kim (figure 84 droite), dont le vitrail géométrique porte un dodécagone présentant en son centre un cercle au périmètre divisé en douze segments où sont inscrits et ordonnés chacun des caractères chinois correspondant aux branches terrestres. Des lignes brisées partent du centre pour rejoindre le pourtour du dodécagone, formant des zones de tailles et de formes inégales. La fenêtre du manoir symbolise donc un calendrier et une horloge : le temps fragmenté de façon irrégulière, ouvert, fermé, brisé par des tirs de mortier et restauré lors du retour au réel de Togusa.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 84 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:49:22 ; 1:06:54].

L'octogone des huit trigrammes, dont chaque côté est occupé par un ensemble de trois lignes horizontales pleines ou segmentées (appelé trigramme), est omniprésent dans la séquence de la réalité virtuelle, et même dès la scène du survol du siège de Locus Solus. Les piliers, les piédestaux, la façade et la plateforme d'atterrissage présentent tous des formes octogonales où les trigrammes sont plus ou moins repérables (figure 86). Le motif se répète ensuite dans les rues de la ville et dans le manoir. Selon Matthias Hayek, les huit trigrammes sont associés au Japon à un ensemble de pratiques divinatoires dites *hakke uranai* qui relèvent de l'« hémérologie » ou « divination calendaire⁸¹⁰ », un type de divination qui s'appuie sur des

⁸¹⁰ HAYEK Matthias, « Les manuels de divination japonais au début de l'époque d'Edo (XVIIe siècle) : décloisonnement, compilation et vulgarisation », *Extrême-Orient Extrême-Occident*, n° 35, 2013, p. 83-112, p. 87.

paramètres temporels⁸¹¹. Ainsi, bien que la connexion soit plus indirecte que dans le cas des douze branches terrestres, les huit trigrammes présentent aussi un lien avec le temps, et ce lien est à mon sens confirmé par l'apparition sur un mur d'Etorofu, d'une horloge octogonale sans aiguilles, placée juste au-dessus d'un octogone portant des trigrammes⁸¹² (figure 85).

Agrandissement de la plateforme d'atterrissage. Les trigrammes sont inscrits dans le premier cercle intérieur.

L'horloge sans aiguilles dans les rues d'Etorofu.

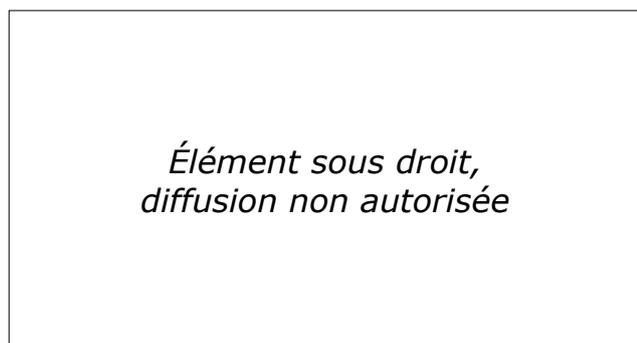


Figure 85 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:50:04].



Figure 86 : Amano Yuiko (éd.), *Inosensu ando kôkaku kidôtai konpuriito bukku*, Tokyo, Takarajimasha, 2004, p. 27.

Ainsi, les huit trigrammes et les douze branches terrestres produisent une forte association entre la réalité virtuelle de Kim, le « lieu » où elle se

⁸¹¹ Les trigrammes sont aussi utilisés, au Japon comme dans d'autres pays asiatiques, dans des pratiques divinatoires qui n'impliquent pas nécessairement un facteur temporel. Hayek explique ainsi qu'ils sont plus généralement associés à une forme de divination qui relève de la cléromancie (dont le moteur est le hasard). HAYEK Matthias, « The Eight Trigrams... », *op. cit.*, p. 330-331.

⁸¹² Le potentiel sémantique des huit trigrammes dans *Innocence* ne s'arrête probablement pas à la notion de temps, et d'autres aspects de leur représentation pourraient être explorés dans le cadre d'une analyse générale du film, en particulier de son sous-texte métaphysique et philosophique. En effet, Matthias Hayek explique que le traité chinois qui décrit l'une des pratiques divinatoires reposant sur les trigrammes, le *Yi Jing*, est à la base de « metaphysical speculations. This particular side has been extensively developed since the beginning of Confucianism [...], and is a part of the common culture of the various intellectual and religious traditions of China, including of course Buddhism and Daoism ». HAYEK Matthias, « The Eight Trigrams... », *op. cit.*, p. 331-332.

déroule (dans l'aire d'influence de Locus Solus) et la notion de temps, un temps qui n'est plus linéaire ni régulier, et dont la nature particulière autorise cette rencontre entre le passé et le présent que représente le surgissement de la figure de Kusanagi. La silhouette installée dans le hall du manoir est en effet une image du passé, fixe dans l'espace (car immobile) et dans le temps (car renvoyant précisément à la dernière apparition du personnage à la fin de *Ghost in the Shell*).

Dans le sillage de cette apparition « fantomatique » de Kusanagi, plusieurs éléments narratifs et symboliques participent en outre à la caractérisation de la réalité virtuelle, et en particulier du manoir de Kim, comme un temps et un espace à la frontière entre la vie et la mort. Parmi ces éléments, les plus immédiats sont constitués par le message crypté délivré par Kusanagi dans le hall du manoir, et surtout par les pantomimes du maître des lieux, Kim. D'après les explications données par Batô dans le film, le message de Kusanagi se réfère à la légende du Golem, telle que consignée par Jacob Grimm⁸¹³. Le golem, humanoïde d'argile créé par la main de l'homme, trouve son énergie dans le mot « *aemaeth* », « vérité », tracé sur son front, mais

⁸¹³ Dans son analyse du film, Dani Cavallaro ne rejette pas le décryptage avancé dans le film, mais le complète par une lecture alternative du premier indice, le mot « *aemaeth* », qui ferait référence à un sceau magique de la tradition ésotérique chrétienne appelé « Sceau de la Vérité de Dieu » (*Sigillum Dei Aemeth*). D'après Cavallaro, ce sceau joue un rôle dans les pratiques divinatoires, ce qui fait symboliquement de Kusanagi un médium entre Batô et le monde virtuel (CAVALLARO Dani, *op. cit.*, p. 206). Pour ma part, je ne suis pas entièrement convaincue par cette proposition, et je n'analyserai le message crypté de Kusanagi que via l'interprétation fournie par le film lui-même. En effet, il me semble que la proposition de Cavallaro isole artificiellement le mot « *aemaeth* » du reste du code et n'explique donc pas la transformation de « *aemaeth* » en « *maeth* » aussi clairement que la référence avouée à la légende du Golem telle que rapportée par Grimm. De plus, l'attribution d'un rôle médiumnique à Kusanagi me paraît contradictoire avec les enjeux dramatiques associés au personnage de Batô par le film et constitue une caractérisation erronée de ses motivations. En effet, l'interprétation de Cavallaro implique que l'objectif primaire de Batô est d'atteindre le monde virtuel (alors que le problème de la séquence est plutôt d'en sortir), mais ce que le film décrit, c'est bien la quête de Batô pour retrouver Kusanagi (la conclusion d'*Innocence* arrive d'ailleurs après leur réunion). À mon sens, Kusanagi n'est pas le médium, elle est la fin. Elle n'est pas l'instrument de l'accomplissement de l'objectif du personnage principal, elle est cet objectif. Et si l'un des deux personnages doit être doté de pouvoirs médiumniques, il me semble que c'est bien plutôt Batô, qui parvient à voir et à comprendre le message qu'elle lui fait parvenir. Enfin, sur la forme aussi, il est possible de critiquer la proposition de Cavallaro qui choisit une description légendaire du *Sigillum Dei*, sans donner aucune indication historique ou philologique de l'objet (elle ne cite d'ailleurs qu'une source qui n'est plus disponible et dont l'auteur semble revendiquer la démarche d'un initié et non celle d'un scientifique). Ce choix rend difficile l'évaluation de la pertinence du sens même que Cavallaro attribue au sceau.

lorsque les premières lettres sont effacées, ne laissant que le mot « *maeth* », « mort », il retourne à la terre⁸¹⁴. Selon Batô, Kusanagi lui annonce par cette référence qu'il n'y a pas de vérité dans le manoir, ce qui lui permet d'échapper au piratage de son appareil cognitif. Mais le message peut aussi être interprété comme un avertissement sur la nature macabre des lieux et de la mise en scène de Kim.

En effet, le créateur des lieux feint la mort en imitant un cadavre à chacune de ses trois « premières » apparitions. À chaque fois, il prend une pose grotesque, renversé dans son fauteuil, la langue tirée et les yeux exorbités. La première fois, il est même grimé de façon à faire croire que l'arrière de son crâne a brûlé. Toutefois, l'atmosphère funèbre qui entoure le personnage ne se limite pas à la comédie qu'il joue. Tout au long de la séquence, il apparaît comme désincarné. Il est représenté par des mannequins anthropomorphes, à la mobilité très réduite cependant, par contraste avec le corps extrêmement fonctionnel de Batô par exemple. Et surtout, sa voix, même lorsqu'il semble partager le même espace que les autres personnages, est lointaine et métallique, marquant encore plus la dissociation entre le corps et la source d'énonciation.

Kim apparaît donc comme un corps réanimé plutôt que comme un être vivant imitant simplement un cadavre. Et cette notion de réanimation des morts est centrale dans la relation qui s'établit entre le film et le roman *Locus Solus* (1914) de l'écrivain français Raymond Roussel (1877-1933), auquel fait référence le nom de la société qui produit les gynoïdes. *Locus Solus* est un roman fantastique dont les chapitres suivent la progression d'un groupe d'invités dans la résidence éponyme d'un inventeur du nom de Martial Canterel. Guidés par leur hôte, les invités découvrent des merveilles d'art et de

⁸¹⁴ C'est la version que donne Batô de cette légende dans le film, en nommant explicitement Jacob Grimm (1785-1863) comme son auteur. Il s'agit probablement d'une référence à l'article publié par Grimm dans le magazine *Zeitung für Einsiedler* le 23 avril 1808. Malgré mes recherches, je n'ai pas trouvé de copie ni de traduction accessible de ce texte, mais le dictionnaire d'allemand de Jacob et Wilhelm Grimm (*Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm*) le liste comme source de son article « Golem ». Le dictionnaire est en accès libre sur le site Internet *Woerterbuchnetz*, <http://www.woerterbuchnetz.de/DWB?bookref=8,869,53>, consulté le 14 septembre 2020.

science installées à travers tout le domaine. Dans *Innocence*, la séquence de réalité virtuelle commence lorsque Batô et Togusa approchent du siège de l'entreprise Locus Solus, bâti sur le modèle d'une basilique monumentale⁸¹⁵. Le nom de l'entreprise est aussi rappelé dans le manoir de Kim, car il est inscrit sur l'un des disques de la boîte à musique du hall d'entrée. Enfin, dans le roman de Roussel, Locus Solus⁸¹⁶ est le nom de la villa de Montmorency où se trouvent toutes les inventions de Canterel. Ainsi, le film établit une relation entre les trois édifices : le siège de l'entreprise et le manoir, qui se confondent par leur structure générale (notamment les plateformes octogonales reliées aux bâtiments principaux, voir figure 87), et la villa de Roussel. L'analogie entre ces lieux ne s'arrête bien sûr pas à leur nom. Dans le roman, plusieurs prodiges techniques présentés aux invités concernent la réanimation de cadavres. Ainsi, le chapitre III raconte comment l'inventeur parvient, par un procédé électrique, à ranimer les muscles de la tête de Danton qui reproduisent les mouvements faciaux d'anciens discours prononcés au Parlement⁸¹⁷. La répétition des actions familières d'avant le trépas est aussi le motif principal du chapitre IV, où les invités de Canterel découvrent une installation occupée par huit cadavres qui rejouent leurs derniers instants. Il est précisé dans le roman que ces dépouilles mortelles ont, pour la plupart, été amenées à l'homme de science par les parents mêmes des défunts qui, motivés par le désir de prolonger le contact avec leurs proches, viennent assister aux représentations macabres⁸¹⁸. Le manoir d'*Innocence* et sa réalité virtuelle conçue par un cadavre animé sont donc aussi caractérisés comme un monde où la frontière entre la vie et la mort est mouvante, et comme tel favorisant la « réanimation » de Kusanagi et les retrouvailles espérées par Batô.

⁸¹⁵ À l'instar du manoir de Kim et de la parade d'Etorofu, l'architecture du siège de Locus Solus fait référence à un modèle réel, le Duomo de Milan, commandité par Gian Galeazzo Visconti et dont l'édification commence en 1386. Dans le cadre de la caractérisation de la réalité virtuelle comme lieu de passage entre la vie et la mort, il est d'ailleurs intéressant de remarquer que le Duomo est une basilique abritant une relique de Jésus-Christ, un clou qui évoque sa mort sacrificielle et sa *résurrection*.

⁸¹⁶ Traduit par le narrateur du roman par « lieu solitaire ». ROUSSEL Raymond, *Locus Solus*, Paris, Librairie Alphonse Lemerre, 1914, p. 1.

⁸¹⁷ ROUSSEL Raymond, *op. cit.*, p. 100 *sqq.*

⁸¹⁸ ROUSSEL Raymond, *op. cit.*, p. 165-334.

Les lieux superposés : en haut, le siège de la société Locus Solus, en bas, le Manoir de Kim.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 87 : Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [haut : 0:47:09 ; 0:47:59 ; 0:48:02, bas : 1:06:16 ; 1:00:53 ; 1:00:57].

Mais si cette réanimation prend l'aspect d'une résurrection, elle est aussi montrée, dans le même temps, comme une manifestation divine. En effet, de façon symbolique, la réalité virtuelle de Kim, et tout particulièrement la ville fictive d'Etorofu, sont caractérisées comme un lieu et un moment hors de l'ordinaire par le rituel qui s'y déroule. À l'image du style architectural éclectique du siège de Locus Solus, les références religieuses et culturelles dans la séquence du carnaval (comme dans tout le film) sont variées et forment un tout hautement syncrétique qu'il serait vain de départager. Dans *Innocence*, et en particulier dans cette séquence, c'est à mon sens la notion même de syncrétisme qui est mise en scène. J'y reviendrai lorsqu'il sera question de la mise en relation du Net et de la conception japonaise de l'au-delà (*infra* p. 444), mais le film semble se référer aux aspects déjà syncrétiques de cultures existantes, auxquelles il ajoute encore de nouveaux éléments, remodelant le monde réel au lieu de le créer de toute pièce pour constituer son univers diégétique. Néanmoins, par commodité et parce qu'il me semble que ce choix correspond au contexte de production et de réception primaire du film, je place généralement la présente analyse dans le cadre de la culture japonaise, bien qu'il m'arrive ponctuellement d'en sortir afin de recontextualiser certaines références du film. Dans le cadre des pratiques

religieuses au Japon, le festival (*matsuri* 祭り) constitue un moment frontière de communication avec le divin. Les dieux (*kami* 神) séjournent temporairement dans ce monde-ci, arrivant au début de la fête sacrée et repartant à son terme⁸¹⁹.

« La venue du dieu, son accueil, *kami-mukae*, constitue le premier élément de la fête elle-même. À l'origine, cet accueil avait lieu dans la nuit précédant les cérémonies et revêtait un caractère secret, mais actuellement, dans les villes surtout, où la théâtralisation est plus développée, il s'agit d'une procession grandiose qui attire une foule de spectateurs [...]»⁸²⁰.

Ainsi, le *matsuri* est « l'occasion pour les *kami* de se montrer, de se manifester, [et] l'occasion pour l'homme de les rencontrer⁸²¹ », une description qui ressemble de près à l'expérience faite par Batô dans la réalité virtuelle de Kim.

En première lecture, le festival d'Etorofu, qui du point de vue diégétique a été créé par Kim, apparaît comme une cérémonie mégalomane du pirate informatique. Posant au démiurge, Kim organise ainsi le parcours des « pèlerins » qui le recherchent sur le modèle d'un rituel religieux : la parade publique, l'étape dans le temple désaffecté où est inscrit le poème invocatoire du cycle des naissances et des morts, le bûcher purificateur et énergisant⁸²², et

⁸¹⁹ ROTERMUND Hartmut O. (éd.), *Religions, croyances et traditions populaires du Japon*, Paris, Maisonneuve & Larose, 1988, p. 25.

⁸²⁰ BERTHIER Laurence, « Fêtes et rites saisonniers. Matsuri et nenchû gyôji au Japon », in BONNEFOY Yves (éd.), *Dictionnaire des mythologies et des religions des sociétés traditionnelles et du monde antique*, Paris, Flammarion, 1981, p. 412.

⁸²¹ ROTERMUND Hartmut O. (éd.), *Religions, croyances et traditions...*, *op. cit.*, p. 25.

⁸²² À propos des rites du Nouvel An au Japon, Laurence Berthier précise que « [le] bûcher, allumé au moment où le soleil est à son déclin, est une source de vie pour l'astre auquel il redonne force, comme pour les hommes. En outre, la puissance destructrice de cet élément écarte les esprits néfastes ». BERTHIER Laurence, *op. cit.*, p. 415. Les bûchers d'objets usagés, *otakiage* お焚き上げ, constituent aussi une pratique répandue au Japon (certaines entreprises proposent ce service de façon professionnelle) pour se débarrasser, avec les égards qui leurs sont dus, d'objets en usage pendant longtemps dans un foyer, ou animés d'une valeur sentimentale, mais qui ont perdu leur utilité, notamment suite au décès de leur propriétaire. Le manque d'égards peut en effet provoquer une transformation maléfique de ces objets et leur destruction requiert donc des précautions spécifiques.

enfin, la traversée de la passerelle vers le manoir, suivie de l'entrée dans le bureau où repose le corps (*shintai* 身体) de Kim. L'organisation spatiale de ces deux dernières étapes n'est d'ailleurs pas sans évoquer la structure architecturale des sanctuaires *shintô* dans lesquels le bâtiment principal est généralement divisé en trois corps : le *haiden* 拝殿, qui sert d'interface avec les visiteurs, est prolongé par une passerelle fonctionnelle, appelée *heiden* 幣殿, qui mène jusqu'au *honden* 本殿 où est abrité le *shintai* 神体, le réceptacle physique de la divinité⁸²³, parfois placé derrière une porte entrouverte au moment des cérémonies⁸²⁴.

Pourtant, à l'insu du pirate, le festival qu'il organise ouvre aussi un passage pour une autre entité, celle-ci véritablement divine et bienveillante à l'égard de Batô, son « ange-gardien ». À la fin de *Ghost in the Shell*, Kusanagi est déjà décrite comme un être puissant et non humain qui évolue dans un monde dématérialisé, le Net. Des symboles issus de la culture religieuse chrétienne tendent alors déjà à attribuer une nature divine au personnage, notamment l'apparition d'un ange descendant du ciel au moment de sa fusion avec le Marionnettiste et les versets bibliques qu'elle cite lorsqu'elle décrit le fruit de cette fusion⁸²⁵. Il me semble que la séquence du festival d'*Innocence* achève d'en faire une divinité à part entière et sanctionne même son accession au divin. En effet, comme le rappelle Morikawa Kaichirô dans son analyse du film, les mortels sont déifiés après leur mort dans les croyances et les pratiques religieuses japonaises, et il est possible de considérer que Kusanagi a suivi cette voie⁸²⁶. Ainsi, contrairement à Kim qui rejoue le cycle des naissances

⁸²³ ROTERMUND Hartmut O. (éd.), *Religions, croyances et traditions...*, *op. cit.*, p. 25-26.

⁸²⁴ MITSUHASHI Takeshi (三橋健), *Zero kara hajimeru jinja to matsuri nyûmon* (ゼロから始める神社と祭り入門), Tokyo, Kadokawa, 2014, p. 29 et p. 188.

⁸²⁵ Réplique de Kusanagi dans *Ghost in the Shell* (1:16:47) : 「童子のときは語ることも童子のごとく、思うことも童子のごとく、論ずることも童子のごとくなりしが、人と成りては童子のことを棄てたり。」 Il s'agit du 11^e verset du 13^e chapitre de la première épître de Paul aux Corinthiens : « Lorsque j'étais enfant, je parlais comme un enfant, je pensais comme un enfant, je raisonnais comme un enfant. Devenu homme, j'ai mis fin à ce qui était propre à l'enfant ». Société biblique française, *Traduction œcuménique de la Bible comprenant l'Ancien et le Nouveau Testament*, Paris, Le Cerf, 1988, p. 1666.

⁸²⁶ MORIKAWA Kaichirô, « Kiiroi toshi », *op. cit.*, p. 94. Laurence Berthier indique également que, dans les communautés villageoises agraires, « les croyances japonaises veulent généralement que lorsqu'un homme meurt, son esprit devienne dieu au terme d'un laps de temps plus ou moins long. En d'autres mots, au bout d'une certaine période, l'esprit du mort perd son

et des morts à chaque boucle de la réalité virtuelle, Kusanagi a connu la mort, mais, dans le même mouvement, a accédé à un nouvel état d'immortalité.

J'ai déjà montré que le réel (notre réel) n'est pas, dans *Innocence*, une simple source d'inspiration, mais que les emprunts qui lui sont faits participent pleinement à la construction du sens dans le film. Il me semble donc que la réappropriation de la cérémonie de Kim par Kusanagi et l'affirmation du caractère divin de cette dernière sont également établies par le choix d'Oshii de tisser un lien entre le festival fictif d'Etorofu et celui, réel, de la déesse Mazu 媽祖 à Taipei. En effet, les documents de production et de promotion d'*Innocence*, ainsi que les témoignages du photographe Higami Haruhiko (dates inconnues) et du studio IKIF+ qui s'est chargé de la réalisation des plans concernés, attestent que les décors de la parade ont été conçus en prenant pour référence des images de ce festival qui se déroule chaque année dans la capitale taïwanaise⁸²⁷. Selon Christina Miu Bing Cheng⁸²⁸, Mazu est une déesse taoïste de la mer. Connue dans les régions voisines de Taïwan et du Fujian sous le nom de Mazu ou Matzu (Maso en japonais) et nommée Tian Hou à Macao, cette déesse côtière protège les pêcheurs, les marins et les marchands maritimes. Retraçant l'évolution historique de cette figure, Bing Cheng remonte à une déesse marine locale de la côte du Fujian dont la légende présente des échos certains avec l'intervention du personnage de Kusanagi dans la réalité virtuelle de Kim. Ainsi, à l'instar de Kusanagi, qui n'est représentée dans le hall que comme une image parfaitement silencieuse, Mazu serait :

« la représentation spirituelle d'une jeune fille, Lin Mo (960-987), née dans une famille de pêcheurs à Putian, Meizhou, dans la

individualité pour se fondre dans l'esprit ancestral de la lignée à laquelle il appartient ». Berthier décrit ainsi un modèle de fusion, de l'individu dans une entité unitaire et collective, qui n'est pas sans rappeler celle de Kusanagi dans le Net à la fin de *Ghost in the Shell*. BERTHIER Laurence, *op. cit.*, p. 411.

⁸²⁷ Pour les reproductions des photographies réalisées par Higami, JIRÔMARU Shin'ya (éd.), *op. cit.*, p. 38-39. Pour les témoignages, *idem*, p. 248 et KIFUNE Tokumitsu et ISHIDA Sonoko, *op. cit.*, p. 251.

⁸²⁸ BING CHENG Christina Miu, « Le charme de Tian Hou [Par-delà le registre culturel] », *Perspectives Chinoises*, GOWEN Sarah (trad.), vol. 55, n° 1, 1999, p. 72-81.

province du Fujian. Son hagiographie nous apprend qu'enfant elle ne pleurait jamais ni montrait aucun autre signe d'émotion. Elle fut ainsi nommée Mo qui signifie "silence"⁸²⁹ ».

De son vivant, Lin Mo est déjà dotée de pouvoirs magiques puisqu'elle sauve son père et son frère aîné d'un naufrage, mais elle continue son action bénéfique après son suicide (rappelons, à propos de la mort volontaire, que Kusanagi choisit elle-même de fusionner avec le Marionnettiste et d'abandonner sa vie terrestre). Enfin, comme Kusanagi avec Batô⁸³⁰, elle opère sous la forme de vision, apparaissant aux marins pour les avertir du danger⁸³¹. De plus, Mazu est une déesse marine et Kusanagi est caractérisée, dans *Ghost in the Shell*, par les motifs aquatiques : le succédané de liquide amniotique de sa naissance, la pluie qui baigne son corps au moment de sa fusion avec le Marionnettiste, « l'océan de l'information » dans lequel elle le rejoint, ou encore la mer dans laquelle elle aime à plonger pour se recentrer (figure 88). Batô fait d'ailleurs allusion à ce passe-temps dans *Innocence*, rappelant la connexion qui existe entre Kusanagi et la mer.

⁸²⁹ BING CHENG Christina Miu, *op. cit.*, p. 72-73.

⁸³⁰ Le générique de fin de la version internationale de *Ghost in the Shell* transcrit le nom de Batô sous la forme « Bateau ». Je n'ai pas trouvé d'informations concernant ce choix de traduction et les documents produits au Japon ne l'utilisent jamais lorsqu'ils recourent à l'alphabet latin (lui préférant généralement la forme « Batou »). Plusieurs hypothèses sur l'étymologie du nom du personnage coexistent parmi les critiques et les amateurs de la franchise. Ainsi, Batô pourrait être une forme japonisée du nom commun français « bateau », ou bien la forme nominale du verbe « insulter », « malmener » (*batô suru* 罵倒する), ou encore une abréviation de *Batô Kannon* 馬頭観音 (litt. le *bodhisattva* Kannon à la tête de cheval, qui constitue une forme iconographique classique de cette grande divinité du bouddhisme japonais). À ma connaissance, aucune de ces hypothèses n'est confirmée, ni infirmée par Shirow Masamune ou par Oshii lui-même. Néanmoins, on peut supposer qu'Oshii, s'il n'est peut-être pas à l'origine de la forme « Bateau », en a tout de même connaissance et peut en avoir joué dans cette séquence, montrant une Kusanagi/Mazu venant à la rescousse d'un Batô/bateau en perdition.

⁸³¹ BING CHENG Christina Miu, *op. cit.*, p. 73.

Affinité du personnage de Kusanagi avec les éléments aquatiques.



Figure 88 : Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [haut : 0:05:42 ; 0:06:29 ; 1:12:45, bas : 0:23:06 ; 0:28:35 ; 1:05:50].

Ainsi, bien que la référence à la déesse Mazu ne soit pas explicite dans le film, mais dans le parafilm, le choix de la convoquer est signifiant et construit une analogie avec le personnage de Kusanagi. Outre la vertu salvatrice partagée, l'association entre les deux figures se solidifie grâce à leur affinité commune avec l'élément marin et à leur transformation, de mortelle à déesse. Les chants qui accompagnent le défilé renforcent encore la notion de présence du divin et d'avènement d'une entité sacrée en évoquant une assemblée des dieux pour un nouveau règne (*arata yo ni kamu tsudoite* 新世に/神集ひて). De cérémonie mégalomane, le *matsuri* d'Etorofu devient donc un passage ouvert pour Kusanagi/Mazu, et le flot des chars de la parade accompagne Batô vers la vision salvatrice de Kusanagi.

2.2.3 Hors du monde, un face-à-face absolu

Dans le cadre du développement narratif du drame de Batô et de sa résolution, la réalité virtuelle numérique apparaît donc comme un espace et un moment frontière qui permet au personnage d'approcher son objectif. Bien qu'encore imparfaite, la rencontre qui s'y produit prépare le dénouement et constitue une étape nécessaire en vue de l'accomplissement des retrouvailles.

En effet, la référence à la légende du golem laisse entendre, selon Batô, qu'il n'y a pas de vérité dans le manoir de Kim, et la « réanimation » de

Kusanagi dont il constitue le cadre n'échappe pas à ce constat. En effet, Kusanagi n'apparaît que comme une image, muette et immobile, très littéralement inanimée. De plus, son aspect même est figé dans le temps. On l'a vu, la figure enfantine engoncée dans une robe vert sapin ressuscite trait pour trait le souvenir ancien de la dernière apparition de Kusanagi dans *Ghost in the Shell* (figures 89 et 90). À l'époque, l'apparence immature du personnage signifiait sa renaissance en hybride d'une femme et d'un programme informatique, mais dans le hall du manoir, elle symbolise le maintien paradoxal de cet état transitoire qu'est l'enfance⁸³². Enfin, la rencontre entre Batô et Kusanagi dans la réalité virtuelle est encore imparfaite, car la communication entre les deux personnages ne s'établit pas directement : Batô parle même d'« oracle⁸³³ » (*gosentaku* 御宣託) à propos de l'avertissement qu'elle lui donne et qui nécessite effectivement d'être décrypté et interprété. Finalement, l'apparition de Kusanagi n'est encore qu'un spectacle qui se regarde, se comprend, mais n'offre aucune possibilité d'interaction.

⁸³² Dans la première partie d'*Innocence*, le personnage du docteur Haraway, le médecin légiste, énonce l'hypothèse que les enfants appartiennent au non humain. Encore dépourvus d'un « soi » stable et n'agissant pas selon leur propre volonté, ils représentent, selon son discours, le chaos qui précède l'humain. À mon avis, cette déclaration a pour effet de souligner la capacité de l'enfant à se transformer, et renforce le caractère aberrant que représente cette manifestation de Kusanagi.

⁸³³ Kusanagi apparaît d'ailleurs au centre d'un dispositif qui n'est pas sans évoquer une ancienne pratique divinatoire japonaise appelée l'oracle du soir, 夕占 *yûke*, et « qui consistait à se tenir le soir à un carrefour et à y intercepter les paroles des passants » (ROTERMUND Hartmut O. (éd.), *Religions, croyances et traditions...*, *op. cit.*, p. 106). Le hall du manoir est représenté comme un carrefour : les personnages y pénètrent par l'entrée, il y a plusieurs portes au rez-de-chaussée, l'escalier monumental mène au bureau à l'étage et la coupole est percée d'une ouverture zénithale. À chacun de ses passages, Batô capte les mots formés devant Kusanagi, les assemble et les interprète pour en tirer un message, confirmant ainsi une compétence herméneutique qui peut l'assimiler à un médium (contrairement à ce que suggère Cavallaro, *supra* note 813).

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 89 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:55:29].

Figure 90 : Oshii Mamoru, *Ghost in the Shell*, 1995 [1:14:47].

Ce n'est qu'au cours de la séquence suivante, en l'espèce l'assaut du bateau-usine de Locus Solus, que la réunion entre les deux personnages se produit enfin. Après être apparue comme un écho, puis comme une voix, puis une image fixe, Kusanagi se manifeste cette fois sous la forme d'un volume physique, mobile et actif. Par le truchement d'un corps d'emprunt inexpressif et d'abord muet, elle ne se définit et ne se fait reconnaître dans un premier temps que par ses actes : combattre aux côtés de Batô et le protéger des dangers (figure 91). Au plus fort de l'action, alors que Batô est cerné par les gynoïdes qui semblent pleuvoir depuis les hauteurs du bâtiment, Kusanagi surgit dans le champ par le haut du cadre, immédiatement dans l'espace personnel de Batô. Le prenant de vitesse, elle s'empare d'une arme qu'il porte au côté et se met en position, dos-à-dos avec lui, de façon à ce que le binôme ne laisse aucun angle mort. Batô lui signifie qu'il l'a reconnue en citant un hymne catholique « Viens, Esprit Saint⁸³⁴ », puis, après avoir dressé un plan d'action succinct, lui propose de reprendre la formation tactique dont ils avaient l'habitude, « comme autrefois⁸³⁵ ». Ainsi, Batô réalise son désir nostalgique de retrouvailles avec sa coéquipière qui, à l'instar des cadavres électriques du roman de Raymond Roussel, rejoue à ses côtés des gestes naguère familiers.

⁸³⁴ Réplique de Batô dans *Innocence* (1:20:27) : 「 聖霊は現れたまえり」。L'*ekonte* indique la lecture latine, « Veni Sancte Spiritus » (*Veni Sankuto Supiritasu* ヴェニ・サンクト・スピリタス), mais la phrase est prononcée en japonais dans le film (*seirei wa arawaretamaeri*) et se traduit donc par « L'Esprit Saint est venu ». ÔNO Shûichi (éd.), *op. cit.*, p. 219.

⁸³⁵ Réplique de Batô dans *Innocence* (1:21:10) : 「 昔のように」.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 91 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [1:20:51].

Figure 92 : Shirow Masamune, *Kôkaku kidôtai 1.5 HUMAN ERROR PROCESSER*, Tokyo, Kôdansha, 2008, s.p.

Ainsi, la rencontre finale, et donc la conclusion (heureuse) du drame de Batô, n'a pas lieu dans la réalité alternative, mais dans la réalité diégétique du film. Pour autant, la séquence de réalité virtuelle n'a pas été sans jouer un rôle positif dans la concrétisation de ces retrouvailles. C'est bien elle qui prépare la venue de Kusanagi en organisant la cérémonie lui permettant de « descendre » par étapes dans un support matériel faisant provisoirement office de « corps divin » (*shintai*), et en établissant un réseau d'analogies qui permet à Batô de la rejoindre. En outre, son influence transforme le bateau-usine en un lieu à la symbolique complexe où les deux personnages parviennent à concilier, tout en les conservant, leurs natures différentes grâce à un même mouvement descendant. En effet, en caractérisant la réalité de Kim comme un monde liminaire entre la vie et la mort, d'une part, et entre le divin et le profane, d'autre part, la séquence de réalité virtuelle emprunte à la conception hautement mouvante de l'au-delà au Japon, emprunt que le film matérialise par des références symboliques ainsi que par des mouvements spécifiques aux différentes topologies de l'au-delà.

En effet, l'au-delà au Japon n'est pas conçu de manière uniforme, même dans le cadre d'une approche synchronique. Il s'agirait généralement d'un lieu, mais les descriptions de l'au-delà dans différentes sources historiques semblent former une accumulation syncrétique qui accepte la coexistence de plusieurs conceptions. Selon François Macé⁸³⁶, la littérature classique et religieuse

⁸³⁶ MACÉ François, « Au-delà. Les conceptions japonaises » in BONNEFOY Yves (éd.), *Dictionnaire des mythologies et des religions des sociétés traditionnelles et du monde antique*, Paris, Flammarion, 1981, p. 106-111.

japonaise dépeint notamment un monde lugubre et impur, d'une part, et un pays de cocagne, où vivent des Immortels et qui ne connaît ni la vieillesse ni la mort, d'autre part⁸³⁷. Macé rapporte que, dans le mythe de la mort d'Izanami et du voyage d'Izanagi pour la retrouver⁸³⁸, l'au-delà est un monde sombre et impur d'où peuvent survenir des êtres malveillants. Ce monde des morts est nommé *yomi no kuni* 黄泉の国 (dont l'étymologie est discutée), *ne no kuni* 根の国 (l'origine) ou *soko no kuni* 底の国 (le fond), voire *haha no kuni* 妣國 (la mère)⁸³⁹. Sa localisation aussi varie selon les sources, puisqu'il s'agit parfois d'un monde souterrain (sous la terre ou dans une montagne), parfois sous-marin et parfois ultra-marin. Selon Macé, ce dernier cas serait à l'origine du lien souvent établi entre le séjour des morts et celui des Immortels ou des dieux, qui se trouve aussi par-delà la mer, d'où proviennent la civilisation et la prospérité⁸⁴⁰. C'est de ce pays, nommé *tokoyo no kuni* 常世の国 (l'éternité) que vient par exemple Sukuna-Bikona (*Sukunabikona no kami* 少彦名神), « divinité [civilisatrice] étrange venue de l'au-delà de la mer, [...] portant les traits caractéristiques des dieux visiteurs [*marebito* 客人] ; ceux-ci viennent périodiquement de l'au-delà de la mer [...] apportant bonheur, riche moisson, etc.⁸⁴¹ ». Mais le séjour des dieux aussi connaît plusieurs localisations : « en ligne verticale, [les *kami*] descendent du ciel sur le sommet des montagnes [et] en ligne horizontale, ils viennent de l'au-delà de la mer⁸⁴² ».

Enfin, il arrive que ces lieux (le ciel, la montagne et la mer) se connectent. François Macé explique ainsi que, lors de la fête du *bon* 盆, qui marque le retour temporaire des âmes des défunts dans notre monde,

⁸³⁷ MACÉ François, *op. cit.*, p. 108.

⁸³⁸ Tel que décrit dans le *Kojiki* : Izanagi et Izanami sont des dieux créateurs. Izanami meurt en donnant naissance au feu et son époux se lance à sa recherche dans le monde des morts (*yomi no kuni*) pour la ramener avec lui. Il la retrouve, mais transgresse un interdit en faisant de la lumière, découvrant ainsi le corps en putréfaction d'Izanami. Il doit alors fuir seul, poursuivi par des furies, fermer le passage entre les deux mondes et se purifier dans la mer. MACÉ François, *op. cit.*, p. 106-107.

⁸³⁹ MACÉ François, *op. cit.*, p. 107 et p. 109.

⁸⁴⁰ *Ibid.*, p. 109.

⁸⁴¹ ROTERMUND Hartmut O. (éd.), *Religions, croyances et traditions...*, *op. cit.*, p. 40.

⁸⁴² *Ibid.*, p. 15.

« l'accueil [des âmes] peut se faire sous forme de fleurs cueillies au sommet d'une montagne, ce qui met en relation la montagne et le ciel. [Tandis que la] reconduite des âmes se fait souvent par la mise à l'eau de radeaux dans la rivière ou la mer. C'est donc une triple liaison qu'opèrent les rites du *bon* : ciel, montagne, océan⁸⁴³ ».

Cette mise en relation des différents espaces n'est pas uniquement actée lors de rituels, elle peut aussi être représentée de façon picturale via des symboles. Macé décrit ainsi une fresque qui associe un oiseau et un bateau (reliant le ciel et l'océan) et qui est située dans un tertre funéraire (symbolisant la montagne)⁸⁴⁴.

Dans l'univers syncrétique d'*Innocence*, il semble que Kusanagi emprunte le même chemin que les âmes des ancêtres pendant les cérémonies du *bon*, du ciel à l'horizon, dans un mouvement qui se superpose en partie avec celui qu'elle effectue en tant que Mazu, descendant du ciel pour être transportée vers son temple à l'occasion du festival. Dans la séquence de réalité virtuelle, Kusanagi descend du ciel vers l'horizon dans un mouvement oblique, à la fois vertical et horizontal. J'ai déjà décrit comment le film associait symboliquement Kusanagi à la déesse Mazu et lui faisait « pirater » la parade organisée par Kim qui l'accueille à sa descente du ciel et l'accompagne dans les rues d'Etorofu. Ce mouvement oblique est aussi représenté par la dynamique des images. Dans la scène de la parade, presque tous les plans adoptent un angle en plongée ou en contre-plongée (vingt-deux sur vingt-six plans), accentuant la verticalité et la taille gigantesque des chars et des poupées monumentales élancées vers le ciel par rapport aux festivaliers. L'axe vertical est encore renforcé par des mouvements de « caméra » ascendants et descendants, mais l'axe horizontal n'est pas pour autant délaissé, avec de nombreux plans dont le cadre, déjà mobile, est traversé latéralement par les

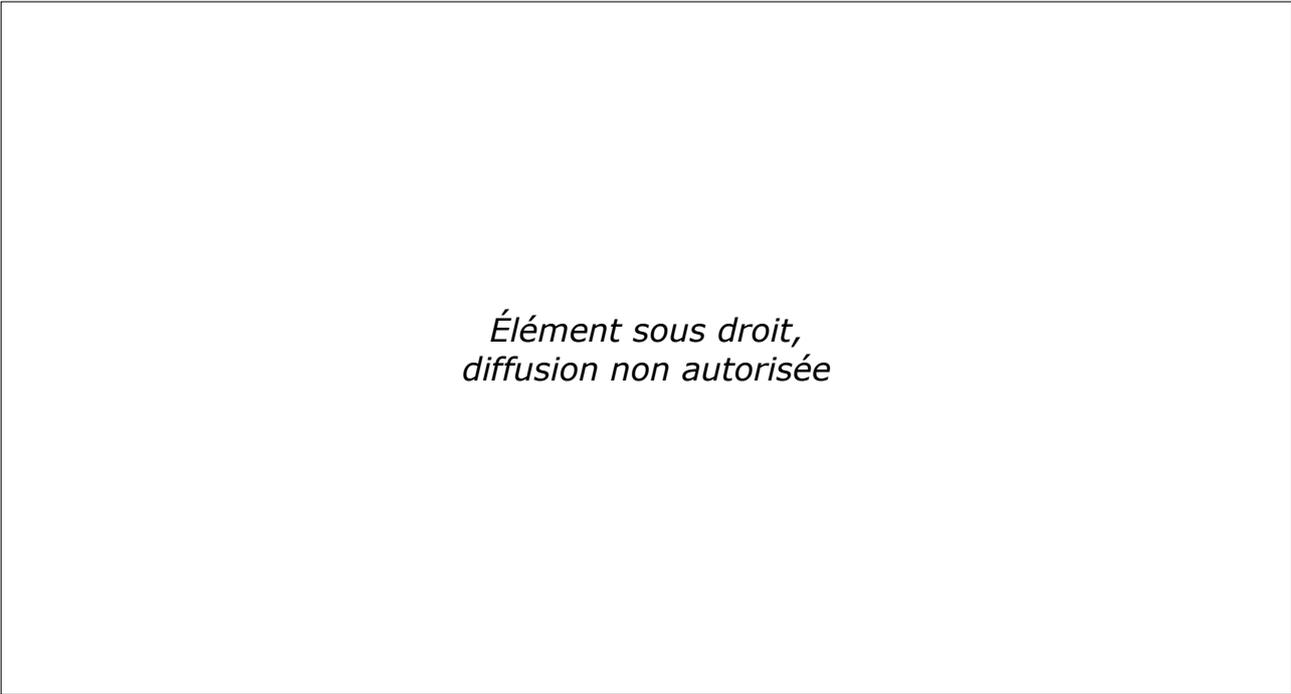
⁸⁴³ MACÉ François, *op. cit.*, p. 110.

⁸⁴⁴ *Ibid.*, p. 110. Il s'agit du tertre funéraire de Mezurashizuka 珍敷塚 dans l'actuelle préfecture de Fukuoka (VI^e s. de l'ère chrétienne).

chars et par la marée humaine qui assiste au défilé (cf. extrait vidéo « L'espace tridimensionnel de la parade d'Etorofu dans *Innocence* » [20:13]). Dans un article publié en 2009, William O. Gardner compare la représentation de l'information et des médias dans les œuvres d'Oshii et de Kon Satoshi. En analysant *Ghost in the Shell*, il remarque avec justesse que le monde des humains et celui de l'information sont séparés par une structure hiérarchique néo-platonicienne qui rend le second inaccessible et incommensurable au premier. Pour lui, la stratégie de représentation de l'information d'Oshii s'appuie notamment sur des métaphores (représentation indirecte) et sur une esthétique de la verticalité (humain terrien et numérique céleste), ce qui l'amène à faire un rapprochement avec la notion romantique de sublime et à qualifier cette stratégie de « cyber sublime ». Gardner traite aussi d'*Innocence* et note bien que l'emploi de l'animation numérique 3D a des implications esthétiques et thématiques significatives. Il avance ainsi que cet emploi signifie que l'informationnel a pénétré et rendu virtuelle la vie dans le monde diégétique. Néanmoins, les nouveaux mouvements et les nouveaux espaces ouverts par l'animation numérique ne semblent pas le convaincre d'un changement dans la hiérarchie des deux mondes et, pour lui, *Innocence* ne fait que confirmer le schéma établi par *Ghost in the Shell*⁸⁴⁵. Il me semble pourtant que, si la distinction entre les deux mondes et l'irreprésentabilité du Net (toujours symbolisé par des métaphores) ne sont effectivement pas remises en cause par le second film, Gardner sous-estime la portée des nouveaux mouvements de la caméra numérique libérée (mouvements circulaires qui font de la parade un espace tridimensionnel), et en particulier des mouvements horizontaux et du changement symbolique de paradigme religieux qui les accompagne. Dans *Innocence*, le monde de l'information reste inaccessible, mais offre de nouvelles modalités de contact temporaires (rituelles), moins radicales que dans le premier volet. Ainsi, le double mouvement vertical et horizontal de la séquence de réalité virtuelle mène Kusanagi du ciel à l'horizon qu'elle atteint dans le hall du manoir de Kim où son image muette se reflète sur le sol (figure 93). Puis le personnage franchit cette ligne dans la séquence

⁸⁴⁵ GARDNER William O., *op. cit.*, *passim*.

du bateau-usine. En effet, la scène du combat contre les gynoïdes se déroule dans les tréfonds du bâtiment, ce qui situe la réapparition finale de Kusanagi dans un espace à la fois sur et sous la mer. Par son assimilation à la déesse Mazu, protectrice des marins et maîtresse des flots, Kusanagi est là dans son élément (elle prend d'ailleurs rapidement le contrôle du navire et de sa trajectoire).



*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 93 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:55:01].

Pour sa part, le personnage de Batô emprunte un autre chemin. D'un point de vue générique, l'assaut sur le bateau-usine de Locus Solus constitue une scène d'action. Mais le rythme effréné du montage ne doit pas faire oublier le sens des mouvements et des directions prises par le personnage. Avant d'affronter les gynoïdes, Batô plonge dans la mer, intercepte un cyborg marin qui le tracte jusque sous le bateau-usine, remonte vers la surface à l'aide de propulseurs. À l'intérieur, il descend dans une coursive du bateau en passant à travers une dalle du plafond, court dans un labyrinthe de corridors sombres, et enfin, se jette dans un puits sans fond dont il n'échappe qu'avec difficulté. Ainsi, Batô plonge à deux reprises, une fois dans la mer, et une fois dans un

vide entouré par la mer, pour se retrouver en un lieu permettant la rencontre ultime avec Kusanagi. En plongeant dans la mer, il plonge dans l'élément associé à son ancienne coéquipière et il réactive son souvenir en reproduisant ses gestes (« J'ai connu autrefois un cyborg qui faisait de la plongée par plaisir⁸⁴⁶ »). Sur et dans le bateau-usine, les formes octogonales et les dodécagones sont d'ailleurs omniprésents, rappelant l'appartenance du lieu à la société Locus Solus, mais aussi la symbolique du temps ouvert, établie dans les séquences du festival et du manoir. Toutefois, si l'on reprend la trame d'analogies tissée par la séquence de réalité virtuelle, Batô plonge aussi dans l'au-delà japonais sous son aspect lugubre de séjour des morts. Tel Izanagi descendant dans le *yomi no kuni* pour y retrouver Izanami, Batô descend au plus profond du labyrinthe à la recherche de Kusanagi (mais contrairement au dieu créateur, il ne s'attire pas l'ire des furies, et ne cherche d'ailleurs pas à ramener la défunte avec lui dans le monde des hommes)⁸⁴⁷. Les chœurs qui accompagnent sa descente évoquent d'ailleurs l'au-delà *yomi* 黄泉 et les ténèbres éternelles (*tokoyami* 常闇), mais aussi l'espoir d'un renouveau au sein de ces mêmes ténèbres, sous la forme d'« une aube rougeoyante » (*kagirô wa yomi ni matamuto* 陽炎は黄泉に待たむと) et d'une « renaissance accordée par les dieux » (*tokoyami ni kaiko no komuyo o sumekami ni nomu* 常闇に/卵の来生を/統神に祈む).

Pour rendre la rencontre possible, il aura donc fallu que chacun des deux personnages se déplace et suive une trajectoire propre. Par une cérémonie idoine, Kusanagi descend du ciel dans un monde sous-marin qui lui est familier

⁸⁴⁶ Réplique de Batô dans *Innocence* (1:13:24) : 「昔ダイビングを趣味にしていたサイボーグの知り合いが居たんだが。」

⁸⁴⁷ Il semble intéressant de noter que l'espace sous-marin, dans les textes japonais, peut aussi être un royaume positif et bénéfique. Comme le souligne François Macé, le pays des Immortels *tokoyo no kuni* est situé au fond de la mer lorsqu'il est associé au Palais du Dragon (*ryûgû* 竜宮) de la légende d'Urashima Tarô (MACÉ François, *op. cit.*, p. 107). Ce séjour merveilleux où le temps ne s'écoule pas à la même vitesse qu'en surface est d'ailleurs un motif auquel Oshii se réfère dans plusieurs de ses œuvres, notamment de façon centrale dans *Beautiful Dreamer*. Toutefois, la nature impure du bateau-usine (les fillettes victimes de Locus Solus sont dépouillées de leurs âmes qui disparaissent dans le néant et les poupées sont souillées par des ersatz d'âmes qui ne sont pas les leurs) incite à éviter toute hypothèse d'une analogie avec ces mondes utopiques.

sans être son lieu de résidence, et Batô, dans un mouvement similaire, plonge dans des « enfers » métaphoriques.

2.3 La spectacularité dans Innocence

Dans le cadre du récit et en particulier du drame de Batô, la réalité virtuelle de Kim constitue donc un monde liminaire, préparant ce rapprochement, mais aussi un monde uniquement visuel, qui ne permet à Batô que de voir Kusanagi, et non d'interagir avec elle. C'est d'ailleurs l'une de ses qualités premières (j'ai parlé d'importance du regard et de l'activité de voir). Or, la pseudo-expérience est caractérisée par son aspect spectaculaire, au sens propre et au sens figuré : elle impressionne autant qu'elle se regarde comme une représentation. Et si le film met en scène ce que voient les personnages pour apporter du sens au récit, il formalise aussi la *façon* dont ils voient. En effet, tout comme *Avalon*, *Innocence* représente dans les séquences de réalité virtuelle, et en particulier dans la seconde, un dispositif spectatorial (Batô et Togusa voient la création de Kim) ainsi qu'un dispositif créatorial (Kim apparaît dans sa propre création). Ainsi je me propose maintenant de décrire, puis d'interpréter la spectacularité même de la représentation des réalités alternatives.

2.3.1 Dispositif spectatorial et manipulation des images

La seconde séquence de réalité virtuelle s'ouvre sur les visuels grandioses et les chants exaltés du festival d'Etorofu. Par définition, la parade est spectacle. Une foule nombreuse et compacte se presse, les regards levés vers les figures monumentales tandis que, sur les chars richement décorés, les officiants vêtus de costumes multicolores donnent des représentations dansées et musicales. La musique est aussi frappante que les visuels. Elle attire et retient l'attention, d'une part, parce qu'elle est exactement synchronisée avec les mouvements des images et, d'autre part, parce qu'elle est portée par des voix humaines qui constituent une forme d'adresse verbale au spectateur et

qu'elle apporte leur propre strate signifiante⁸⁴⁸. Il est difficile d'affirmer que la musique du festival soit diégétique. D'un côté, la source n'est pas visible et les sonorités ne semblent pas correspondre aux quelques instruments visibles à l'écran, ce qui en fait une musique acousmatique⁸⁴⁹. Mais d'un autre côté, ces mêmes instruments indiquent qu'une musique est bien jouée pendant le *matsuri*. Ainsi, la musique de la parade peut être considérée comme au moins semi-diégétique, relevant du son acoustimatique hors champ⁸⁵⁰. Dans le manoir, elle devient diégétique ou *in* sans aucune équivoque puisqu'elle provient de la boîte à musique à disques placée dans le hall. Les morceaux diffusés sont aussi marquants que le précédent, et essentiellement pour les mêmes raisons : l'écho étrange et les accords inquiétants des lames métalliques résonnent en synchronisation avec la dynamique de l'image, en particulier avec ses ralentis et ses accélérés. Ainsi, la pseudo-expérience de Kim constitue réellement un spectacle « son et lumière ».

Mais elle se caractérise également par la notion de parcours, un parcours spécifiquement spectatoriel. Le festival d'Etorofu prend la forme d'un défilé, d'un parcours à travers la ville. Il est à la fois la cible et le guide du regard, accompagnant les fidèles vers l'objet de leur ferveur. J'ai déjà montré que, dans le récit, la parade participe d'une scénographie mégalomane élaborée par Kim sur le modèle des cérémonies d'accueil des *kami* japonais et de certaines divinités chinoises, scénographie qu'il organise comme un cortège dirigé vers lui-même, le dieu créateur, reposant dans son bureau à l'étage du manoir (cf. *supra* p. 437). Or, ce dernier lieu présente également un parcours spectatoriel. À l'instar des invités de *Locus Solus* de Raymond Roussel, Batô⁸⁵¹ effectue une promenade exploratoire. Les pièces du manoir sont disposées en

⁸⁴⁸ Les chœurs, réservés dans le film à cette séquence, au générique et à l'assaut final sur le bateau-usine, emploient une forme de japonais archaïsant qui permet d'en souligner la teneur sacrée (ce sont des prières) et d'instaurer une ambiance particulière. Il est d'ailleurs dommage que les sous-titres français n'en offrent pas de traduction.

⁸⁴⁹ ALIBERT Jean-Louis, *Le son de l'image*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2008, p. 73.

⁸⁵⁰ *Ibid.*

⁸⁵¹ Mais pas Togusa, dont la progression au-delà de l'escalier du hall n'est jamais montrée.

tableaux figés, en curiosités visuelles, qui constituent autant de stations avant la découverte du corps de Kim.

Le superviseur des décors numériques du film, Shinozaki Tôru, qualifie les décors du manoir de trompe-l'œil⁸⁵² et la circulation du personnage dans ses couloirs (comme dans les rues d'Etorofu au demeurant) a quelque chose de labyrinthique. La pseudo-expérience développée par Kim a en effet pour fonction, dans le récit, d'opérer une diversion à deux niveaux, celle de l'enquête et celle de la manipulation elle-même. Dans le cadre de la trame narrative, la séquence de la réalité virtuelle correspond à une tentative de l'entreprise Locus Solus de gagner du temps afin de faire disparaître les preuves de ses crimes. La réalité virtuelle constitue donc une diversion par le divertissement, un spectacle qui doit garder les deux enquêteurs captifs par des modalités qui varient au cours de la séquence. En effet, le spectacle est d'abord impressionnant, avec sa parade à couper le souffle et ses mouvements entrecroisés qui font zigzaguer le regard. Ensuite, il devient intrigant avec ses tableaux hermétiques⁸⁵³ qui semblent porteurs de sens et plongent le visiteur dans la perplexité. Cet objectif visant à retarder Batô et Togusa est d'ailleurs rempli dans la mesure où les déplacements de ce dernier sont annulés par son retour au réel. En comparaison, dans la scène de l'épicerie, qui est la première occurrence de réalité virtuelle du film, Batô agit. Ses actions ont des conséquences immédiates dans la réalité et, au moment du retour au réel, il reste dans le présent, conserve exactement sa pose et sa position dans le magasin qu'il a saccagé. Togusa pour sa part, alors même qu'il s'est déplacé dans le bureau de Kim, revient dans le passé en retrouvant une pose qu'il a déjà eue, dans un espace totalement intact des destructions précédentes (figure 94). Batô a été acteur de sa réalité tandis que Togusa en a été le spectateur immobile, paralysé.

⁸⁵² OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, *Inosensu METHODS...*, *op. cit.*, p. 172.

⁸⁵³ Dans le roman de Raymond Roussel aussi, les merveilles de Locus Solus sont si peu communes qu'elles requièrent toutes des explications historiques et techniques pour être comprises par ceux qui les observent.

Les deux retours au réel, actif pour Batô (en haut), immobile pour Togusa (en bas).



Figure 94 : Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [haut : 0:41:23, bas : 1:06:38].

Dans le même temps, la spectacularité de la diversion a aussi pour effet de masquer la tentative de manipulation elle-même, en captant l'attention des enquêteurs par des stimulus visuels et sonores. La prise de contrôle par Kim provoque une rupture, représentée par un fondu au noir, dans les intentions des personnages auxquels est attribuée une nouvelle quête à leur insu (retrouver Kim alors qu'ils devaient se rendre de toute urgence au siège de Locus Solus). Toutefois, cette rupture passe inaperçue, supplantée par la richesse visuelle du défilé et la difficulté de trouver son chemin dans la ville en liesse. Ainsi, la manipulation porte en elle-même les moyens de se camoufler en tant que telle.

Pour autant, la réalité virtuelle porte aussi des indices de la manipulation en cours, indices que les deux victimes ne perçoivent pas de façon identique. Bien que, d'un point de vue narratif, ils partagent la même pseudo-expérience,

Batô et Togusa ne *voient* pas la même chose et leur inégalité face à la compréhension des indices permet de caractériser cette réalité virtuelle comme un spectacle à la fois partagé et individualisé.

J'ai déjà largement traité l'indice introduit clandestinement par Kusanagi dans la réalité virtuelle de Kim et adressé spécifiquement à Batô qui le perçoit et le comprend (cf. *supra* p. 433). Cet indice complexe est délivré en plusieurs étapes (*aemaeth / maeth / 2501*) et ne s'interprète qu'en référence à des éléments extérieurs au film (*Ghost in the Shell* pour reconnaître le code de confiance « 2501 » et la légende du Golem pour comprendre qu'il n'y a pas de vérité dans le manoir). De son côté, le personnage de Togusa est confronté à plusieurs indices qu'il voit, observe même avec attention pour certains, mais sans en comprendre le sens. Il s'agit notamment du poème *Naissances et morts, allées et venues*, qu'il découvre lors de l'interrogatoire de Lin et qui mentionne « une marionnette sur son tréteau⁸⁵⁴ » (*hôtô no kairai [tari]* 棚頭傀儡), de la maison de poupées cachée derrière une fausse bibliothèque qui lui montre sa propre image, renvoyant à la notion de contrôle de l'espace et des personnages par Kim dans sa réalité virtuelle, ou encore de son double comme marionnette, parmi toutes les poupées et tous les automates qui habitent le manoir. Bien qu'ils fonctionnent sur un mode symbolique, ces éléments constituent des indices très limpides quant à la position de Togusa dans la réalité virtuelle de Kim. Il ne les comprend cependant pas, il ne les voit pas pour ce qu'ils sont, à savoir des allusions à sa situation de spectateur manipulé. Si les deux personnages perçoivent les indices de la manipulation, seul Batô les comprend.

La réalité virtuelle créée par Kim se caractérise donc par sa spectacularité. Indissociable de la notion de parcours, cette dernière est également définie comme un acte de manipulation plus ou moins avoué. Les

⁸⁵⁴ Traduction de René Sieffert dans ZEAMI, *La tradition secrète du nô suivie de Une Journée de nô*, SIEFFERT René (trad.), Paris, Gallimard/Unesco, 1960, p. 131. Sur l'origine et le sens de ce poème, cf. *infra* 464.

effets de mise en abyme à l'œuvre dans cette séquence, associés au constat que la diversion destinée aux personnages est aussi efficace sur les spectateurs, permettent de repérer une possible analogie entre les deux positions et de tenter de lui donner du sens.

Mise en abyme d'images audiovisuelles et caractérisation de ces dernières comme images filmiques (sur l'écran dans la ville et lorsque Kim les rembobine), statut des personnages en tant que spectateurs, représentation de parcours spectatoriels et d'une réalité virtuelle en position d'être regardée, la conjonction de tous ces éléments ne manque pas de suggérer une analogie entre les personnages et les spectateurs d'*Innocence*, entre le dispositif spectatorial de la pseudo-expérience et celui du film. Mais la séquence de réalité virtuelle construit aussi cette analogie par son action sur le spectateur, car elle constitue une diversion à deux niveaux : diégétique (destinée aux enquêteurs) et cinématographique (destinée au spectateur). En effet, comme on l'a vu, la séquence toute entière offre un divertissement qui vise à faire perdre du temps aux personnages dans leur enquête, et la parade cherche spécifiquement à détourner leur attention de la prise de contrôle dont ils sont victimes. Mais celle-ci fonctionne aussi sur les spectateurs qui glissent d'une scène à l'autre sans s'apercevoir de la rupture narrative. Le piège joue donc à deux niveaux. En agissant de la même façon sur les uns et sur les autres, il renforce l'assimilation sujet-spectateur.

À ce propos, il est intéressant de remarquer que l'efficacité de la scène du festival joue des attendus stylistiques du réalisateur. En première partie de son ouvrage consacré à Oshii, Dani Cavallaro tente une description générale du style du cinéaste et relève :

« his inclination to linger on appealing images in *montage* (sequences of rapidly edited images) where no overtly significant event take place. These images [...] are not intended to contribute dynamically to a film's narrative but rather constitute underscoring pauses which allow the audience moments of reflection instead of

rushing them relentlessly from one action sequence to the next⁸⁵⁵ ».

Ishida et Kifune identifient la même habitude stylistique lorsqu'ils décrivent la fonction de la scène du festival dans le film :

« The scene of the streets/festival of Iturup was created as a loose scene in the middle of the film. Such a scene that only shows landscapes with few words is almost always inserted around the middle of Oshii's films; for example, *Patlabor: The Movie* (1989), *Patlabor: The Movie 2* (1993), and *Ghost in the Shell*. Its function is supposed as a time for reflecting on the meanings of the scenes spectators have seen. In *Innocence*, too, the scene was created for the same effect [...]»⁸⁵⁶ ».

Cavallaro qualifie ces scènes de « séquences oreiller » (*pillow sequence*⁸⁵⁷), en référence à leur non participation apparente au

⁸⁵⁵ CAVALLARO Dani, *op. cit.*, p. 32.

⁸⁵⁶ KIFUNE Tokumitsu et ISHIDA Sonoko, *op. cit.*, p. 247.

⁸⁵⁷ D'après l'expression « plan oreiller » (*pillow shot*), introduite dans la langue anglaise par Noël Burch (cf. par exemple BURCH Noël, *Pour un observateur lointain: forme et signification dans le cinéma japonais*, QUEVAL Jean (trad.), Paris, Gallimard, 1982, p. 175, où l'expression est laissée en anglais) qui l'emploie en particulier pour décrire le style du cinéaste Ozu Yasujiro 小津安二郎 (1903-1963). En s'appuyant sur l'expression japonaise *makura kotoba* 枕詞 (littéralement « mot oreiller ») qui désigne un type d'épithète usité dans la poésie classique japonaise, Noël Burch propose plusieurs éléments de définition du plan oreiller, en conservant toutefois une grande souplesse adaptative. Parmi ces éléments de définition, notons simplement que le plan oreiller est un plan de cinéma qui contribue à la qualification des espaces, des scènes ou des personnages sur un mode non verbal et pas nécessairement symbolique. Le plan oreiller est en outre éminemment non anthropocentrique, il décadre l'humain, pas forcément pour l'exclure, mais pour le repositionner dans l'environnement. Il semble que ce soit le critique américain Roger Ebert qui ait introduit l'expression dans le champ de l'animation japonaise, notamment à propos du film de Takahata Isao *Le tombeau des lucioles* (*Hotaru no haka* 火垂るの墓, 1988), comme dans sa critique « Grave of the Fireflies movie review (1988) » (*RogerEbert.com* [en ligne], [posté le 19 mars 2000], consulté le 15 septembre 2020. URL : <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988>), ou dans une interview sur le film citée par Dani Cavallaro, *op. cit.*, p. 32. Du concept élaboré par Burch, Ebert retient surtout l'idée d'une fonction cinématographique qualificative qui n'est pas essentielle au récit. Pour lui, les plans oreillers sont ceux qui, dans le film, montrent des figures humaines engagées dans des activités non essentielles à la progression du récit et qui, de ce fait, leur procurent de l'humanité (son utilisation de l'expression va donc à l'encontre de la notion de décadre de l'humain pourtant au centre de la proposition de Burch). Enfin, Cavallaro reprend certains aspects de l'usage établi par Ebert (elle ne fait aucune référence à Burch) pour étendre la notion du plan à la séquence. Elle en retire toute fonction épithète pour en faire une suite de plans non essentiels au récit et qui

développement du récit, à leur temporalité différente du reste du film et à l'espace de calme propice à la réflexion qu'elles offrent aux spectateurs. *Innocence* joue de cette habitude stylistique en la détournant, en introduisant un décalage entre le rôle attendu de la séquence oreiller, permettant une spectacularité contemplative, et l'effet réel de la scène du festival dont la spectacularité divertissante accapare l'attention.

Une fois l'analogie entre les personnages et les spectateurs repérée, il reste à en découvrir le sens. Plusieurs chercheurs et critiques ont proposé des interprétations qui, loin de s'exclure mutuellement, font honneur à la polysémie pratiquée par le réalisateur. Pour Yoshimi Tomofumi⁸⁵⁸, l'analogie porte un propos politique, un avertissement contre les dangers de la réalité virtuelle et des décisions mal informées. Partant du double constat que, dans le monde d'*Innocence*, *voir* signifie rassembler des informations (comme le symbolisent les marqueurs de recherche informatique qui apparaissent en surimpression de tous les plans en vue subjective), et que détenir et maîtriser l'information autorise une violence unilatérale (comme le montre la supériorité tactique de Batô seul contre les yakuzas surarmés dont il contrôle le sens de la vue), Yoshimi soutient que *voir* est décrit dans le film comme un acte lié de très près à la violence. L'espace virtuel (*kasô kûkan* 仮想空間) de l'épicerie et du manoir, où les personnages sont privés de la vue (autrement dit d'une vue lucide), est donc représenté comme un lieu particulièrement violent. Lorsque le réalisateur « pirate le [regard du] spectateur⁸⁵⁹ », lui faisant vivre la même surprise et la même incertitude quant au réel qu'à ses personnages, il lui impose l'expérience de la violence subie (le piratage), mais surtout celle de la violence infligée. Yoshimi appuie sa démonstration sur la scène de la fusillade dans l'épicerie. Lorsque les tirs commencent, l'image se brouille, les événements sont illisibles, mais le pointeur intégré au regard de Batô désigne néanmoins une cliente et le vendeur comme des cibles sur lesquelles le cyborg fait feu. Ces marqueurs visuels sont-ils contrôlés par Batô ou bien constituent-

aménagent des pauses dans le film, ce qui affadit le propos.

⁸⁵⁸ YOSHIMI Tomofumi, « Oshii Mamoru *Inosensu* shiron... », *op. cit.*, *passim*.

⁸⁵⁹ *Ibid.*, p. 1082 : 「観客へハッキングをしかける」.

ils une fonction logicielle de ses yeux électroniques, indépendante de sa volonté ? Pour Yoshimi, il s'agit de la seconde option. Les mouvements du pointeur sont générés par des logiciels intégrés à son corps qui est propriété de l'État. Par eux, c'est la volonté de l'État qui s'exprime. Toutefois, Batô conserve son libre arbitre lorsqu'il met en joue le caissier du magasin et qu'il décide d'agir en suivant des informations incomplètes et corrompues, passant ainsi du statut de victime (du piratage) à celui d'agresseur. Selon Yoshimi, le spectateur commet la même violence contre ces personnages en les reconnaissant comme des ennemis. L'analogie entre personnage et spectateur permet ainsi à ce dernier de faire l'expérience par procuration de la violence injustifiée⁸⁶⁰.

D'autres analystes, comme Hosoma Hiromichi et moi-même, y voient également un propos cinématographique. Hosoma⁸⁶¹ s'intéresse particulièrement au mode de distribution de l'indice par Kusanagi. Il relève que Batô doit voir et revoir les mêmes images pour y découvrir un sens caché, et il propose de rapprocher cette séquence des scènes de deux autres films d'Oshii où les personnages regardent ou voient des images en boucle (un clip vidéo de karaoké qui permet de découvrir que des images diffusées par les médias ont été truquées dans *Patlabor 2*, et des images de vidéosurveillance qui révèlent à Togusa que les locaux de la section 9 ont été infiltrés dans *Ghost in the Shell*). Selon Hosoma, cette activité renvoie à la complexité scénaristique et visuelle des films d'Oshii, conçus de façon à être regardés plusieurs fois pour en maîtriser l'étendue, voire pour en découvrir les secrets, et elle doit être mise en relation avec les effets, sur la création des œuvres, du développement de la distribution sur vidéogrammes (sur ces effets et la place du réalisateur dans l'établissement d'un nouveau modèle de commercialisation des dessins animés, cf. *supra* p. 84). Outre une mise en garde contre la manipulation de l'opinion par l'image et la falsification de celle-ci, l'analogie entre spectateur et personnage constitue donc pour Hosoma une mise en abyme du dispositif spectatorial spécifiquement vidéographique.

⁸⁶⁰ *Ibid.*, p. 1082-1083.

⁸⁶¹ HOSOMA Hiromichi, *op. cit.*, p. 94-95.

Il me semble indéniable qu'*Innocence* a effectivement été réalisé en prenant en compte la possibilité d'être vu et revu sur vidéogramme, mais il s'agit aussi d'un film destiné à une distribution en salle, ce qui donne de l'importance au premier visionnage, et d'un film qui s'adresse autant à un public amateur qu'à un public novice. À mon sens, Batô et Togusa figurent ces deux types de spectateurs : le spectateur averti, qui a vu *Ghost in the Shell* et qui cherche un apport de sens en dehors du film, et le nouveau spectateur, enseveli sous le flot de citation, plus vulnérable face aux multiples manipulations proposées par le récit, et aveugle aux avertissements. Laissant peu de temps pour réfléchir, la forme atypique de la séquence oreiller ressemble alors à une tentative du réalisateur de manipuler le spectateur aguerri qui, comme Batô, se laisse prendre à la scène de la parade, pensant y trouver une séquence contemplative classique. Il parvient ainsi à surprendre l'ensemble du public, par les ruptures du récit, mais aussi par les ruptures de son propre style.

2.3.2 Dispositif créatoriel et créateur innocent

J'ai décrit et analysé la représentation de la réalité virtuelle comme dispositif spectatoriel dans *Innocence*, mais il ne faut pas sous-estimer une autre de ses caractéristiques : la présence effective, au sein du dispositif lui-même, du créateur des images. Comme je l'ai abondamment démontré au cours de l'analyse d'*Avalon*, les personnages de cinéastes ou de réalisateurs audiovisuels ne sont pas rares dans les œuvres d'Oshii. Ces autres manifestations de dédoublement de l'instance créatrice permettent, par comparaison, de mieux qualifier Kim et sa relation à Oshii, et de découvrir qu'il n'est pas représenté comme un alter ego du réalisateur, mais comme son pantin (*kairai* 傀儡), ce qui a d'ailleurs pour effet de réintégrer Oshii au film comme une présence invisible d'une façon plus nette que dans *Avalon*.

À l'image de la seconde occurrence de réalité virtuelle qui fait irruption et provoque une rupture dans la linéarité narrative d'*Innocence*, le personnage de

Kim⁸⁶² surgit dans le film sans être annoncé. En tant que personnage, il n'apparaît d'abord que par ses actions (le piratage de Batô dans l'épicerie), actions qui révèlent son existence et ses qualités (la discussion des membres de la section 9 dans l'infirmerie établit qu'il s'agit d'un pirate particulièrement habile). Ce n'est d'ailleurs que plus tard, dans la scène de l'interrogatoire de Lin, que son nom est enfin mentionné, en conjonction avec son poème-signature peint sur un mur du mausolée. Sa discrétion trouve un écho dans la réponse de Lin à Batô qui lui demande des informations : « Je ne connais pas ce type. Enfin, si, y'en a à la pelle des types appelés comme ça qui se sont échoués dans cette ville⁸⁶³ ». Kim est à la fois tout le monde et personne. Il finit néanmoins par apparaître à l'écran, au terme d'une parodie de cérémonie religieuse (cf. *supra* p. 437). Mais son apparence est instable tout comme les quatrains qui l'accompagnent. Dans le bureau, il partage l'espace visuel de Batô et de Togusa, mais sa voix est désincarnée. Au fil de ses apparitions, son corps conserve un teint gris et des articulations visibles de pantin, mais prend tour à tour l'allure d'un ascète, de Togusa, puis de Batô. Au-delà de son apparence, il est enfin, et c'est ce qui m'intéresse le plus ici, représenté comme le créateur de la réalité virtuelle et donc, comme celle-ci est spécifiquement filmique, de fictions audiovisuelles ou de films⁸⁶⁴. Kim est un créateur d'images, ou plus précisément d'espaces visuels tridimensionnels, et il prend le contrôle du regard des autres personnages, à la fois acteurs et spectateurs de son œuvre. La maison de poupée cachée dans la bibliothèque de Kim suggère alors, outre le contrôle exercé par Kim sur Batô et Togusa, l'idée d'une fiction créée par Kim avec les deux hommes.

⁸⁶² Concernant le rôle exact du personnage dans le film, plusieurs analystes et critiques (notamment Dani Cavallaro) qualifient Kim de patron de Locus Solus. Bien qu'il soit maître du manoir virtuel qui, je l'ai déjà dit, se superpose au siège de l'entreprise, il n'est à aucun moment décrit dans le film comme un chef ou même un cadre de Locus Solus. D'après les informations distribuées dans les dialogues, il apparaît plutôt comme un pirate informatique probablement indépendant, engagé pour manipuler les deux enquêteurs et veiller à la sécurité de la société et de ses biens (Batô souligne qu'il dispose d'un accès direct au système de sécurité du bateau-usine).

⁸⁶³ Réplique de Lin dans *Innocence* (0:52:06) : 「そんな野郎は知らねえ。あ、いや、そんな名前の野郎はこの街には幾らでも落ちてるぜえ。」

⁸⁶⁴ Livia Monnet qualifie le personnage de « machine à produire des images » (« image-producing machine »). MONNET Livia, « Anatomy of Permutational Desire, Part III... », *op. cit.*, p. 290.

Kim, le démiurge sophistiqué, constitue donc une nouvelle itération du dédoublement de l'instance créatrice dans l'œuvre d'Oshii dont j'ai abondamment traité dans le cadre de l'analyse d'*Avalon* (cf. *supra* p. 372). À l'instar de Mujaki dans *Beautiful Dreamer* ou de Maruwa Rei, Watashi et Tamiko dans *Talking Head*, et à la différence des Neuf Sœurs d'*Avalon* qui restent invisibles, Kim arpente sa propre création, exposant ses réflexions théoriques à des personnages captifs. Mais quels sont les rapports exacts entre le créateur de la pseudo-expérience et le réalisateur du film ? Kim constitue-t-il un alter ego, une doublure ou encore un agent d'Oshii ? Pour juger des termes de leur relation, il faut sortir du film, au moins temporairement, et s'intéresser aux informations offertes par les sources non-film et para-filmiques. On remarque alors des points de jonction, de rencontre entre le personnage et son créateur, une corrélation dans leurs intentions. Dans le chapitre consacré à la production d'*Innocence*, j'ai déjà rapporté qu'Oshii a conçu les scènes de réalité virtuelle comme des plateaux de tournage numérique, des espaces complets construits en 3D, et habités d'accessoires également modélisés en 3D, dans lesquels la caméra virtuelle peut se déplacer librement⁸⁶⁵. En raison de contraintes matérielles, ceci n'est strictement exact que pour la séquence de l'épicerie et pour quelques plans dans le hall du manoir (cf. *supra* p. 296). Toutefois, on trouve dans cette configuration une correspondance avec le dispositif mis en place par Kim dans la seconde occurrence de sa pseudo-expérience, lorsqu'il produit les images de son film en enfermant ses acteurs dans un environnement 3D virtuel. Dans ces séquences, le décalage entre les fonds en 3D et les personnages en 2D est d'ailleurs particulièrement accentué, à l'image d'un plan sur Batô dans la cour intérieure du manoir, où la bidimensionnalité du personnage est révélée par un mouvement de « caméra » qui étire sa silhouette à l'extrême (figure 95). Dans la diégèse comme dans le filmique, Batô et Togusa évoluent ainsi sur un plateau de tournage virtuel numérique en trois dimensions. La métaphore de la maison de poupée prend alors un nouveau sens, celui de la position des personnages comme marionnettes (dessinées) dans un espace tridimensionnel clos.

⁸⁶⁵ SHINOZAKI Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 164.

Entre la première image du plan (à gauche) et la dernière (à droite), l'image de Batô ne suit pas le changement d'angle de la « caméra » et apparaît progressivement comme une silhouette en papier découpé.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 95 : Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004 [0:56:50].

Un autre point sur lequel les intentions d'Oshii et les créations de Kim se rejoignent est la volonté d'impressionner, de faire spectacle. En entretien, Oshii déclare ainsi, à propos de l'utilisation du numérique, « [mon idée était que] l'on arriverait peut-être à créer des images stupéfiantes. [...] [Des images] très... on pourrait dire fantastiques, surprenantes, qui ont de l'impact, que personne n'a jamais vues⁸⁶⁶ ». Cette intention affirmée trouve son expression dans les séquences les plus spectaculaires du film, celle du manoir et surtout celle de la parade dans les rues d'Etorofu, deux séquences qui sont précisément celles endossées par Kim.

Mais la spectacularité semble être, pour Oshii aussi bien que pour Kim, associée à la notion de démonstrativité, notamment technique. Ici, c'est la référence au roman de Raymond Roussel qui sert d'indicateur. Pour Kim, il s'agit de démontrer sa virtuosité technique dans la manipulation des regards et la création d'espaces visuels, une virtuosité de fait verbalisée par les personnages qui reconnaissent à plusieurs reprises son talent de pirate. Pour Oshii, il s'agit de la démonstration des développements du numérique dans l'industrie audiovisuelle japonaise, ainsi que des choix esthétiques quant à la fusion du dessin et de la texture, des mouvements animés à la main et

⁸⁶⁶ Entretien avec M. Oshii Mamoru dans les locaux du studio Production I.G (Musashino), le 21 mars 2017 : 「結果としては何かすさまじい映像ができるんじゃないかと。(略) 非常にこう、言ってみればファンタスティックに、びっくりするような、インパクトがあって、誰も見たことがないような。」

calculés par ordinateur. La séquence de la parade a d'ailleurs bénéficié d'une vie autonome puisqu'elle a été présentée individuellement dans le cadre de l'Electronic Theatre du SIGGRAPH (Los Angeles, du 8 au 12 août 2004).

Ainsi, une partie des intentions d'Oshii et de son équipe se manifestent dans les actes de Kim. Néanmoins, la relation établie par le film entre le réalisateur et le personnage n'est pas totalement éclaircie pour autant. J'ai déjà montré que, dans l'œuvre d'Oshii, les ressorts de la relation entre le réalisateur et son homologue de fiction varient d'un film à l'autre (cf. *supra* p. 372). Dans *Beautiful Dreamer*, Mujaki reste le créateur du rêve-film jusqu'à la toute fin, lorsque la bannière intradiégétique portant le titre *Urusei yatsura 2 Beautiful Dreamer* clôt le dernier plan du film (figure 66). Les personnages parviennent à détruire le rêve qu'il a bâti pour eux sur mesure, mais ils n'en sortent que pour continuer leur vie de personnage de fiction filmique⁸⁶⁷. Mujaki apparaît ainsi comme un alter ego du réalisateur, qui prend en charge sa (leur ?) création et dispose des mêmes pouvoirs. Dans *Talking Head*, les trois personnages de réalisateurs forment un réseau de doublures. Tamiko est la doublure de Watashi et de Maruwa Rei, Watashi est la doublure de Maruwa et ce dernier est l'un des pseudonymes d'Oshii lui-même. Plutôt que des égaux, ils constituent donc des doubles, ou des fragments d'un même réalisateur alors en pleine crise d'identité. Enfin, les Neuf Sœurs d'*Avalon* n'apparaissent que nominalement et via leur émissaire, Bishop, qui transmet leur volonté et leurs propositions à Ash. En demeurant invisibles, elles forment plus qu'un double ou un alter-ego d'Oshii, elles peuvent tout à fait se confondre avec lui.

Kim, pour sa part, est décrit comme un créateur d'image et un manipulateur puissant, mais il est aussi représenté comme un mannequin à peine animé, voire comme un pantin suspendu à des câbles. Dans une interview publiée à l'occasion de la sortie du film, Oshii établit un lien direct entre le sujet des poupées ou des marionnettes qui est traité dans le film et la pratique de l'animation :

⁸⁶⁷ Voir DEMNATI Alia, *Du rêve à la réalité...*, op. cit., p. 75-77.

« C'est parce qu'on fait de l'animation que l'on ne peut pas ne pas avoir conscience de faire bouger quelque chose qui n'a pas d'âme. Parce que c'est ça le métier d'animateur. Autrement dit, les dessins animés sont comme des théâtres de marionnettes. On y ajoute des voix, on y ajoute des sons, et enfin, une âme s'y introduit. Les animateurs, les metteurs en scène, tous sont pour ainsi dire des marionnettistes⁸⁶⁸ ».

Kim est donc à la fois un marionnettiste, du fait de son statut de créateur, et une marionnette par son mode de représentation. Cette contradiction profonde du personnage établit une distance entre lui et le réalisateur, Kim apparaissant moins comme un double que comme un interprète, un acteur qui endosse temporairement le rôle du réalisateur. Son association au poème *Naissances et morts, allées et venues* étaye d'ailleurs cette position. Le paratexte d'*Innocence* fait du poème une référence non pas à son auteur original, le moine zen Getsuan Sôkô 月庵宗光 (1326-1389), mais à l'acteur et dramaturge de théâtre nô Zeami 世阿弥 (1363-1443) qui le cite dans l'un de ses traités consacrés à son art⁸⁶⁹, ce qui invite à prendre en compte à la fois sa signification première (le destin des êtres du monde au cours du cycle des réincarnations) et sa signification seconde (la description du jeu de l'acteur de théâtre nô apportée par Zeami). Outre un clin d'œil à la pratique de la citation et de la réinterprétation, ce choix renvoie aussi au sujet du texte de Zeami qui, comme l'analyse Steven T. Brown, enseigne à l'acteur « to create the illusion that a character has come to life on the noh stage, just like a marionette manipulated by a puppeteer⁸⁷⁰ ». Kim apparaît alors comme un personnage d'acteur, ce que souligne encore son affiliation à la comédie, telle

⁸⁶⁸ OSHII Mamoru, « Tamashii no kaeru basho o motomete », *op. cit.*, 2004, p. 374 : 「アニメーションをやっているからこそ、魂のないものを動かすということ、意識せざるを得ない。アニメーターって、そういう職業だからさ。言ってみれば、アニメーションはみんな人形劇みたいなもので、声を入れて音を入れて、やっと魂が入る。アニメーターとか演出家とか、言ってみれば、みんな人形使いなんだよね。」

⁸⁶⁹ Le traité s'intitule *Le Miroir de la fleur* (*Kakyô* 花鏡) et le poème qu'il cite provient d'un texte de la fin du XIV^e siècle, *Getsuan oshô hôgo* 月庵和尚法語. NEARMAN Mark J., « Kakyô: Zeami's Fundamental Principles of Acting (Part Two) », *Monumenta Nipponica*, vol. 37, n^o 4, 1982, p. 489.

⁸⁷⁰ BROWN Steven T., « Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in Ghost in the Shell 2: Innocence », *Mechademia*, vol. 3, 2008, p. 228.

qu'elle se manifeste dans ses interprétations de cadavres, de Togusa et enfin de Batô. Et le rôle de réalisateur endossé par l'acteur est bien limité dans le temps puisque Kim n'apparaît que vers le milieu du film et que la relation entre lui et Oshii se brise au moment où il cesse de créer, c'est-à-dire au moment où Batô extrait Togusa de la réalité virtuelle, puis, comble de la déchéance, neutralise et pirate le cyber-cerveau de Kim. Désormais pantin aux fils brisés, le personnage survit à l'allégorie qu'il a un temps incarnée.

La réalité virtuelle dans *Innocence* fonctionnant comme un monde liminaire, rappelons-le, il est donc possible d'envisager Kim comme un truchement ou un messager entre le réalisateur (bien réel) et ses personnages. Mais au vu du sort qui lui est réservé à la fin du film, on peut envisager une autre hypothèse. Dans les séquences de réalité virtuelle, Batô et Togusa sont décrits comme des marionnettes dans les mains de Kim. Or, le point de départ de cette histoire, faut-il le rappeler, est une enquête sur les causes de la violence infligée par des poupées gynoïdes à leur maître. La scène du bûcher rappelle d'ailleurs que, dans le cadre des croyances *shintô*, les objets peuvent éprouver du ressentiment envers leur ancien propriétaire (cf. la note 822). Kim devient alors un bouc émissaire, ou plutôt une poupée apotropaïque offerte à la rancune des autres personnages pour dévier leur colère contre le vrai responsable des épreuves qu'ils doivent traverser. Il ne s'agit pas ici de présumer des « croyances » personnelles d'Oshii Mamoru, mais de repérer le fait que, abordant dans son film la question de la vie et des sentiments propres aux objets – question qui rend poreuse la frontière entre les choses et les êtres vivants –, il n'oublie pas de mettre en scène également la vie et les sentiments de ses propres marionnettes⁸⁷¹.

Enfin, le double statut de Kim, à la fois créateur et sujet, génère un double effet de mise à distance et de réappropriation de l'œuvre par le réalisateur, un schéma original de circulation de l'acte créateur dans le film et

⁸⁷¹ Il me semble d'ailleurs intéressant d'établir un lien entre ce traitement des personnages et l'expression, sur un ton humoristique, d'une forme de culpabilité de l'avatar du joueur envers les personnages que ce dernier a délaissés, dans la nouvelle d'Oshii *À la Taverne de Gilgamesh* (cf. *supra* p. 356).

hors de lui. Kim en effet occulte et révèle à la fois le réalisateur. Dans un mouvement paradoxal, ce personnage constitue une mise à distance des scènes de réalité virtuelle, en tant que dédoublement de l'instance créatrice, mais sa caractérisation comme simple marionnette désigne un pouvoir supérieur au sien et rétablit à la fois la paternité d'Oshii sur l'intégralité du film, ainsi que l'unicité fondamentale, ontologique, de toutes ses séquences, de la réalité diégétique ou de la réalité virtuelle. Tel la marionnette d'un ventriloque, Kim concentre l'attention, constitue le clou du spectacle, mais souligne en même temps la prouesse de celui qui l'anime dans l'ombre.

Pour conclure mon interprétation de la représentation des réalités alternatives et du rôle de l'image numérique, il est temps de replacer les séquences étudiées jusqu'ici dans le contexte général du film et d'achever de qualifier les oscillations de la réalité qu'elles mettent en scène. La confusion entre réalité diégétique et réalité virtuelle générée par les échanges visuels entre les deux pôles, pourtant clairement distingués, ainsi que la réunification produite par la présence occulte d'un créateur surplombant pour ainsi dire le personnage de Kim, concourent à un niveau de lecture transversal (du narratif au filmique et au métafilmmique) à souligner que tout est film, tout fait film au sein de l'œuvre, ce qui équivaut à rejeter l'illusion de la vie – illusion qui, pour le dessin animé, s'apparente, de mon point de vue, au rejet de l'indicialité pour la prise de vues réelles.

Dans *Innocence*, les séquences de réalité virtuelle sont visuellement différentes de la réalité diégétique, mais le film commence par établir une distinction claire à la première occurrence pour mieux l'affaiblir par la suite. La violation des règles établies a deux principales conséquences. D'une part, elle étend le bornage de la séquence (un examen minutieux permet d'établir qu'elle comprend toutes les scènes depuis le festival d'Etorofu jusqu'au retour au réel de Togusa) et, d'autre part, elle sème le doute quant à la validité de la distinction même entre réalité virtuelle et réalité diégétique du film.

Le trouble de la frontière entre les deux types de réalité fonctionne à plusieurs niveaux dans le film. Concernant le récit, il autorise le retour du personnage de Kusanagi et déstabilise l'identité de Togusa. Du point de vue de l'économie narrative, la suggestion d'une différence doit être maintenue pour mieux manipuler les spectateurs et tromper les attentes nées de la première occurrence et, pour certains, de leur connaissance de l'œuvre d'Oshii. Outre son indistinction oscillante de la réalité diégétique, la réalité virtuelle est qualifiée dans le film comme éminemment filmique. Elle constitue une mise en abyme des images animées, numériques en particulier, mais aussi du dispositif même dans lequel elles sont accessibles. La représentation de Kim comme marionnette du réalisateur ajoute au trouble entre réalité virtuelle et réalité diégétique en réattribuant, *au sein du film même*, la paternité de sa création (la pseudo-expérience) au réalisateur du film.

Ainsi, les choix de représentation et de mise en scène de la réalité virtuelle dans *Innocence* sont bien sûr signifiants dans le cadre du récit, mais aussi dans la construction du film en tant qu'objet du regard, et ils sont enfin porteurs d'un propos sur la pratique du cinéma par Oshii. Dans *Innocence*, la réalité virtuelle est à la fois illusion et révélation : révélation, d'une part, de sa propre nature illusoire (par la révélation de sa matière filmique, le dédoublement de l'instance créatrice et la mise en scène d'un dispositif spectatorial) et, d'autre part, de la nature illusoire de la réalité diégétique du film elle-même (par la fragilisation de la dichotomie que provoque, entre autres, la transversalité des images numériques). Ainsi, malgré des variations aspectuelles, toutes les séquences du film sont renvoyées à leur nature filmique. Tout est de même nature, tout est film.

À propos de l'utilisation de l'animation numérique en contraste et non en harmonie avec le dessin animé, Oshii évoque la question qu'il s'est posée, au moment de la production, au sujet de la manière de distinguer « ce [qu'il] considère [lui-même] comme réalité virtuelle et ce qui est considéré comme

réalité virtuelle dans le monde d'*Innocence*⁸⁷² ». Oshii règle cette question par la mise en abyme : la réalité virtuelle au sein de la diégèse s'identifie exactement à la réalité virtuelle dont le spectateur est en train de faire l'expérience, c'est-à-dire à une œuvre filmique.

Avec *Avalon* et *Innocence*, Oshii continue à traiter la question du numérique, il construit et éprouve un cadre théorique à son utilisation, tant avec le dessin animé qu'avec la prise de vues réelles, et expérimente son intégration dans la production, dans l'image, le récit et le propos de ses films. Dans les deux films, l'image numérique dépasse les limites qui lui avaient été imposées dans *Patlabor 1* et *Patlabor 2* pour s'étendre à l'ensemble du film, mais toujours de manière à être justifiée par des choix narratifs. Ainsi, comme le fait valoir le cinéaste dans le mémorandum qu'il écrit en 1996 pour *G.R.M.*, la technique et ses particularités sont réabsorbées par le récit lorsque, pour brouiller les pistes de l'intrigue, l'image numérique s'absente quelques minutes dans *Avalon* ou qu'elle se diffuse à tout le film dans *Innocence*. Au sein des œuvres, l'image numérique est aussi réflexive, et participe d'un discours sur l'image et sur le cinéma, comme le montrent les mises en abyme des créations des Neuf Sœurs et de Kim.

Quant au cadre théorique de la technique, *Avalon* et *Innocence* s'inscrivent dans le prolongement des efforts d'Oshii pour décroquer les régimes de représentation du dessin animé et de la prise de vues réelles. Avant le numérique, ces efforts se traduisaient par des citations, directes ou indirectes, de l'un dans l'autre et par des emprunts stylistiques (comme le jeu outré des acteurs prenant des postures cartooniques ou bien la reproduction en dessins animés des effets de la prise de vue). Avec le numérique, ces approches prennent une autre dimension : les visages des acteurs deviennent une surface plastique, remodelable à l'envi par le réalisateur, et la caméra se

⁸⁷² Oshii Mamoru dans Ôno Shûichi (éd.), *op. cit.*, p. 255 : 「僕が考える仮想現実と、この世界で考える仮想現実をどうやって差別化するか。」

libère du banc-titre pour explorer les dessins dans leur profondeur. Les films formulent l'hybridité des images, toujours plus importante, en termes d'hybridité des pratiques et des concepts. C'est ce qu'explique Shinozaki Tôru lorsqu'il rapporte les intentions du réalisateur pour *Innocence* : introduire la « méthodologie » (*hôhôn* 方法論) de la prise de vues réelles dans la création du dessin animé après avoir introduit celle du dessin animé dans la prise de vues réelles avec *Avalon*⁸⁷³. Pour ce dernier, outre la conception de l'image par calques, la méthode consiste à appliquer, grâce au numérique, un processus de création des images semblable à celui du dessin animé spécifiquement pratiqué par Oshii à l'époque : en l'espèce, ancrer le film dans la réalité en sélectionnant des décors réels, souvent photographiés par Higami Haruhiko, puis dépouiller cette réalité des informations jugées inutiles et la transformer à volonté pour n'en conserver que ce qui a sa place dans les systèmes narratifs et symboliques des films. Pour *Innocence*, le décroisement se fait toujours par l'assimilation⁸⁷⁴ des codes du cinéma en prise de vues réelles, tels le ralenti, l'accélééré ou la réduction de la profondeur de champ, mais aussi, pour ce qu'apporte l'image numérique, en reproduisant le dispositif de prise de vues réelles. Alors que le dessin animé, selon Shinozaki, consiste à ne dessiner dans le cadre que ce qui est nécessaire, *Innocence* recourt au « plateau de tournage » numérique en trois dimensions, au sein duquel la caméra est déplacée afin de prélever, *en les cadrant*, les fonds du dessin animé⁸⁷⁵.

Ainsi, l'image numérique pénètre l'ensemble des aspects de la pratique cinématographique d'Oshii Mamoru qui, avec *Avalon* et *Innocence*, retrouve et poursuit des recherches filmiques et théoriques essentielles dans son œuvre et transformées par les apports nouveaux ou caractéristiques du numérique.

⁸⁷³ Shinozaki Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 164.

⁸⁷⁴ L'expression est empruntée à Jean-Baptiste Massuet, *Quand le dessin animé...*, *op. cit.*, p. 28.

⁸⁷⁵ Shinozaki Tôru, « Shûshô ni kaete... », *op. cit.*, p. 164.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Pour l'industrie du dessin animé japonais, l'image numérique a constitué et constitue encore aujourd'hui une question brûlante. La thèse a montré que, loin d'être une technologie entièrement exogène comme se complaît à la présenter une part significative des sources japonaises sur le sujet – sources dont les discours doivent être compris en association avec un rapport affiché de concurrence/émulation face à l'industrie audiovisuelle hollywoodienne –, l'image numérique a constitué très tôt un sujet de recherche dans le domaine de l'animation commerciale au Japon et s'est développée dans plusieurs directions, au cours d'une longue période d'expérimentation qui n'est d'ailleurs pas encore tout à fait achevée.

Entre 1995 et 2004, le marché du dessin animé japonais est en expansion, les centres de productions sont multiples et de nouvelles sources de financement font leur apparition. Dans ce cadre concurrentiel, l'image numérique devient un argument commercial, alliant maîtrise technique et nouveauté esthétique, deux éléments déjà mis en avant par les producteurs de dessins animés classiques. Le numérique appliqué au champ de la création audiovisuelle a alors déjà fait l'objet de plusieurs recherches et expériences, et la seconde moitié des années 1990 est marquée par le bourgeonnement de plusieurs projets de production ambitieux, dont les acteurs se présentent en pionniers d'une étape décisive du développement de l'image numérique, celle de l'avènement du dessin animé numérique. L'une des questions les plus urgentes est alors l'établissement de modèles de financement et de production viables, une préoccupation perceptible par exemple dans une déclaration datée de 2001 de Sakaguchi Hironobu qui, au sortir de la production longue et

difficile, mais néanmoins aboutie de *Final Fantasy: Les créatures de l'esprit*, insiste sur l'importance de pérenniser l'activité du studio Square USA Honolulu Studio, fondé pour produire l'animation en images de synthèse de son film, et qui invite tout créateur intéressé à en faire usage.

Le travail de recherche réalisé ici sur le projet de film hybride dirigé par Oshii Mamoru constitue la contribution de la présente thèse à la connaissance de cette période d'expérimentation et de mutation de l'industrie japonaise du dessin animé autour de l'introduction de l'image numérique. Grâce à un heureux concours de circonstances (le déplacement des archives vers Production I.G et les liens de mon laboratoire d'accueil avec cette structure), mais aussi à de longues démarches et négociations, la thèse produit des recherches inédites sur un fonds privé de documents de première main qui, bien qu'il soit incomplet et ne permette pas de lever toutes les incertitudes quant à la chronologie des événements ou à la motivation des différents acteurs du projet, autorise un important travail de documentation sur le déroulement et les enjeux de la production inachevée de *G.R.M.*, et clarifie les liens qui unissent ce projet aux deux œuvres suivantes du réalisateur. Des entretiens avec Oshii Mamoru, ainsi que des discussions plus informelles avec plusieurs témoins de l'époque, forment l'autre volet documentaire inédit de cette thèse. Ils ont beaucoup apporté à la compréhension globale des événements et des motivations du réalisateur, même s'ils gagneraient à être complétés, à condition de dépasser les difficultés d'identification et d'accès, par les témoignages d'autres intervenants susceptibles d'éclairer les méthodes développées au cours de la production ou les moteurs des différentes décisions de Bandai Visual et de sa maison mère.

Ainsi, l'analyse proposée par la thèse place les discours produits dans le cadre du développement et de la promotion du projet face à la réalité des traces conservées dans les archives, et confirme notamment que l'équipe technique a développé une conception collective des recherches qu'elle a menées et qui devaient, selon leur logique pionnière, bénéficier à l'ensemble

de l'industrie. À la constitution d'un modèle de production est d'ailleurs associée la formation des acteurs. Ainsi, les témoignages publiés à l'époque et les documents qui ont survécu jusqu'à aujourd'hui montrent la mise en place de plusieurs dispositifs destinés à répondre aux enjeux formateurs de la production : le travail par tandem animateur/opérateur, les formations mutuelles entre spécialistes, le développement d'outils de travail, numériques ou non, destinés à faciliter la collaboration, ou encore le partage des compétences ou des espaces de travail. À cette transversalité des pratiques s'ajoutent, à un autre niveau, des échanges entre les différentes entreprises qui ont détaché des salariés vers le Digital Engine Laboratory. Cet aspect du projet pose d'ailleurs la question importante de la transmission entre les sociétés et des effets de la mobilité des salariés, bref, des interactions sociales, sur la production et sur la création en images numériques, question à laquelle il ne sera possible de répondre qu'en conduisant une étude élargie de l'écosystème de la production audiovisuelle japonaise au cours de la période 1995-2004, et probablement au-delà.

En outre, la vision collective associée à la production de *G.R.M.* est mise en valeur et motivée/justifiée par le choix du directeur du projet, Oshii Mamoru, d'associer formellement dessin animé et prise de vues réelles. Ce choix s'inscrit pleinement dans la filmographie du réalisateur, marquée par l'hybridation audiovisuelle et notamment par l'expérimentation de différentes formes de porosité entre les deux régimes de représentation. L'objectif final de ce rapprochement, opéré par des échanges techniques donc, mais aussi théoriques et esthétiques, semble être la transformation, et finalement l'enrichissement de l'expression cinématographique. À travers ses interventions et ses publications, Oshii décrit en effet l'hybridation comme une pratique multiforme touchant les images, les techniques, les approches de la conception des œuvres et offrant au créateur un gain de liberté selon sa propre formule, donc un moyen de s'émanciper des conventions ou des règles tacites qui, selon lui, contraignent et limitent l'expression cinématographique, tant en prise de vues réelles qu'en dessins animés. Dans le cas de *G.R.M.*, l'expérience consiste

à aborder la composition de l'image et la conception de la représentation à la manière d'un dessin animé, et de combiner des éléments dessinés à des personnages interprétés (et donc animés) par des acteurs, l'image numérique permettant, théoriquement, d'abstraire les différentes images de leur support technique et de les associer librement. Lorsque le projet est abandonné, ces principes sont dissociés les uns des autres et trouvent une application dans deux films au lieu d'un seul. Ainsi, *Avalon* retient la conception de l'image par plans, comme un dessin animé, tandis qu'*Innocence* met en volume des décors graphiques, mais combinés à des personnages dessinés et animés en deux dimensions (et non interprétés par des acteurs).

La volonté d'approfondir l'aspect collaboratif de la production audiovisuelle et d'en concentrer les différentes étapes au sein d'une seule équipe polyvalente se heurte également à un échec, probablement pour des raisons liées au coût de l'équipement et au temps de formation nécessaires. Ainsi, les productions d'*Avalon* et d'*Innocence* reposent en grande partie sur une externalisation de la création numérique et deviennent les vitrines des différentes sociétés spécialisées qui interviennent. En choisissant d'aborder des productions expérimentales, ma thèse ne fait qu'effleurer les enjeux de l'image numérique par rapport à l'organisation globale, inter-entreprises, de l'industrie du dessin animé japonais. En effet, plusieurs studios, tels Production I.G ou Studio 4 °C, se sont lancés de façon expérimentale dans l'internalisation de la production en numérique, mais l'histoire de la transition numérique générale de l'industrie du dessin animé japonais ne peut se comprendre qu'en relation avec l'organisation synergique de ses entreprises et de sa production. Comme je le mentionne dans ma thèse, plusieurs observateurs relèvent que les studios fonctionnent en synergie et qu'une commande obtenue par un studio d'animation profite généralement aussi à un ou plusieurs autres studios sous-traitants. Néanmoins, s'il arrive que certaines sociétés établies alternent les rôles de commanditaires et de sous-traitants, ce n'est pas le cas de toutes et certaines œuvrent plus souvent comme sous-traitants que commanditaires, tel Production I.G à ses débuts. La structure organique de la production se double

donc bien d'une forme de structure hiérarchique. En outre, un autre de ces effets est l'uniformisation des outils et des méthodes de production, nécessaire au maintien de la compatibilité d'une entreprise à l'autre. Ainsi, en associant cette uniformisation à des relations inégalitaires entre les acteurs, l'organisation synergique de la production réserve le choix général de la transition vers le numérique aux studios qui contractent de plus gros volumes de commandes. Pour rester opérationnels par rapport à leurs clients, les sous-traitants peuvent difficilement prendre l'initiative de changer, mais ils sont aussi obligés de financer la transformation de leurs pratiques si, et quand, les grosses structures changent de modèle de production (ce qui implique l'achat de matériel parfois coûteux et la formation des intervenants). Cette dimension doit absolument être explorée pour comprendre l'introduction du numérique dans la production animée japonaise. Et elle ne se limite d'ailleurs pas aux sous-traitants japonais. Faute d'informations sur le sujet, ma thèse laisse en effet dans l'ombre l'impact de la transition vers le numérique sur les relations de l'industrie japonaise avec ses sous-traitants étrangers, et sur la situation de ces derniers, tout particulièrement en Corée du Sud⁸⁷⁶.

L'analyse des discours institutionnels développés autour de *G.R.M.*, *Avalon* et *Innocence* montre que le recours à l'image numérique sur ces trois productions répond aux enjeux de l'industrie. Mais si les films doivent mettre en scène la technique et comporter une dimension démonstrative à la demande expresse des producteurs, le réalisateur respecte et dépasse largement cette contrainte en choisissant d'intégrer en profondeur l'image numérique à sa cinématographie. Comme le montrent ses textes et les deux œuvres qu'il réalise entre 1995 et 2004, l'image numérique n'est pas uniquement une façon de faciliter certaines étapes de la production ou un pur argument commercial. Pour Oshii, il s'agit d'un agent de transformation du cinéma, tant sur le plan esthétique que technique. *Avalon* et *Innocence*

⁸⁷⁶ Alors même que, pour *Innocence*, Production I.G a sous-traité au moins une partie de la production des intervalles au studio sud-coréen DR MOVIE (fondé en 1990, à Séoul).

permettent au réalisateur de perfectionner, de corriger, et de mettre à l'épreuve et en pratique ses idées développées sur la production de *G.R.M.* afin de former son approche cinématographique de l'image numérique. D'une part, le dessin animé doit servir de modèle dans la formation du cinéma numérique en prise de vues réelles et, de l'autre, l'image numérique doit transformer le dessin animé, que ce soit en lui donnant une nouvelle dimension (la profondeur dynamique), ou en amplifiant ses mouvements (caméra libérée). Ces idées trouvent leur expression dans des textes théoriques, mais aussi à l'écran où elles pénètrent jusqu'au niveau sémantique des films qui développent un propos métafilmique. Elles peuvent aussi être associées aux travaux d'autres penseurs. Ainsi, j'ai évoqué le lien indirect que l'on peut voir entre les propositions d'Oshii et de Lev Manovich, et j'ai mentionné le dialogue direct entre le réalisateur et l'historien et critique Ueno Toshiya. À propos de la production théorique d'Oshii et de sa portée sur sa pratique, il serait d'ailleurs intéressant d'explorer plus avant les relations intellectuelles que le réalisateur entretient avec des auteurs et artistes de son temps, que ce soit sous la forme de dialogues, comme avec Ueno Toshiya déjà cité, le critique Azuma Hiroki ou avec l'historien du cinéma Yomota Inuhiko 四方田犬彦 (1953-) – dont il travestit d'ailleurs le patronyme en Yomota Inumaru 四方田犬丸 pour nommer le personnage principal de *Gosenzo sama banbanzai !*, l'une de ses œuvres de la veine métafictionnelle au même titre que *Talking Head* –, ou sous la forme plus indéfinie d'un écho, comme avec Manovich ou avec les artistes du mouvement Superflat⁸⁷⁷.

Quant au rôle de l'image numérique dans la construction sémantique des films, l'analyse de la représentation des réalités alternatives à laquelle je me suis livrée dans la thèse montre que ce n'est pas l'apparition ou non de l'image numérique qui fait sens pour Oshii. Suivant les principes professés par le réalisateur, une telle approche ferait reposer l'utilisation du numérique sur ce

⁸⁷⁷ Comme le suggère en pointillé la mise en relation de trois articles sur la représentation de la profondeur, dans *Innocence*, *Patlabor 2* et chez les artistes Superflat : ORBAUGH Sharalyn, « The Cult Film as Affective Technology... », *op. cit.*, *passim.* ; BOLTON Christopher A., « The Mecha's Blind Spot... », *op. cit.*, *passim.* ; LOOSER Thomas, *op. cit.*, *passim.*

qu'il nomme « la merveille technique⁸⁷⁸ » et, en suscitant un émerveillement pour cette dernière seule, rejetterait les films dans le champ des « produits de la période transitoire⁸⁷⁹ » précédant l'avènement du cinéma numérique sans lui appartenir encore. Sa solution dans les deux films a donc été de jouer des formes de l'image numérique et de ses relations aux autres images, de façon à lui confier une partie de la mise en scène (brouiller les pistes et produire la surprise chez le spectateur) et du sens du film. L'image numérique se voit ainsi assigner une fonction symbolique, lorsqu'elle devient métonymie de l'immatériel et qu'elle renvoie à un monde conceptuel ou spirituel. À ce propos, on pourrait s'intéresser à d'autres thèmes développés par les films et au rôle spécifique de l'image numérique dans leur traitement. J'ai choisi de traiter les deux films de façon comparative, raison pour laquelle j'ai utilisé la représentation des réalités alternatives, commune aux deux films, comme point d'ancrage de l'analyse. Mais en désolidarisant les œuvres et en s'intéressant à d'autres représentations ou thématiques qui les traversent, on peut par exemple se demander ce que l'image numérique, ou image programmée, apporte au propos d'*Avalon* concernant le libre arbitre, ou encore ce que la représentation en 3D de l'environnement dans *Innocence* provoque sur la construction, ou plutôt sur la déconstruction du personnage de Togusa et de son statut, symbolique, de sujet et d'être humain.

En faisant du travail d'Oshii Mamoru son sujet principal, ma thèse en est venue à traiter d'aspects contextuels fondamentaux de l'histoire technique et esthétique de l'introduction de l'image numérique dans la production animée japonaise. Plusieurs questions surgissent de ce travail, ouvrant la voie vers des développements futurs. Ainsi, on pourrait produire une analyse plus fine de l'impact de la période 1995-2004 sur l'industrie du dessin animé, en

⁸⁷⁸ 「技術の驚異」, dans Oshii Mamoru, extrait du dossier « Mémoire brouillon pour *Next Project* », 7 mars 1996, p. 4. Source : Archives Bandai/I.G.

⁸⁷⁹ 「過渡期の産物」, dans Oshii Mamoru, extrait du dossier « Mémoire brouillon pour *Next Project* », 7 mars 1996, p. 4. Source : Archives Bandai/I.G.

élargissant le travail d'écriture historique et de critique aux discours institutionnels contemporains.

Par exemple, je mentionne en introduction les articles de la loi promulguée en 2001 pour le développement des « arts médiatiques », loi qui a donné lieu à plusieurs mesures d'aides financières à la production numérique. L'année suivante, le journaliste Douglas McGray met en avant la bonne santé des industries culturelles dans le paysage économique japonais et forge l'expression « Cool National Brut » (*Gross National Cool*) pour désigner leur apport à la richesse du pays. Le néologisme est repris par le gouvernement japonais qui donne de nombreux signes, au début des années 2000, d'un intérêt grandissant pour les activités des industries culturelles et lance en 2004 une politique de soutien nommée « Cool Japan »⁸⁸⁰. Cette politique d'aide à l'exportation des œuvres culturelles produites par les entreprises japonaises se double d'un objectif diplomatique assumé, visant à construire une image positive de l'État japonais afin de renforcer son influence internationale, sur le modèle conceptualisé par Joseph S. Nye Jr. de *soft power*⁸⁸¹. C'est donc au cours de la période étudiée ici que se développe une réponse du politique à l'image numérique, et on peut s'interroger sur les effets de cette réponse, qui constitue une forme d'institutionnalisation des cultures populaires et de leurs artefacts, sur le financement, la production et la conception des œuvres, voire sur les ambitions mêmes de l'industrie.

J'ai aussi évoqué plusieurs fois une forme de réticence des animateurs (et des réalisateurs venus de l'animation) envers la transition technique des studios vers le numérique. C'est que celle-ci pose de graves questions pour l'emploi dans le secteur du dessin animé. En effet, l'implantation du numérique dans les studios et la production d'œuvres mixtes transforme les rapports de force au sein des équipes, ce qui entraîne un problème systémique pour des

⁸⁸⁰ Sur les développements qui ont mené à l'élaboration de cette politique et à l'établissement d'un fond de financement en 2012, voir GARVIZU Nicolas, « The Japanese Developmental State: The Case of Cool Japan », *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, vol. 13, n° 3, 24 décembre 2019.

⁸⁸¹ NYE, Joseph S. Jr., *Bound to Lead: the Changing Nature of American Power*, New York, Basic Books, 1990.

entreprises dans lesquelles la classe professionnelle des animateurs est souvent prédominante. Pour *Innocence*, ces derniers doivent composer avec de nouvelles contraintes (suivre le mouvement imposé par les fonds) et modifier leurs pratiques (mouvements rotatifs). Cet exemple révèle que l'image numérique constitue un danger potentiel pour les animateurs et leur statut au sein de l'industrie. Au-delà du risque, réel à certains égards, d'être remplacés par des machines – *Appleseed* sorti la même année qu'*Innocence* présente les qualités graphiques du dessin animé sur celluloïd, mais n'emploie aucun animateur –, le dessin animé numérique ne se limite pas à la numérisation des outils traditionnels des animateurs et à la transformation de ce métier, mais remet fondamentalement en cause les pratiques, la transmission, et le pouvoir des animateurs au sein des studios. On peut former l'hypothèse que cette situation a certainement eu un impact sur le choix de l'industrie de maintenir, encore aujourd'hui, une pratique hybride conservant une place importante à l'animation à la main et de promouvoir celle-ci comme une qualité spécifique de la création japonaise⁸⁸².

Les réticences des studios associées aux échecs des différents projets numériques formés dans la seconde moitié des années 1990 (abandons, réductions de budget ou d'envergure) esquissent les contours d'un impact négatif sur les ambitions de l'industrie qui semble mettre un temps de côté l'expérimentation du numérique au cinéma. Mais ce constat ne s'applique peut-être pas à d'autres formes audiovisuelles plus courtes, moins coûteuses ou mieux financées relativement à leur durée, et donc plus propices aux expériences. Il apparaît alors indispensable d'étendre l'étude entamée ici non seulement à la production des séries télévisées, tout à fait primordiale dans le développement du dessin animé japonais, mais aussi à celle des clips musicaux, de la publicité, ou encore des cinématiques de jeux vidéo. Le jeu vidéo constitue d'ailleurs une autre industrie audiovisuelle (de l'animation en direct, pourrait-on même dire) en plein développement et en bonne santé

⁸⁸² Un choix qui semble d'ailleurs avoir eu pour effet de produire et de maintenir une identité visuelle, qui fait dire à Sébastien Denis en 2011 que « face à la déferlante numérique, les Japonais gardent une esthétique assez stable depuis plusieurs dizaines d'années ». DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation, op. cit.*, p. 221.

économique à l'époque. Le projet de fusion entre les groupes Sega et Bandai en 1997 (bien que rejeté par les salariés du second) ou l'investissement de Square dans la production de *Final Fantasy: Les créatures de l'esprit* attestent des échanges entre les deux industries⁸⁸³, et il semble nécessaire d'approfondir la question des liens économiques et techniques⁸⁸⁴ qui ont été tissés entre le jeu vidéo et le dessin animé.

L'exemple de la production de *Final Fantasy* appelle d'ailleurs des recherches sur d'autres liens économiques, dont ceux qui unissent, bien avant l'apparition du numérique, l'industrie du dessin animé japonais aux capitaux étrangers. Pour produire ce film ambitieux, Square a fait appel à des financements nord-américains, et ma thèse a montré que Bandai Visual, tout comme Production I.G, se sont tournés vers des sociétés de productions états-uniennes ou européennes. Ces démarches sont souvent occultées des histoires de l'animation produites au Japon, probablement à cause du biais de réception⁸⁸⁵ et de la répartition des bénéfices en cas de coproduction, qui consiste souvent à confier aux investisseurs étrangers la distribution internationale des films, ce qui rend leur participation peu visible depuis le Japon. C'est par exemple le cas de *Ghost in the Shell*, dont le succès aux États-Unis est représenté par les discours institutionnels contemporains comme un accomplissement de l'industrie japonaise, mais au financement duquel a participé la société de distribution internationale Manga Entertainment qui était donc intéressée à la réussite du film sur le marché nord-américain.

Enfin, la thèse traite largement de l'utilisation de l'image numérique en tant qu'effet visuel et de sa production par des sociétés spécialisées non dans l'animation, mais dans les effets spéciaux ou la post-production. Par ce biais,

⁸⁸³ Le jeu vidéo constitue d'ailleurs un autre secteur important du développement de l'animation numérique, comme le rappelle l'article de presse de Suzuki Yoshiko, *op. cit.*

⁸⁸⁴ Les échanges narratifs et esthétiques ont déjà été en partie explorés, quoi que de façon non spécifique à l'industrie japonaise, par Martin Picard dans sa thèse.

⁸⁸⁵ Comme l'explique Hikawa Ryûsuke, la plupart des histoires générales du dessin animé japonais accessibles au Japon sont avant tout des histoires de la réception et ne prennent en compte que les œuvres diffusées au Japon, sans donner de place à celles qui ont été produites ou sous-traitées pour l'étranger.

l'image numérique constitue une passerelle entre les industries de l'animation et de la prise de vues réelles (au cinéma comme dans ses autres formats), et une histoire exhaustive du développement de l'image numérique dans l'audiovisuel japonais devrait aussi considérer cette relation sous tous ses aspects, techniques, économiques ou esthétiques. Là encore, la mobilité des créateurs entre aussi en ligne de compte. J'ai par exemple évoqué la participation du réalisateur et directeur des effets visuels Higuchi Shinji au projet *G.R.M.* et son absence du Digital Engine Laboratory le temps de la production de *Gamera. La Revanche d'Iris*. On peut donc se demander comment de tels allers-retours ont influencé la formation de l'image numérique. Il existe déjà plusieurs travaux académiques sur le sujet, notamment ceux de Wada-Marciano Mitsuyo consacrés spécifiquement au cinéma numérique japonais, et je me contenterai ici de souligner l'intérêt d'explorer en particulier les liens qui unissent le dessin animé et les œuvres audiovisuelles dites *tokusatsu* (à effets spéciaux), puisque c'est à priori dans ce genre que l'image numérique comme effet visuel peut s'épanouir avec le plus de force.

Rapportées à une observation de la production animée plus récente, les différentes recherches complémentaires que je viens d'énumérer pourraient également permettre d'évaluer la postérité des expérimentations menées entre 1995 et 2004 par Oshii et ses équipes de réalisation. La mise en regard de deux articles de l'universitaire spécialiste des médias et promoteur des « arts médiatiques » Hamano Yasuki 浜野保樹 (1951-2014), le premier publié en 1997⁸⁸⁶, en pleine promotion du réalisateur et de son nouveau projet ambitieux pour le cinéma, et le second publié en 2004⁸⁸⁷, qui revient sur l'échec de la production de *G.R.M.*, est édifiante par sa description d'un rendez-vous

⁸⁸⁶ HAMANO Yasuki (浜野保樹), « Nihon no animêshon ni mokuhyô o ataeta otoko. Oshii Mamoru » (日本のアニメーションに目標を与えた男 押井守), *New Media*, vol. 15(2), n° 160, février 1997, p. 32-33.

⁸⁸⁷ HAMANO Yasuki (浜野保樹), « Oshii Mamoru no jidai » (押井守の時代), in *Oshii Mamoru ron. Memento Mori*, OYAMA Tadashi, SUGAWA Yoshiyuki et MATSUMOTO Kôsei (éds.), Tokyo, Nihon Terebi Hôshômô, 2004, p. 48-58.

manqué, d'une opportunité à jamais perdue. Dans l'article de 1997, Hamano charge Oshii Mamoru et ses proches collaborateurs d'opérer « la révolution numérique du cinéma japonais⁸⁸⁸ », mais en 2004 il regrette que l'idée promue par Oshii d'une « production en prise de vues réelles reposant sur les méthodes du dessin animé⁸⁸⁹ » ne se soit réalisée que sous une forme diluée dans *Avalon* et, surtout, qu'elle ait trouvé son accomplissement dans un film qui n'a pas été réalisé par Oshii, en l'espèce *Matrix*. Bien que Hamano contrebalance l'idée d'une concurrence avec l'industrie hollywoodienne qui sous-tend cette lecture des événements par la mention d'un projet créatif similaire à celui d'Oshii traversant l'œuvre d'un autre réalisateur nord-américain, James Cameron⁸⁹⁰, il ne suggère pas moins que *Matrix*, inspiré par *Ghost in the Shell*, a privé *Avalon* de l'aspect innovant de sa proposition. Si l'expression d'un sentiment d'amertume est propre à Hamano, Oshii semble néanmoins partager avec ce dernier l'idée que cette période d'expérimentation a laissé échapper une chance qui ne se représentera plus. C'est ce qu'il indique en entretien, lorsqu'il qualifie *Innocence* de « fleur stérile⁸⁹¹ » en précisant qu'il est ensuite devenu de plus en plus difficile par la suite de mener des expériences techniques dans le cadre du dessin animé. Ses regrets portent autant sur l'échec de la formation d'un environnement de production adapté que sur l'abandon, plus conceptuel, de la formation du regard du spectateur. L'audience n'ayant pas été formée à autre chose qu'au dessin animé classique et à l'animation 3D dans la veine Hollywoodienne, l'avènement d'un *autre* cinéma d'animation numérique ne s'est pas produit, selon lui.

⁸⁸⁸ HAMANO Yasuki, « Nihon no animêshon... », *op. cit.*, p. 33 : 「彼らは、日本映画のデジタル革命の担い手ばかりだ。」

⁸⁸⁹ HAMANO Yasuki, « Oshii Mamoru no jidai », *op. cit.*, p. 56 : 「アニメの手法で実写を撮る」.

⁸⁹⁰ À ce sujet, qui n'est plus tout à fait celui de l'industrie du dessin animé japonais, ni celui d'Oshii Mamoru et de son œuvre, la formule d'Oshii pourrait constituer une piste d'exploration des films de James Cameron, de son utilisation de l'image numérique et de l'influence de l'animation en général – et du dessin animé japonais en particulier –, non pas en tant que source de thèmes ou de figures (comme le *mecha*), mais bien comme approche de la représentation, du mouvement et de la mise en scène, sur la production cinématographique nord-américaine. À la lecture d'Oshii, il est d'ailleurs difficile de ne pas voir dans *Avatar* (2009), plus encore que dans *Matrix*, une manifestation de « l'imagination cinématographique » nourrie d'une « culture du dessin animé » et de « la maturité du regard » qui consiste à créer des mondes et à leur donner une présence.

⁸⁹¹ Entretien avec M. Oshii Mamoru dans les locaux du studio Production I.G (Musashino), le 21 mars 2017 : 「『徒花』的な作品です。」

Pourtant, les propositions d'Oshii formulées entre 1995 et 2004 ont-elles été moins suivies d'effet que d'autres pistes explorées à la même époque ? Certaines formes issues de l'évolution stylistique de l'animation⁸⁹² japonaise ces dernières années ne portent-elles pas les traces de ses expériences ? Et qu'en est-il de la proposition d'*Avalon* de concevoir un film en prise de vues réelles de la même façon qu'un dessin animé ? Sur ce dernier point, Oshii est certainement le premier continuateur de l'approche et de l'esthétique développées avec *Avalon*, en particulier avec *Tachiguishi Retsuden*, qui prolonge et radicalise l'expérience, mais aussi de façon plus diluée dans le long métrage pour le cinéma *Assault Girls*, qui se déroule aussi dans le jeu « Avalon », ou dans la série *Za nekusuto jenerêshon Patoreibâ THE NEXT GENERATION パトレイバー* (2014-2015, Oshii Mamoru, Taguchi Kiyotaka, Tsujimoto Takanori, Yuasa Hiroaki) dont l'utilisation de l'image numérique oscille entre la métonymie et l'effet visuel discret. De nombreuses adaptations de mangas ou de dessins animés en prise de vues réelles empruntent des éléments formels aux supports d'origine, sans que cette pratique puisse être particulièrement rattachée aux propositions du réalisateur. Toutefois, quelques films postérieurs à *Avalon*, notamment *CASSHERN (Kyashân, 2004)* et *Goemon, the Freedom Fighter (Goemon, 2009)*, tous deux réalisés par Kiriya Kazuaki 紀里谷和明 (1968-), semblent en reprendre certains traits, tels que le travail de déréalisation de l'image photographique par le traitement numérique de l'image, ou bien la représentation graphique des décors qui renforce l'hétérogénéité entre le fond et les acteurs.

Quant au dessin animé, une observation, même superficielle, des productions récentes permet de retrouver différentes approches qui cohabitent sur les écrans et qui, dans l'ensemble, répondent au souhait exprimé par les producteurs d'*Innocence* de se distinguer de la production hollywoodienne et de retenir certains caractères graphiques et dynamiques du dessin animé sur celluloïd classique. Ainsi, ce que j'ai pu appeler « la voie conservatrice » est

⁸⁹² Considérant le développement de l'animation de synthèse dans la production japonaise, il faut, à partir d'ici, recommencer à parler d'animation au sens large, et non plus spécifiquement de dessins animés.

toujours d'actualité (figure 96), avec des films comme *Miss Hokusai* (*Sarusuberi Misu Hokusai* 百日紅 Miss HOKUSAI, 2015, Hara Keiichi 原恵一) ou *Dans un recoin de ce monde* (*Kono sekai no katasumi ni* この世界の片隅に, 2016, Katabuchi Sunao 片瀨須直) qui rassemblent numériquement des images dessinées et animées à la main et n'utilisent les images de synthèse que ponctuellement comme effets visuels (de façon plus ou moins discrète), en conservant une esthétique proche des dessins animés classiques (ombres franches et cerne pour la représentation des personnages, représentation picturale pour les fonds). Mais d'autres œuvres adoptent une approche, que l'on ne peut manquer d'associer à celle déployée par Oshii dans *Innocence*, qui exploite les qualités de l'assemblage et des filtres numériques pour exacerber le degré de détail des décors. Plusieurs films réalisés par le studio Kyoto Animation 京都アニメーション⁸⁹³, tels que *La disparition de Haruhi Suzumiya* (*Suzumiya Haruhi no shôshitsu* 涼宮ハルヒの消失, 2010, Takemoto Yasuhiro 武本康弘) ou *Liz et l'oiseau bleu* (*Rizu to aoi tori* リズと青い鳥, 2018, Yamada Naoko 山田尚子), présentent ainsi des environnements complexes, presque photoréalistes dans leur représentation (figure 97), ou des stratégies parfois cinématographiques (l'utilisation du flou pour imiter les effets d'un objectif à longue focale et réduire la profondeur de champ) et parfois plus graphiques (filtres de couleur ou de diffusion de la lumière) pour créer une unité entre les différents plans de l'image (figure 98). Un autre exemple particulièrement frappant de cette approche se trouve dans *Kizumonogatari ichi tekketsuhen* 傷物語 I 鉄血篇 (2016, Shinbô Akiyuki 新房昭之), dont les personnages dessinés à la main sont placés devant des décors architecturaux très détaillés qui saturent le cadre (figure 99 gauche et centre). À l'instar d'*Innocence*, *Kizumonogatari* joue aussi ponctuellement de l'incongruité de la représentation d'objets en volumes dans un monde autrement bidimensionnel, afin, il me semble, d'établir d'une atmosphère d'étrangeté (figure 99 droite). Indépendamment de leur traitement du décor et de son degré de détail, beaucoup d'œuvres récentes utilisent aussi les images de synthèse (ici au sens de modèles 3D) de façon plus discrète en incrustation dans des plans par ailleurs réalisés en deux

⁸⁹³ Établi en 1985 à Uji (Kyoto).

dimensions. Ces incrustations remplissent souvent la fonction d'effets visuels, comme dans *Ni no kuni* 二ノ国 (2019, Momose Yoshiyuki 百瀬義行), qui les utilise pour les foules et les scènes de batailles (figure 103), et encore plus fréquemment, d'une manière devenue conventionnelle, pour représenter des véhicules, des robots ou d'autres objets mécaniques.

Enfin, sur le front de l'animation 3D, dont les mouvements et la représentation sont calculés par ordinateur, la production japonaise se développe encore dans plusieurs voies. En effet, s'il existe désormais une animation de synthèse 3D associant une dynamique et une représentation en volume (figures 100 à 102), visible dans *Stand by Me Doraemon* (*Sutando bai mî Doraemon* STAND BY ME ドラえもん, 2014, Yagi Ryûichi 八木竜一 et Yamazaki Takashi 山崎貴), *Les Chevaliers du Zodiaque : La Légende du Sanctuaire* (*Seinto Seiya Rejendo obu sankuchuari* 聖闘士星矢 LEGEND of SANCTUARY, 2014, Satô Keiichi さとうけいいち) ou *Resident Evil: Vendetta* (*Baiohazâdo Vendetta* バイオハザード ヴェンデッタ, 2017, Tsujimoto Takanori), elle cohabite avec une animation 3D qui préfère un rendu imitant certaines caractéristiques du dessin sur celluloïd, nommément, le cerne et les aplats. Cet effet, obtenu par l'application d'un ombrage dit celluloïd, peut être observé dans les différents films de la franchise *Appleseed*, qui a en outre la particularité de capturer les mouvements (technique de *motion capture*) et non de les reconstituer, ou dans le récent *Les Mondes parallèles* (*Ashita sekai ga owaru to shite mo* あした世界が終わるとしても, 2019, Sakuragi Yûhei 櫻木優平, figure 104). Il est intéressant de noter que le studio d'animation à l'origine de ce dernier film appartient au groupe Craftar クラフターグループ, dont l'un des directeurs n'est autre que Kamiyama Kenji, « disciple » d'Oshii et réalisateur des séries *Ghost in the Shell Stand Alone Complex* et *Ghost in the Shell S.A.C 2nd GIG*. La communication institutionnelle du groupe s'inscrit directement dans la lignée du directeur de Production I.G, Ishikawa Mitsuhisa, en reprenant des éléments de la profession de foi que ce dernier a développé autour d'*Innocence*, tels que la conservation des spécificités graphiques et stylistiques du dessin animé japonais comme marqueur d'une identité et atout concurrentiel, ou le choix de « prendre le

meilleur⁸⁹⁴ » du dessin animé japonais et de l'animation numérique. En outre, Craftar, qui appartient au consortium de l'agence publicitaire Hakuholdô 博報堂, semble reprendre à son compte les réflexions d'Ishikawa sur l'autonomie créative et économique des studios d'animation en s'organisant progressivement sur le modèle d'une intégration verticale : écriture de projets originaux, studio d'animation et développement d'un moteur graphique maison⁸⁹⁵.

⁸⁹⁴ Extrait de la description de la marque Sumâto shîjî animêshon スマート CG アニメーション développée par Craftar sur le site Internet du groupe. *Craftar*, <https://www.craftar.co.jp/smart-cg-animation>, consulté le 29 août 2020 : 「いいとこ取り」.

⁸⁹⁵ Chaque activité étant associée à l'une des trois sociétés du groupe : Craftar クラフター (fondée en 2011) ; Craftar Studios クラフタースタジオ (fondée en 2017) ; Craftar Engine クラフターエンジン (fondée en 2018).

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 96 : Hara Keiichi, *Miss Hokusai*, 2015.

Figure 97 : Takemoto Yasuhiro, *La Disparition de Haruhi Suzumiya*, 2010.

Figure 98 : Yamada Naoko, *Liz et l'oiseau bleu*, 2018.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 99 : Shinbô Akiyuki, *Kizumonogatari ichi tekketsuhen*, 2016.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 100 : Yagi Ryûichi et Yamazaki Takashi, *Stand by Me Doraemon*, 2014.

Figure 101 : Satô Keiichi, *Les Chevaliers du Zodiaque : La Légende du Sanctuaire*, 2014.

Figure 102 : Tsujimoto Takanori, *Resident Evil: Vendetta*, 2017.

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

*Élément sous droit,
diffusion non autorisée*

Figure 103 : Momose Yoshiyuki, *Ni no kuni*, 2019.

Figure 104 : Sakuragi Yûhei, *Les Mondes parallèles*, 2019.

Il semble donc que la proposition associée à *Innocence*, consistant à transformer le dessin animé tout en retenant certaines de ses qualités graphiques, a fait école bien qu'Oshii lui-même ait pris un autre chemin. Interrogé sur son approche du réalisme *en animation*, le réalisateur explique ainsi être passé de la recherche d'un photoréalisme fondé sur la manipulation de degré de détail de l'image comme dans *Innocence*, à la recherche d'un moyen d'exprimer l'écoulement du temps. En effet, si celui-ci est automatiquement capté par la caméra et existe donc, pour ainsi dire, « naturellement » dans le cinéma en prise de vues réelles, il doit être reconstitué, par différents moyens, pour être perceptible dans un film d'animation. Après avoir expérimenté des méthodes optiques, avec l'utilisation de ralentis et d'accélérés, Oshii s'intéresse donc à une autre solution : introduire le temps dans le dessin animé en représentant les gestes du quotidien afin d'atteindre un temps personnel et « psychologique⁸⁹⁶ », plutôt que le temps mesurable par les sciences physiques. C'est ce qu'il explore dans *Sky Crawlers. L'armée du ciel*, en donnant à chaque personnage une manie, comme briser une allumette ou plier un journal avec soin, qui se transmet de réincarnation en réincarnation. Dans ce film, l'image numérique n'a, à première vue, qu'un rôle accessoire et se voit utilisée de façon mimétique, en tant qu'effet visuel pour représenter les avions en vol ou les scènes de combat aériens. En entretien, Oshii explique qu'à son sens, l'animation 3D ne se prête pas plus au réalisme (en l'occurrence au photoréalisme) que le dessin animé, en raison de l'effet décrit par l'ingénieur en robotique Mori Masahiro 森政弘 (1927-) sous le nom de « la vallée de l'étrange⁸⁹⁷ » selon lequel plus une représentation anthropomorphique est réaliste sans l'être tout à fait, plus elle est dérangement pour l'humain qui la regarde. Toutefois, l'intérêt du réalisateur pour l'animation 3D semble avoir été relancé par les développements récents

⁸⁹⁶ Entretien avec M. Oshii Mamoru dans les locaux du studio Production I.G (Musashino), le 21 mars 2017 : 「心理的な時間」.

⁸⁹⁷ MORI Masahiro (森政弘), « Bukimi no tani » (不気味の谷), *Energy*, vol. 7, n° 4, 1970, p. 33-35. La revue *Gradhiva* éditée par le musée du quai Branly a publié une traduction française depuis l'une des traductions anglaises de l'article en japonais : MORI Masahiro, « La vallée de l'étrange », *Gradhiva*, YAYA Isabel (trad.), vol. 15, 2012, p. 26-33. Cet effet constitue d'ailleurs l'un des thèmes de réflexion de l'exposition intitulée *Persona. Étrangement humain*, présentée par le même musée entre le 26 janvier et le 13 novembre 2016.

du jeu vidéo, qu'il qualifie de « réforme de l'animation de synthèse⁸⁹⁸ ». Bien que coûteux à développer, certains titres parviennent ainsi à construire, selon lui, des mondes réalistes différents tant de ceux de la prise de vues réelles que de l'animation. Cette remarque, qui peut sembler anecdotique, prend de la profondeur si on la met en rapport avec les techniques employées récemment sur la production de la série *The Mandalorian* (2019, supervisée par Jon Favreau). D'après le matériel de promotion de la série⁸⁹⁹, une partie des scènes auraient été tournées en studio, non pas devant un fond vert ou un décor reconstitué, mais devant des écrans DEL (diodes électroluminescentes) diffusant dans le même temps les images, la luminosité et la colorimétrie d'un environnement modélisé en 3D et animé en temps réel par des opérateurs sous le *moteur de jeu vidéo Unreal Engine. Cette réactualisation des différentes techniques de projection d'un décor défilant sur un écran placé derrière les acteurs ouvre, il me semble, un nouvel horizon pratique et critique sur les relations entre cinéma et jeu vidéo. Enfin, en plaçant les acteurs devant un fond en images de synthèse 3D qui est aussi un environnement vidéoludique, elle montre assez la pérennité des enjeux fondamentaux, à la fois techniques et esthétiques, des questionnements d'Oshii par rapport à l'image numérique et de la réponse élaborée par le réalisateur au cours de la période envisagée dans ce travail.

⁸⁹⁸ Entretien avec M. Oshii Mamoru dans les locaux du studio Production I.G (Musashino), le 21 mars 2017 : 「最近、そのCGアニメーションの世界に、かなりの革新があったんだ。」

⁸⁹⁹ Voir par exemple le bref *making of* publié le 20 février 2020 sur Youtube par la société ILM (URL : <https://youtu.be/gUnxzVOs3rk>, consulté le 29 août 2020) ou le documentaire plus complet publié au même endroit par le magazine *Insider* (URL : <https://youtu.be/Ufp8weYYDE8>, consulté le 29 août 2020).

BIBLIOGRAPHIE

A. SOURCES PRIMAIRES

Concernant les titres de films et de jeux vidéo, les règles de présentation sont les mêmes que dans la thèse : priorité est donnée au titre en français, suivie entre parenthèse du titre original transcrit, puis donné dans sa graphie première (si le titre français se confond avec la transcription, il n'y a pas de parenthèses). À défaut de distribution en France, c'est le titre original, sous ses deux formes, qui est indiqué.

I. Corpus principal

1. Films

Comme je l'explique en introduction, la qualité des films peut varier d'un support d'enregistrement à l'autre. C'est pourquoi j'indique ici précisément l'origine des copies utilisées pour la thèse (uniquement pour les œuvres du corpus principal).

OSHII Mamoru, *G.R.M. (Garumu senki)*, 1996, 12 minutes 13 s.

- *Maeuri kanshōken tokuten. Garumu Wōzu no genten wa koko ni aru! G.R.M. pairotto ban. Hakkutsu! Maboroshi no animēshon eizō DVD* (前売鑑賞券特典 『ガルム・ウォーズ』の原点はここにある! [G.R.M.]パイロット版 発掘! 幻のアニメーション映像DVD), I.G Films et Tôhō, 2016.

OSHII Mamoru, *Patlabor The Live Action Movie*, 1998, 1 minute 53 s.

- *YouTube* (EKR Nikku EKR ニック), <http://youtu.be/i21apUL1yyI>, consulté le 27 septembre 2020 (distribution non autorisée).

OSHII Mamoru, *Avalon*, 2000, 106 minutes.

- *Avalon. Memorial Box*, Bandai Visual (Emotion), 2001.
- *Avalon. Édition collector*, StudioCanal/desFilms, 2000.

OSHII Mamoru, *Ghost in the Shell 2: Innocence (Inosensu イノセンス)*, 2004, 100 minutes.

- *Ghost in the Shell 2 Innocence*, Go Fish Pictures, 2004.

2. Matériel de production

ANONYME, « *Inosensu kakudai seisaku iinkai. Senden shiryō* » (イノセンス 拡大製作委員会 宣伝資料) [document relié], 3 février 2004.

JIRÔMARU Shin'ya (治郎丸慎也) (éd.), *Roman arubamu. Inosensu* (ロマンアルバム イノセンス), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004.

- ÔNO Shûichi (大野修一) (éd.), *Roman arubamu. 2501 Inosensu ekonte shû* (ロマンアルバム 2501 イノセンス絵コンテ集), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004.
- OSHII Mamoru (押井守) et PRODUCTION I.G (プロダクション I.G), *Inosensu METHODS. Oshii Mamoru enshutsu nôto* (「イノセンス」METHODS 押井守演出ノート), Tokyo, Kadokawa Shoten, 2005.
- YAMAUCHI Tomokazu (山内智和) et NAITÔ Keiji (内藤啓二) (éds.), *Avalon Pre-production Book* [livret bonus de l'édition DVD Avalon. Memorial Box], 2001.

II. Corpus général

1. Films

- COLLECTIF, *KILLERS* (Kirâzu), 2003.
- , *Shin onna tachiguishi retsuden* 真・女立喰師列伝, 2007.
- , *Kiru -Kiru- 斬-KILL-*, 2008.
- DEZAKI Osamu (出崎統), *Gorugo sâtîn* ゴルゴ 13, 1983.
- KAMIYAMA Kenji (神山健治), *Minipato* ミニパト, 2002.
- , *Ghost in the Shell Stand Alone Complex (Kôkaku kidôtai sutando arôn konpurekkusu* 攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX), 2002-2003.
- , *Ghost in the Shell S.A.C 2nd GIG (Kôkaku kidôtai sutando arôn konpurekkusu sekando gigu* 攻殻機動隊 S.A.C. 2nd GIG), 2004-2005.
- KANEKO Shûsuke (金子修介), *Gamera. La Revanche d'Iris (Gamera surî Irisu kakusei* ガメラ3 邪神〈イリス〉覚醒), 1999.
- MARKER Chris, *La Jetée*, 1962.
- OSHII Mamoru (押井守), *Lamu Beautiful Dreamer (Urusei yatsura tsû Byûtifuru Dorimâ* うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー), 1984.
- , *Akai megane* 紅い眼鏡, 1987.
- , *Meikyû bukken fairu go san hachi* 迷宮物件 FILE 538, 1987.
- , *Patlabor (Kidô keisatsu Patoreibâ gekijôban* 機動警察パトレイバー 劇場版), 1989.
- , *Talking Head*, 1992.
- , *Patlabor 2 (Kidô keisatsu Patoreibâ tsû za mûbî* 機動警察パトレイバー 2 the Movie), 1993.
- , *Ghost in the Shell (Gôsuto in za sheru/Kôkaku kidôtai* GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊, 1995.
- , *.50 woman (Hâfu ûman)*, 2003.
- , *Tachiguishi retsuden* 立喰師列伝, 2006.
- , *Gôsuto in za sheru/Kôkaku kidôtai ni ten zero* GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊 2.0, 2008.

- , *Sky Crawlers. L'armée du ciel (Sukai kurora Za sukai kurôrazu スカイ・クロラ The Sky Crawlers)*, 2008.
- , *Assault Girls (Asaruto gâruzu)*, 2009.
- , *Garm Wars: The Last Druid*, 2015.
- ÔTOMO Katsuhiko (大友克洋), *Steamboy (Suchîmubô)*, 2004.
- ÔTOMO Katsuhiko (大友克洋), OKAMURA Tensai (岡村天斎) et MORIMOTO Kôji (森本晃司), *Memories*, 1995.
- SAKAGUCHI Hironobu (坂口博信), *Final Fantasy: Les créatures de l'esprit (Final Fantasy: The Spirits Within)*, 2001.
- SHINKAI Makoto (新海誠), *The Voices of a Distant Star (Hoshi no koe ほしのかえ)*, 2002.
- SPIELBERG Steven, *Jurassic Park*, 1993.
- WACHOWSKI Larry et WACHOWSKI Andy, *Matrix (The Matrix)*, 1999.
- YAMAGA Hiroyuki (山賀博之), *Les Ailes d'Honnéamise (Ôritsu uchûgun Oneamisu no tsubasa 王立宇宙軍 オネアミスの翼)*, 1987.

2. Jeux vidéo

- OSHII Mamoru (押井守), *Sansâra Nâga サンサーラ・ナーガ*, Victor Entertainment, 1990.
- , *Sansâra Nâga 2 サンサーラ・ナーガ 2*, Victor Entertainment, 1994.
- WOODHEAD Robert J. et GREENBERG Andrew C., *Wizardry : Proving Grounds of the Mad Overlord*, Sir-Tech, 1981.

3. Ouvrages imprimés

- ADAM III Roe R. et WOODHEAD Robert, « Wizardry. Player's guide » [manuel de jeu], Sir-Tech, 1987.
- FUJIWARA Kamui (藤原カムイ), « Asaruto gâruzu bônasu sutêji » (アサルトガールズ・ボーナスステージ), in *Oshii Mamoru Shoots Asaruto Gâruzu*, MAEDA Takeo (éd.), Tokyo, Hobî Japan, 2009, p. 57-64.
- OSHII Mamoru (押井守), *Methods. Oshii Mamoru Patoreibâ 2 enshutsu nôto (Methods 押井守「パトレイバー 2」演出ノート)*, Tokyo, Kadokawa Shoten, 1994.
- , *Kidô keisatsu Patoreibâ Tôkyô wô (機動警察パトレイバー TOKYO WAR)*, Tokyo, Fujimi Shobô, coll. « Fujimi Fantajia Bunko », 1994.
- , *Chûmon no ôi yôheitachi. Oshiima to sono ittô no konpyûtâ gêmu o meguru bôken (注文の多い傭兵たち オシイマとその一党のコンピュータゲームをめぐる冒険)*, Tokyo, Media Wâkusu, 1995.
- , *Avalon Haiiro no kifujin (Avalon 灰色の貴婦人)*, Tokyo, Media Fakutori, 2000.
- , *ASSAULT GIRLS: AVALON(f)*, Tokyo, Tokuma Shoten, 2009.
- OSHII Mamoru (押井守) et AMANO Yoshitaka (天野喜孝), *Tenshi no tamago (天使のたまご)*, Tokyo, Tokuma Shoten, coll. « Animêju Bunko », 1985.

- OSHII Mamoru (押井守), AMANO Yoshitaka (天野喜孝) et ARAKI Ritsuko (あらきりつこ), *Tenshi no tamago. Shôjoki* (天使のたまご 少女季), Tokyo, Tokuma Shoten, 1985.
- OSHII Mamoru (押井守) et MORIYAMA Yûji (森山ゆうじ), *Todonotsumari...* (とどのつまり…), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004 [1985].
- OSHII Mamoru (押井守) et SHIROW Masamune (士郎正宗), *Kôkaku kidôtai. Ekonte shû* (攻殻機動隊 絵コンテ集), Tokyo, Kinema Junpôsha, 1995.
- ROUSSEL Raymond, *Locus Solus*, Paris, Librairie Alphonse Lemerre, 1914.
- SHIROW Masamune (士郎正宗), *Kôkaku kidôtai. The ghost in the shell* (攻殻機動隊 The ghost in the shell), Tokyo, Kôdansha, 1991.
- , *Kôkaku kidôtai 2. Manmachine Interface* (攻殻機動隊 2 MANMACHINE INTERFACE), Tokyo, Kôdansha, 2001.
- , *Kôkaku kidôtai 1.5. Human Error Processer* (攻殻機動隊 1.5 HUMAN ERROR PROCESSER), Tokyo, Kôdansha, 2008.
- TAKAHASHI Rumiko (高橋留美子), *Urusei yatsura 4* (うる星やつら 4), Tokyo, Shôgakukan (小学館), 2007.
- TORIUMI Hisayuki (鳥海永行), *Runarian densetsu. Darosu. Shinwa hôkai hen* (ルナリアン伝説 ダロス 神話崩壊編), Tokyo, Kôdansha, 1984.
- VILLIERS DE L'ISLE-ADAM Auguste de, *L'Ève Future*, Paris, M. de Brunhoff, 1886.

III. Oshii Mamoru, essais et entretiens

- OSHII Mamoru, entretien dans les locaux du studio Production I.G (Musashino), le 21 mars 2017.
- OSHII Mamoru, réponses à un questionnaire écrit, retourné le 15 juin 2018.
- AMANO Yuiko (天野由衣子) (éd.), *Inosensu ando kôkaku kidôtai konpuriito bukku* (イノセンス&攻殻機動隊コンプリートブック), Tokyo, Takarajimasha, 2004.
- ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部), *Roman arubamu Kôkaku kidôtai PERSONA Oshii Mamoru no sekai* (ロマンアルバム 攻殻機動隊 PERSONA 押井守の世界), Tokyo, Tokuma Shoten, 1996.
- ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部) (éd.), *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho kaiteiban* (ロマンアルバム イノセンス押井守の世界 PERSONA 増補改訂版), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004.
- AOKI Shin'ya (青木真弥) (éd.), *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers Miyamoto Musashi – sôken ni haseru yume – made* (押井守全仕事リミックス 『うる星やつら』から『スカイ・クロラ The Sky Crawlers』 『宮本武蔵— 双剣に馳せる夢—』まで), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009.

- NODA Makoto (野田真外) (éd.), *Zenryaku, Oshii Mamoru sama*. (前略、押井守様。), Tokyo, Futtowâku Shuppan, 1998.
- OSHII Mamoru (押井守), « Anime enshutsuka no jishsa sakuhin e no chôsen » (アニメ演出家の実写作品への挑戦), *Kinema Junpô*, n° 940, 15 juillet 1986, p. 40.
- , « Arinko no gyôretsu » (蟻ンコの行列), *Shinario*, vol. 43(3), n° 464, mars 1987, p. 52-53.
- , « Nani o shitai ka ga saiyûsen. "Suteru jiyû" no kakudai wa kangei » (何をしたいかが最優先 「捨てる自由」の拡大は歓迎), *Nikkei Komyunikêshon*, n° 334, 15 janvier 2001, p. 95-97.
- , « Taikai kôen (Nihon animêshon gakkai dai san kai taikai hôkoku) » (大会講演 - 日本アニメーション学会第3回大会報告), *Animêshon kenkyû*, vol. 4, n° 1, 2003, p. 44-49.
- , *Inosensu sôzaku nôto. Ningyô, kenchiku,shintai no tabi + taidan* (イノセンス創作ノート: 人形・建築・身体の旅+対談), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004.
- , *Subete no eiga wa anime ni naru* (すべての映画はアニメになる), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004.
- , « GHOST IN THE SHELL/Kôkaku kidôtai kara Avaron e. Soshite, mirai e » (『GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊』から『アヴァロン』へ。そして、未来へ—), in *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers Miyamoto Musashi - sôken ni haseru yume - made*, AOKI Shin'ya (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 118-120.
- OSHII Mamoru (押井守), et al., « Eiga to toshi. Kakû no sekai o tsukuru » (映画と都市 架空の世界をつくる), in *Kenchiku no mukôgawa Architecture of tomorrow 2 from different fields*, TAJIRI Hiroyuki, et al. (éds.), Tokyo, TOTO Shuppan, 2003, p. 153-208.
- OSHII Mamoru (押井守) et HIKAWA Ryûsuke (氷川竜介), « Animêshon no dejitaruka to ningen no saibôguka no sôjikei » (アニメーションのデジタル化と人間のサイボーグ化の相似形), *ASCII*, vol. 28(4), no 322, avril 2004, p. 174-176.
- OSHII Mamoru (押井守), ITÔ Kazunori (伊藤和典) et UENO Toshiya (上野俊哉), « Eiga to wa jitsu wa animêshon datta » (映画とは実はアニメーションだった), *Yuriika*, vol. 28-9, août 1996, p. 50-81.
- OSHII Mamoru (押井守) et MURAKAMI Izumi (村上泉), « Ningen ga ikiru konkyo to wa nan na no ka. Gakeppuchi ni tatasareta ningen no aidentitî » (人間が生きる根拠とは何なのか 崖っぷちに立たされた人間のアイデンティティー), *Kinema Junpô*, no 1401, 15 mars 2004, p. 58-63.
- OSHII Mamoru (押井守) et NOGUCHI Tomohiro (野口智弘), « "Kore wa boku no haikyo ganbô o mitasu gêmu". Oshii Mamoru, Doragon Kuesuto Birudâzu

ni môsô no tô o kenchiku su. Kôhen » (「これは僕の廃墟願望を満たすゲーム」 押井守、『ドラゴンクエストビルダーズ』に妄想の塔を建築す 後編), *AUTOMATON* [en ligne], [posté le 20 juillet 2016], consulté le 21 juillet 2016. URL : <http://jp.automaton.am/articles/interviewsjp/osi-mamoru-interview-with-dragon-quest-builders-02/>.

OSHII Mamoru (押井守) et ÔTANI Takayuki (大谷隆之), « "Kore ga mitakatta!" Firumu no motsu jôhoryô o yutaka ni saigen, Oshii Mamoru ga unaru 4K yûgi EL biera » (「これが観たかった！」フィルムの持つ情報量を豊かに再現、押井守が唸る 4K 有機 EL ビエラ), *Komikku Natarî* (コミックナタリー) [en ligne], [posté le 22 juin 2018], consulté le 27 juin 2018. URL : http://natalie.mu/comic/pp/diginata_gits01.

OSHII Mamoru et RAYNS Tony, « Game master », *Sight and Sound*, vol. 12, n° 11, novembre 2002, s.p.

OSHII Mamoru (押井守), SAKAGUCHI Hironobu (坂口博信) et NAGANO Toshihiko (永野寿彦), « Dejitaru eizô no chihei o hiraku » (デジタル映像の地平を拓く), *Kinema Junpô*, no 1340, 15 septembre 2001, p. 33-38.

OSHII Mamoru (押井守) et UENO Toshiya (上野俊哉), « Anime wa zure kara hajimaru. 2D to 3D no hazama de » (アニメはズレから始まる 2Dと3Dのはざままで), *Yuriika*, vol. 36(4), n° 4, avril 2004, p. 58-74.

UEKUSA Nobukazu (植草信和) (éd.), *Oshii Mamoru zenshigoto Urusei yatsura kara Kôkaku kidôtai made* (押井守全仕事 『うる星やつら』から『攻殻機動隊』まで), Tokyo, Kinema Junpôsha, 1996.

IV. Témoignages

HIKAWA Ryûsuke, conversation informelle à l'Université Meiji (campus de Nakano, Tokyo), le 26 avril 2017.

KUWAJIMA Ryûichi par échange de courriel daté du 19 novembre 2017.

KUWAJIMA Ryûichi par échanges de courriel datés du 4 décembre 2017.

YAMAKAWA Michiko, visite guidée des locaux de Production I.G (Musashino), le 11 août 2016.

CAMERON James et KOMINE Takao (小峯隆生), « Jêmuzu Kyameron. Oshii Mamoru o kataru » (ジエームズ・キャメロン 押井守を語る), in *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers Miyamoto Musashi – sôken ni haseru yume – made*, AOKI Shin'ya (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 66-70.

HAYASHI Hiroyuki (林弘幸), « Oshii kantoku no motometeiru imêji o dejitaru to shite gugenka shite iku koto » (押井監督の求めているイメージをデジタルとして具現化していくこと), in *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers Miyamoto Musashi – sôken*

- ni haseru yume - made*, AOKI Shin'ya (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 190-193.
- HIGAMI Haruhiko (樋上晴彦), « Suchîru kameraman no waku o koete » (スチールカメラマンの枠を超えて), in *Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA*, MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), Tokyo, Media Fakutorî, 2001, p. 168-169.
- HIGUCHI Shinji (樋口真嗣), « Tokugi kantoku wa Oshii Mamoru o kô kataru » (特技監督は押井守をこう語る), in *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers Miyamoto Musashi - sôken ni haseru yume - made*, AOKI Shin'ya (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 134.
- HIRATA Shûichi (平田秀一), « Rittaiteki na kûkikan o jûshi shite egakimashita » (立体的な空気感を重視して描きました), in *Roman arubamu. Inosensu*, JIRÔMARU Shin'ya (éd.), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 244.
- ISHIKAWA Mitsuhisa (石川光久), « Ishikawa Mitsuhisa purodyûsâ intabyû. Inosensu ni taku shita mono » (石川光久プロデューサーインタビュー 『イノセンス』に託したもの), in *Inosensu ando Kôkaku kidôtai konpurîto bukku*, AMANO Yuiko (éd.), Tokyo, Takarajimasha, 2004, p. 78.
- KAJIYAMA Sumiko (梶山寿子), *Zassôdamashii. Ishikawa Mitsuhisa anime bijinesu o kaeta otoko* (雑草魂 石川光久アニメビジネスを変えた男), Tokyo, Nikkei BP Sha, 2006.
- KIFUNE Tokumitsu et ISHIDA Sonoko, « 3-D Computer Graphics. Creating and Teaching Professional Animated Techniques in Innocence and Doraemon », in *Japanese Animation: East Asian Perspectives*, YOKOTA Masao et HU Tze-yue G. (éds.), KIM Joon Yang (trad.), Jackson (Mississippi), University Press of Mississippi, 2013, p. 245-264.
- KOGA Nobuaki (古賀信明) et HAYASHI Hiroyuki (林弘幸), « Avaron ga Nihon no eizôkai no hôkôsei o kaeru » (『アヴァロン』が日本の映像界の方向性を変える), in *Oshii Mamoru zenshigoto zôhokaiteiban Urusei yatsura kara Avaron made*, UEKUSA Nobukazu (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2001, p. 160-163.
- MITSUMOTO Ryuji (三本隆二), « Oshii Mamoru kantoku dôkô » (押井守監督動向), in *Inosensu ando Kôkaku kidôtai konpurîto bukku*, AMANO Yuiko (éd.), Tokyo, Takarajimasha, 2004, p. 99-103.
- NAKAZUKA (中塚) et ASCII, « Iwakan no nai CG o jitsugen shita. Inosensu no 3D gijutsu » (違和感のないCGを実現した 「イノセンス」の3D技術), *ASCII*, vol. 28(4), no 322, avril 2004, p. 170-173.
- OGURO Yûichirô (小黒祐一郎), OKIURA Hiroyuki (沖浦啓之), NISHIO Tetsuya (西尾鉄也) et KAMIYAMA Kenji (神山健治), « Anarogu no roman. Jinrô » (アナログの口マン『人狼』), *Bijutsu Techô*, vol. 51, n° 786, avril 2000, p. 68-73.
- OKADA Toshio (岡田斗司夫), *Yuigon* (遺言), Tokyo, Chikuma Shoten, 2010.

- SHINOZAKI Tôru (篠崎亨), « Shûshô ni kaete. Making of "Innocence" » (終章にか
えて Making of « Innocence »), in *Inosensu METHODS. Oshii Mamoru
enshutsu nôto*, OSHII Mamoru et PRODUCTION I.G, Tokyo, Kadokawa
Shoten, 2005, p. 164-177.
- SHINOZAKI Tôru (篠崎亨) et EZURA Hisashi (江面久), « Inosensu sutaffu ni kiku!
Dejitaru animêshon seisaku no genzai » (「イノセンス」スタッフに聞く!
デジタルアニメーション制作の現在), *ASCII*, vol. 28(4), no 322, avril 2004,
p. 164-169.
- SUZUKI Toshio (鈴木敏夫), *Jiburi no tetsugaku. Kawaru mono to kawaranai mono*
(ジブリの哲学. 変わるものと変わらないもの), Tokyo, Iwanami Shoten, 2011.
- TANEDA Yôhei (種田陽平) et KINBARA Yuka (金原由佳), « Bijutsu no jôhoryô no ôsa
wa jisssha de wa mane dekinai » (美術の情報量の多さは実写では真似できな
い), *Kinema junpô*, n° 1401, 15 mars 2004, p. 64.
- TORIUMI Hisayuki (鳥海永行), « Waga deshi, Oshii Mamoru ni tsuite, sakuhin ni
tsuite » (我が弟子・押井守について、作品について), in *Oshii Mamoru
zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers
Miyamoto Musashi – sôken ni haseru yume – made*, AOKI Shin'ya (éd.),
Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 48-52.
- WATABE Takashi (渡部隆), « 3D tsûru wa hiroi kûkan no saizu o tsukamu tame »
(3D ツールは広い空間のサイズをつかむため), in *Roman arubamu. Inosensu*,
JIRÔMARU Shin'ya (éd.), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 245.
- WATANABE Shigeru (渡辺繁), « Ôtomo Katsuhiko kantoku no shinsaku
Suchîmubôi mo seisaku shinkôchû!! Itsuka Hariuddo to kisou hi no tame
ni » (大友克洋監督の新作『スチームボーイ』も制作進行中!! いつかハリウッド
と競う日のために), *Animêju*, vol. 20(7), n° 229, juillet 1997, p. 46-47.
- YAMAKAWA Michiko, participation au panel « Manga anime gêmu no âkaibu » (マ
ンガ・アニメ・ゲームのアーカイブ) lors du symposium *Manga bunka no
hozon kyoten keikaku* (マンガ文化の保存拠点計画), Université de Meiji
(campus Ikuta), le 23 novembre 2017.

V. Sources documentaires

1. Sur les œuvres du corpus primaire et secondaire

a. Imprimés

- Billboard the international newsweekly of music, video and home
entertainment*, 24 août 1996.
- CHISHIMA Mamoru (千島守) (éd.), *Shônen sandê gurafikku supesharu Kidô
keisatsu patoreibâ* (少年サンデーグラフィック・スペシャル「機動警察パトレイ
バー」), Tokyo, Shôgakukan, 1989.

- KATÔ Miaki (加藤美明) (éd.), *Animêshon nôto no.8 2008* (アニメーションノート no.8 2008), Tokyo, Seibundô Shinkôsha, 2008.
- MATSUSHITA Mitsushi (松下光志) (éd.), *Kidô keisatsu patoreibâ kuronikuru* (機動警察パトレイバークロニクル), Tokyo, Takarajimasha, coll. « Bessatsu Takarajima », n° 1476, 2007.
- MIZUNO PURODAKUSHON (水野プロダクション) (éd.), *Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA*, Tokyo, Media Fakutorî, 2001.
- SUZUKI Hideaki (鈴木秀明) (éd.), *Oshii Mamoru pia* (押井守ぴあ), Osaka, Pia, 2015.
- YANGU MAGAJIN HENSHÛBU (ヤングマガジン編集部) (éd.), *The analysis of Kôkaku kidôtai* (THE ANALYSIS OF 攻殻機動隊), Tokyo, Kôdansha, 1995, s.p.

b. Audiovisuel

- Avalon VFX Making*, DVD *Avalon. Édition collector*, StudioCanal/desFilms, 2001.
- BS Anime yawa. Inosensu* (BS アニメ夜話 イノセンス), NHK, 2006.
- Gate to Avalon* [making of], DVD *Avalon. Édition collector*, StudioCanal/desFilms, 2000.
- Ghost in the Shell Digital Works*, réal. TANAKA Seiichi, DVD *Ghost in the Shell « Limited Edition »*, Emotion (Bandai Visual), 2004 [1995].
- Inosensu meikingu eizô kanzenban. Saundo hen* (イノセンス メイキング映像 完全版 サウンド編), DVD *Inosensu. Korekutâzu bokkusu*, Buena Vista Home Entertainment, 2004.
- Inosensu meikingu eizô kanzenban. Senden, kôkai, soshite Kannu e.* (イノセンス メイキング映像 完全版 宣伝・公開、そしてカンヌへ。), DVD *Inosensu. Korekutâzu bokkusu*, Buena Vista Home Entertainment, 2004.
- Inosensu meikingu eizô kanzenban. Eizô hen* (イノセンス メイキング映像 完全版 映像編), DVD *Inosensu. Korekutâzu bokkusu*, Buena Vista Home Entertainment, 2004.
- PATLABOR THE MOVIE COMPLETE WORKS « MAKING FILE 2 »*, DVD *Patlabor 2*, Pathé Video, 2001.

2. Sur la production de G.R.M., les activités du Digital Engine Laboratory et de Bandai Visual 1995-1998

- ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部) (éd.), « Bandai Visual's 2001: an animation odyssey. Bandai Bijuaru no yabô » (Bandai Visual's 2001: an animation odyssey. バンダイビジュアルの野望), *Animêju*, janvier 1998, vol. 21(1), n° 235, p. 18-27.
- ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部) (éd.), « Visitor », *Animêju*, juin 1998, vol. 21(6), p. 71.

- ANIMÊJU HENSHÛBU (アニメージュ編集部) (éd.), « Figyuanimêshon tôjô » (フィギュアアニメーション登場), *Animêju*, juin 1998, vol. 21(6), p. 76.
- ANONYME, « Hariuddo ni idomu nihonjin no nama no koe. TBS, eizôkai no tokuban o san gatsu ni hôei » (「ハリウッドに挑む日本人」の生の声 TBS、映像界の特番を3月に放映), *Nikkei CG*, n° 150, mars 1999, p. 183.
- ANONYME, « Kabushiki gaisha Bandai Bijuaru yûka shôken hôkokusho, yakuin no jôkyô » (株式会社バンダイビジュアル 有価証券報告書 役員の状況), 21 mai 2007. URL : <http://www.kabupro.jp/edp/20070521/0070FUJ6.pdf>.
- Asahi shinbun*, 28 mai 1997.
- Asahi shinbun*, 29 mai 1997.
- Asahi shinbun*, 29 octobre 1997.
- KINEMA JUNPÔ HENSHÛBU (キネマ旬報編集部) (éd.), « Dejitaru Enjin shidô! Bandai Bijuaru, 21 seiki ni mukete no eizô bijinesu tenkai o happyô » (デジタルエンジン始動! バンダイビジュアル、21世紀に向けての映像ビジネス展開を発表), *Kinema junpô*, n° 1242, 15 décembre 1997, p. 23.
- « Dai san bu kontentsu no majutsushi tachi 5. Anime sedai, kandô o denshō » (第3部コンテンツの魔術師たち5 アニメ世代、感動を伝承), *Nikkei sangyô shinbun*, 8 août 1997.
- « 21 seiki no eizô seisaku Bandai Bijuaru ga dejitaru kôsô. Chomei anime kantoku to renkei » (21世紀の映像制作 バンダイビジュアルがデジタル構想著名アニメ監督と連携), *Nikkei sangyô shinbun*, 29 octobre 1997.
- « Atarashii eizô hyôgen o kaitaku. Anime no Ôtomo Oshii kantoku » (新しい映像表現を開拓 アニメの大友・押井監督), *Nikkei sangyô shinbun*, 13 novembre 1997.
- « Gamera 3 Nihon no tokusatsu saizensen. Kaijû tachi no hakuryoku furu CG de » (「ガメラ3」日本の特撮最前線 怪獣たちの迫力フルCGで), *Nikkei sangyô shinbun*, 9 mars 1999.
- SUZUKI Yoshiko (鈴木淑子), « Eizô no keifu. Dejitaru to yûgô shi "michi no sekai" » (映像の系譜 デジタルと融合し「未知の世界」), *Asahi shinbun*, 14 mars 1998, p. 13.
- TÔHÔ SUTERA (東宝ステラ) (éd.), *An adventure story of Steamboy*, Tokyo, Tôhō Shuppan – Shôhin hansokushitsu, 2004.
- YAMAMOTO Yoshihisa (山本恵久), « Dejitaru Enjin Kenkyûjo Patoreibâ jisshaban. Raibukan o sonchôshi anime o jisshaka. Furu dejitaru shori no tesuto eizô kôkai » (デジタルエンジン研究所「パトレイバー実写版」ライブ感を尊重しアニメを実写化。フルデジタル処理のテスト映像公開), *Nikkei CG*, n° 150, mars 1999, p. 188-193.

Fonds d'archives Bandai/I.G.

SITE [ou] A Mamoru Oshii Netsite [archive], http://web.archive.org/web/19990701000000*/http://www.d-engine.com/, consulté le 17 novembre 2016.
Steamboy.net, <http://www.steamboy.net/production/history/index.shtml>, consulté le 29 mai 2019.

B. SOURCES SECONDAIRES

I. Oshii Mamoru

1. Oshii et ses œuvres

- ABE Kashô (阿部嘉昭), « Oshii Mamoru no jishsha eiga ni wa shotto ga sonzai shinai » (押井守の実写映画にはショットが存在しない), *Yuriika*, vol. 36(4), n° 4, avril 2004, p. 210-221.
- ASAMI Katsuhiko (浅見克彦), *SF de jiko o yomu. Kôkaku kidôtai Sukai kurora Inosensu* (SFで自己を読む 『攻殻機動隊』 『スカイ・クロラ』 『イノセンス』), Tokyo, Seikyûsha, 2011.
- AZUMA Hiroki (東浩紀), « Tsuioku no Byûtifuru Dorîmâ » (追憶の『ビューティフル・ドリーマー』), *Yuriika*, vol. 36(4), n° 4, avril 2004, p. 147-152.
- BOLTON Christopher A., « The Mecha's Blind Spot: Patlabor 2 and the Phenomenology of Anime », *Science Fiction Studies*, vol. 29-3, no 88, novembre 2002, s.p.
- BOLTON Christopher A., « From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater », *Positions: East Asia cultures critique*, vol. 10, n° 3, 2002, p. 729-771.
- CAVALLARO Dani, *The Cinema of Mamoru Oshii: fantasy, technology, and politics*, Jefferson, McFarland & Co., 2006.
- DEMNATI Alia, *Du rêve à la réalité ou l'inverse. Les enjeux du motif "de l'enfermement à la libération" dans Beautiful Dreamer et dans le cinéma d'Oshii Mamoru*, Mémoire de master, Université Paris Diderot, Paris, 2012.
- DENIS Sébastien, « L'esprit et l'enveloppe. De quelques personnages utopiques », *CinémAction*, n° 115, 2005, p. 101-109.
- ENDO Yukihide, « An Examination of the Human Soul that Dwells within the Machine as Exemplified by The Ghost in the Shell », *Hamamatsu ika Daigaku kiyô. Ippan kyôiku*, n° 23, février 2009, p. 33-44.
- FUJITSU Ryôta (藤津亮太), « Hikari wa iro, iro wa hikari » (光は色、色は光), in *Oshii Mamoru ron. Memento Mori*, OYAMA Tadashi, SUGAWA Yoshiyuki et MATSUMOTO Kôsei (éds.), Tokyo, Nihon Terebi Hôsômô, 2004, p. 64-73.
- FUJITSU Ryôta (藤津亮太), « Senren to shitô no kyû nenkan » (洗練と浸透の9年間), in *Roman arubamu. Inosensu Oshii Mamoru no sekai PERSONA zôho*

- kaiteiban*, ANIMÊJU HENSHÛBU (éd.), Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 148-149.
- FUJIWARA Erimi (藤原えりみ), « Henzai surushintai. Toshi to natta savaivaru dîva » (遍在する身体 都市となったサヴァイヴァル・ディーヴァ), in *Oshii Mamoru. Ningen no kanata, eiga no kanata e*, ABE Harumasa (éd.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 2004, p. 146-155.
- HAMANO Yasuki (浜野保樹), « Nihon no animêshon ni mokuhyô o ataeta otoko. Oshii Mamoru » (日本のアニメーションに目標を与えた男 押井守), *New Media*, vol. 15(2), n° 160, février 1997, p. 32-33.
- HAMANO Yasuki (浜野保樹), « Oshii Mamoru no jidai » (押井守の時代), in *Oshii Mamoru ron. Memento Mori*, OYAMA Tadashi, SUGAWA Yoshiyuki et MATSUMOTO Kôsei (éds.), Tokyo, Nihon Terebi Hôsômô, 2004, p. 48-58.
- HIKAWA Ryûsuke (氷川竜介), « Sekai kibo de no inpakuto o ataeta animêshon eiga » (世界規模でのインパクトを与えたアニメーション映画), DVD *Ghost in the Shell « Limited Edition »*. *Laboratory Book*, 2004, p. 2-7.
- HOSOMA Hiromichi (細馬宏通), « Men to nisugata » (面と似姿), in *Oshii Mamoru. Ningen no kanata, eiga no kanata e*, ABE Harumasa (éd.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 2004, p. 92-99.
- IKEDA Noriaki (池田憲章), SHINAGAWA Shirô (品川四郎) et FUJITSU Ryôta (藤津亮太), « Shinka suru ningyôtsukai Inosensu kara Oshii Mamoru e » (進化する人形遣い 『イノセンス』から押井守へ), in *Oshii Mamoru ron. Memento Mori*, OYAMA Tadashi, SUGAWA Yoshiyuki et MATSUMOTO Kôsei (éds.), Tokyo, Nihon Terebi Hôsômô, 2004, p. 96-127.
- ILES Timothy, *The Crisis of Identity in Contemporary Japanese Film: Personal, Cultural, National*, Leiden, Brill, 2008.
- KATAKAMI Heijirô (片上平二郎), « Rûpu suru nichijô to seijuku to iu yume. Senkuteki "moratorium" no sakka to shite no Oshii Mamoru » (ループする日常と成熟という夢 先駆的「モラトリアム」の作家としての押井守), *Ôyô shakaigaku kenkyû*, n° 51, 2009, p. 79-91.
- KOHARA Itsutoshi et NIIMI Ryosuke, « The Shot Length Styles of Miyazaki, Oshii, and Hosoda: A Quantitative Analysis », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 8, n° 2, juillet 2013, p. 163-184.
- MONNET Livia, « Towards the Feminine Sublime, or the Story of "a Twinkling Monad, Shape-shifting Across Dimension": Intermediality, Fantasy and Special Effects in Cyberpunk Film and Animation », *Japan Forum*, vol. 14, n° 2, 2002, p. 225-268.
- MURAKAMI Izumi (村上泉), « Eiga kikaku no wâkushoppu - Soko de nani o tsukuru no ka » (映画企画のワークショップ - そこで何を創るのか), *Kinema junpô*, n° 1321, 1er décembre 2000, p. 76-87.
- NODA Makoto (野田真外), « Oshii Mamoru wa doko ni iru no ka. » (押井守はどこにいるのか。), in *Oshii Mamoru. Ningen no kanata, eiga no kanata e*, ABE Harumasa (éd.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 2004, p. 188-192.

- OHARA Atsushi (小原篤), « Kami sama ni suterareta omocha (Ohara Atsushi no Animagedon) » (神様に捨てられたオモチャ[小原篤のアニマゲ丼]), *Asahi shinbun dejitaru* [en ligne], [posté le 30 mai 2016], consulté le 24 janvier 2017. URL : <http://www.asahi.com/articles/ASJ5V71S6J5VUCVL023.html>.
- ÔMORI Nozomi (大森望), « Kyôjin na kyoyôsei to kyôretsu na sakkasei » (強靱な許容性と強烈な作家性), in *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers Miyamoto Musashi – sôken ni haseru yume – made*, AOKI Shin'ya (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 104-106.
- RUH Brian, *Stray dog of anime: The films of Mamoru Oshii*, New York, Palgrave Macmillan, 2004.
- RUH Brian, « Brain-Diving Batou », *Mechademia*, vol. 2, 2007, p. 293-295.
- SAITÔ Tamaki (斎藤環), « Shintai, furêmu, riariti » (身体・フレーム・リアリティ), *Yuriika*, vol. 36, no 4, avril 2004, p. 75-84.
- SATÔ Kenji (佐藤健志), *Gojira to Yamato to bokura no minshu shugi* (ゴジラとヤマトとぼくらの民主主義), Tokyo, Bungei Shunjû, 1992.
- SATÔ Shin (佐藤心), « Oshii Mamoru ni okeru "sora" o megutte » (押井守における「空」をめぐる), *Yuriika*, vol. 36(4), n° 4, avril 2004, p. 171-177.
- SÉVÉON Julien, *Mamoru Oshii. Rêves, nostalgie et révolution*, Paris, Éd. Imho, coll. « CinExploitation », 2012.
- SHIN Hyewon, « Voice and Vision in Oshii Mamoru's Ghost in the Shell: Beyond Cartesian Optics », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n° 1, janvier 2011, p. 7-23.
- SILVIO Carl, « Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's Ghost in the Shell », *Science Fiction Studies*, vol. 26, n° 3, novembre 1999, p. 57-72.
- SUTAJIO o (スタジオ雄), « Dejitaru no yume BLOOD » (デジタルの夢『BLOOD』), *Bijutsu Techô*, vol. 51, no 786, avril 2000, p. 74-75.
- TOMOS Ywain, *The Significance of Anime as A Novel Animation Form, Referencing Selected Works by Hayao Miyazaki, Satoshi Kon and Mamoru Oshii*, Doctor of philosophy, Aberystwyth University, 2013.
- UENO Toshiya (上野俊哉), « "Sakka" mo "janru" mo nagesutero. Anime to shite no eiga, eiga to shite no anime » (« 作家」も「ジャンル」も投げすてる アニメとしての映画、映画としてのアニメ), in *Oshii Mamoru zenshigoto zôhokaiteiban Urusei yatsura kara Kôkaku kidôtai made*, UEKUSA Nobukazu (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 1996, p. 120-123.
- UENO Toshiya (上野俊哉), *Kurenai no metaru sûtsu. Anime to iu senjô* (紅のメタルスーツ アニメという戦場), Tokyo, Kinokuniya Shoten, 1998.
- UENO Toshiya (上野俊哉), « Kurenai no metalsuits, "Anime to wa nani ka/What is animation" », *Mechademia*, ARNOLD Michael (trad.), vol. 1, 2006, p. 111-118.
- UENO Toshiya (上野俊哉), *Kôya no ookami. Oshii Mamoru ron* (荒野のおおかみ 押井守論), Tokyo, Seikyûsha, 2015.

WADA-MARCIANO Mitsuyo, *Japanese Cinema in the Digital Age*, Honolulu, University of Hawai'i press, 2012.

YOMOTA Inuhiko (四方田犬彦), *Nihon eiga no radikaru na ishi* (日本映画のラディカルな意志), Tokyo, Iwanami Shoten, 1999.

YOSHIMI Tomofumi (禧美智章), *Animêshon no sôzôryoku. Moji tekusuto/eizô tekusuto no sôzôryoku no ôkan* (アニメーションの想像力 文字テキスト/映像テキストの想像力の往還), Tokyo, Kazama Shobô, coll. « Ritsumeikan Daigaku Bungakubu Jinbungaku kenkyû sôsho », n° 5, 2015.

Nora inu no negura [野 良 犬 の 罫], <http://www.kyo-kan.net/oshii-ig/comingsoon1999.html>, consulté le 26 avril 2019.

2. Avalon

FUJITSU Ryôta (藤津亮太), « Sukurîn purosesu no kanata e » (スクリーンプロセスの彼方へ), in *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers Miyamoto Musashi – sôken ni haseru yume – made*, AOKI Shin'ya (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 144-146.

HAYLES N. Katherine, « Traumas of Code », *Critical Inquiry*, vol. 33, no 1, automne 2006, p. 136-157.

MACHIGUCHI Tetsuo (町口哲生), « Avaron ni okeru sekaikan, "fukugô genjitsu", soshite henzai suru "sekai" » (『アヴァロン』における世界観、「複合現実」、そして偏在する「世界」), in *Oshii Mamoru. Ningen no kanata, eiga no kanata e*, ABE Harumasa (éd.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 2004, p. 114-119.

Mô Shôu (孟祥宇), *Bâcharu 3D kûkan ni okeru eizô obujekuto ni tsuite. Reiyâ kôzô no kôzatsu o tsûjite* (バーチャル3D空間における映像オブジェクトについて レイヤー構造の考察を通じて), Thèse de doctorat, Kyôto Seika Daigaku, Kyoto, 2015.

NAKAGAWA Miho, « Mamoru Oshii's Production of Multi-layered Space in 2D Anime », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 8, n° 1, mars 2013, p. 65-83.

NOZAKI Tôru (野崎透), « Eiga o kôchiku suru kigô to taikai. Kigôron to shite no eizô hyôgen to direkushon » (映画を構築する記号と体系 記号論としての映像表現とディレクション), in *Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA*, MIZUNO PURODAKUSHON (éd.), Tokyo, Media Fakutorî, 2001, p. 12-13.

SHINAGAWA Shirô (品川四郎), « Kasô to genjitsu no hazama ni tatsu kantoku, Oshii Mamoru » (仮想と現実のはざまに立つ監督・押井守), in *Oshii Mamoru zenshigoto rimikkusu Urusei yatsura kara Sukai kurora The Sky Crawlers*

Miyamoto Musashi – sôken ni haseru yume – made, AOKI Shin'ya (éd.), Tokyo, Kinema Junpôsha, 2009, p. 152-154.

3. Innocence

- ANDÔ Reiji (安藤礼二), « Tenshi to kikai » (天使と機械), in *Oshii Mamoru. Ningen no kanata, eiga no kanata e*, ABE Harumasa (éd.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 2004, p. 156-161.
- ASANO Tomoya (浅野智哉), « Mujaki na hanzaisha » (無邪気な犯罪者), in *Oshii Mamoru. Ningen no kanata, eiga no kanata e*, ABE Harumasa (éd.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 2004, p. 194-199.
- BAILLON Jean-François, « Les alouettes de Shelley. (Lettre à un ami belgo-nippo-américain) », *CinémAction*, n° 123, 2007, p. 120-127.
- BROWN Steven T., « Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in Ghost in the Shell 2: Innocence », *Mechademia*, vol. 3, 2008, p. 222-253.
- CHU Patricia E., « Dog and dinosaur: the modern animal story », *Mosaic: a journal for the interdisciplinary study of literature*, vol. 40, no 1, coll. « Literature Online », 2007, p. 79-94
- CLÉMENT Frédéric, *Machines désirées. La représentation du féminin dans les films d'animation Ghost in the Shell de Mamoru Oshii*, Paris, L'Harmattan, 2011.
- CURTI Giorgio Hadi, « The Ghost in the City and a Landscape of Life: A Reading of Difference in Shirow and Oshii's Ghost in the Shell », *Environment and Planning D: Society and space*, vol. 26, 2008, p. 87-106.
- DEMNATI Alia, *Innocence : un cas de réalité virtuelle. Inscription dans le genre cyberpunk, dans la série Ghost in the Shell et dans l'œuvre d'Oshii*, Mémoire de master, Université Paris Diderot, Paris, 2010.
- FUJITA Hiroshi (藤田博史), « Kôkai seminêru. "Nin◇gyô◇ai no seishin bunseki" no kiroku kara » (公開セミナー 『人◇形◇愛の精神分析』の記録から), *Yuriika*, vol. 36(4), n° 4, avril 2004, p. 105-118.
- GARDNER William O., « The Cyber Sublime and the Virtual Mirror: Information and Media in the Works of Oshii Mamoru and Kon Satoshi », *Canadian Journal of Film Studies*, vol. XVIII, n° 1, printemps 2009, p. 44-70.
- GRUET Brice, « Dans les Limbes du corps : du golem au robot et retour », *Ebisu*, no 40-41, 2008, p. 165-174.
- HOURIGAN Daniel, « Ghost in the Shell 2, Technicity and the Subject », *Film-Philosophy*, vol. 17, no 1, 20 décembre 2013, p. 51-67.
- IKEDA Noriaki (池田憲章), « Nagare yo waga namida, to anata wa tsubuyaku » (流れよ我が涙、と人形はつぶやく), in *Oshii Mamoru ron. Memento Mori*, OYAMA Tadashi, SUGAWA Yoshiyuki et MATSUMOTO Kôsei (éds.), Tokyo, Nihon Terebi Hôsômô, 2004, p. 59-63.
- KIRIDÔSHI Risaku (切通理作), « Jirai no yôna sakuhin ni deaitai » (地雷のような作品に出会いたい), in *Oshii Mamoru. Ningen no kanata, eiga no kanata e*, ABE Harumasa (éd.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 2004, p. 200-203.

- LOZANO-MÉNDEZ Artur, « Mamoru Oshii's Exploration of the Potentialities of Consciousness in A Globalised Capitalist Network », *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, vol. 15, n° 3, décembre 2015, s.p.
- MATSUNO Takafumi (松野敬文), « Oshii Mamoru no animêshon eiga ni okeru ningen to ningyô no byôsha. Urusei yatsura 2 Byûtifuru dorîmâ (1984), Inosensu (2004) o chûshin ni » (押井守のアニメーション映画における人間と人形の描写--『うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー』(1984)、『イノセンス』(2004)を中心に), *Animêshon kenkyû*, vol. 9, n° 1A, mars 2008, p. 15-23.
- MOGI Ken'ichirô (茂木健一郎), « Tamashî ni tai suru taido » (魂に対する態度), *Yuriika*, vol. 36, n° 4, avril 2004, p. 85-91.
- MONNET Livia, « Anatomy of Permutational Desire: Perversion in Hans Bellmer and Oshii Mamoru », *Mechademia*, vol. 5, 2010, p. 285-309.
- MONNET Livia, « Anatomy of Permutational Desire, Part II: Bellmer's Dolls and Oshii's Gynoids », *Mechademia*, vol. 6, 2011, p. 153-169.
- MONNET Livia, « Anatomy of Permutational Desire, Part III: The Artificial Woman and the Perverse Structure of Modernity », *Mechademia*, vol. 7, 2012, p. 282-297.
- MORIKAWA Kaichirô (森川嘉一郎), « Kiiroi toshi » (黄色い都市), *Yuriika*, vol. 36, n° 4, avril 2004, p. 92-96.
- OKAMURA Takao (岡村多佳夫), « Yume no hazama de..... » (夢の狭間で……), in *Oshii Mamoru ron. Memento Mori*, OYAMA Tadashi, SUGAWA Yoshiyuki et MATSUMOTO Kôsei (éds.), Tokyo, Nihon Terebi Hôsômô, 2004, p. 138-140.
- ORBAUGH Sharalyn, « The Cult Film as Affective Technology: Anime and Oshii Mamoru's Innocence », in *Science Fiction Double Feature: The Science Fiction Film as Cult Text*, TELOTTE J. P. et DUCHOVNAY Gerald (éds.), Liverpool, Liverpool University Press, 2015, p. 84-97.
- SATÔ Tadao (佐藤忠男), « Nômitsu sugiru hodo no hiaikan » (濃密過ぎるほどの悲哀感), *Kinema junpô*, n° 1401, 15 mars 2004, p. 65.
- YOSHIDA Morio (吉田司雄), « Pigumarion shinwa no genzaikai. Oshii Mamoru Inosensu Innocence no mukô ni » (ピグマリオン神話の現在形 押井守『イノセンス INNOCENCE』の向こうに), in *Kikai = Shintai no poritîku* (機械=身体のポリテイク), NAKAYAMA Akihiko (中山昭彦) et YOSHIDA Morio (吉田司雄) (éds.), Tokyo, Seikyûsha, 2006, p. 245-262.
- YOSHIKAWA Ryôtarô (吉川良太郎), « "Chûgoku yuki no surô bôto" wa, doko e tsuita no ka? » (『中国行きのスロウ・ボート』は、どこへ着いたのか?), *Yuriika* (ユリイカ), vol. 36(4), no 4, avril 2004, p. 132-135.
- YOSHIMI Tomofumi (禧美智章), « Oshii Mamoru Inosensu shiron. "2D to 3D no zure" kara » (押井守『イノセンス』試論 「2Dと3Dのズレ」から), *Ritsumeikan Bungaku*, n° 600, 2007, p. 1075-1087.

II. Cinéma et animation japonais

1. Généralités

- ANIME 6 NIN NO KAI (アニメ6人の会), *Animêshon no hon. Ugoku e o egaku kiso chishiki to sakuga no jissai* (アニメーションの本 動く絵を描く基礎知識と作画の実際), Tokyo, Gôdô Shuppan, 1978.
- AZUMA Hiroki (東浩紀), « Anno Hideaki wa, ikani shite hachijû nendai nihon anime o owaraseta ka » (庵野秀明は、いかにして八〇年代日本アニメを終わらせたか), *Yuriika*, vol. 28, n° 9, août 1996, p. 112-123.
- BURCH Noël, *Pour un observateur lointain: forme et signification dans le cinéma japonais*, Queval Jean (trad.), Paris, Gallimard, 1982.
- CLEMENTS Jonathan et BRITISH FILM INSTITUTE, *Anime: A history*, Londres, Palgrave Macmillan on behalf of the British Film Institute, 2013.
- CLEMENTS Jonathan et MCCARTHY Helen, *The Anime Encyclopedia Revised & Expanded Edition. A Guide to Japanese Animation since 1917*, Berkeley (California), Stone Bridge Press, 2006.
- CONDY Ian, *The soul of Anime: collaborative creativity and Japan's media success story*, Durham, Duke University Press, 2013.
- , « Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan », *Theory, Culture & Society*, vol. 26, n° 2-3, janvier 2009, p. 139-163.
- EBERT Roger, « Grave of the Fireflies movie review (1988) », *RogerEbert.com* [en ligne], [posté le 19 mars 2000], consulté le 15 septembre 2020. URL : <http://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-grave-of-the-fireflies-1988>.
- FURUHATA Yuriko, « Animating Copies: Japanese Graphic Design, the Xerox Machine, and Walter Benjamin », in *Animating film theory*, BECKMAN Karen (éd.), Durham, Duke University Press, 2014, p. 181-200.
- GALBRAITH Stuart, « Kaiju eiga – Des films monstres ! », in *Le cinéma japonais*, DUNCAN Paul (éd.), Köln, Taschen, 2002, p. 88-103.
- GEROW Aaron, « Introduction: The Theory Complex », *Review of Japanese Culture and Society*, vol. 22, 2010, p. 1-13.
- HIKAWA Ryûsuke (氷川竜介), « 2004 nen. Anime no shi to saisei o tsugeru jidai no fushime » (2004年 アニメの死と再生を告げる時代の節目), *ASCII*, vol. 28(4), n° 322, avril 2004, p. 177.
- IMAMURA Taihei (今村太平), *Manga eigaron* (漫画映画論), Tokyo, Iwanami Shoten, coll. « Dôjidai raiburari », n° 114, 1992.
- IMAMURA Taihei, « Japanese Cartoon Films », *Mechademia*, LAMARRE Thomas (trad.), vol. 9, 2014, p. 107-124.
- IZUMI Masafumi (泉政文), « "Sekai" to "ren'ai". Shinkai Makoto no sakuhin o megutte » (〈世界〉と〈恋愛〉 新海誠の作品をめぐって), in *Nihon eiga wa ikite iru. Anime wa ekkyô suru*, KUROSAWA Kiyoshi et ISHIZAKA Kenji (éds.), Tokyo, Iwanami Shoten, 2010, vol. 6, p. 105-130.

- LAMARRE Thomas, « Between Cinema and Anime », *Japan Forum*, vol. 14, n° 2, 2002, p. 183-189.
- LAMARRE Thomas, « The Multiplanar Image », *Mechademia*, vol. 1, 2006, p. 120-143.
- LAMARRE Thomas, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis (Minn.), University of Minnesota Press, 2009.
- LOOSER Thomas, « From Edo-gawa to Miyazaki: Cinematic and Anime-ic Architectures of Early and Late Twentieth-century Japan », *Japan Forum*, vol. 14, n° 2, 2002, p. 297-327.
- LOOSER Thomas, « Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan », *Mechademia*, vol. 1, 2006, p. 92-109.
- MASUDA Hiromichi (増田弘道), *Anime bijinesu ga wakaru* (アニメビジネスがわかる), Tokyo, NTT Shuppan, 2007.
- MASUDA Hiromichi (増田弘道), *Motto wakaru anime bijinesu* (もっとわかるアニメビジネス), Tokyo, NTT Shuppan, 2011.
- MATSUNAGA Shintarô (松永伸太郎), *Animêtâ no shakaigaku. Shokugyô kihan to rôdô mondai* (アニメーターの社会学 職業規範と労働問題), Tsu, Mie Daigaku Shuppankai, 2017.
- MIYAZAKI Hayao (宮崎駿), *Mimi o sumaseba On Your Mark* (耳をすませば On Your Mark), Koganei, Sutajio Jiburi, coll. « Sutajio Jiburi ekonte zenshû », n° 10, 2001.
- OKEDA Daisuke et KOIKE Aki, « Working Conditions of Animators: The Real Face of the Japanese Animation Industry », *Creative Industries Journal*, vol. 3, n° 3, janvier 2011, p. 261-271.
- PRUVOST-DELASPRE Marie, « Rêves d'Amérique », *Réseaux*, vol. 188, n° 6, 2014, p. 229-253.
- PRUVOST-DELASPRE Marie, *Pour une histoire esthétique et technique de la production animée. Le cas de la Tôei Dôga (1956-1972)*, Thèse de doctorat, Université de la Sorbonne Nouvelle, Paris, France, 2014.
- PRUVOST-DELASPRE Marie (éd.), *L'animation japonaise en France : réception, diffusion, réappropriations*, Paris, L'Harmattan, 2016.
- REECE Doug, « Anime In Action : Female Rebels, Demonic Invaders & A Slew Of Hot Fourth-Quarter Prospects », *Billboard the international newsweekly of music, video and home entertainment*, 26 octobre 1996, p. 68.
- SATÔ Tadao, « Does Film Theory Exist in Japan? », *Review of Japanese Culture and Society*, BERNARDI Joanne (trad.), vol. 22, 2010, p. 14-23.
- STEINBERG Marc, « Condensing the Media Mix: Multiple Possible Worlds in the Tatami Galaxy », *Canadian Journal of Film Studies*, vol. 21, no 2, 2012, p. 71-92.
- STEINBERG Marc, *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.
- STEINBERG Marc, « Realism in the Animation Media Environment: Animation Theory from Japan », in *Animating Film Theory*, BECKMAN Karen (éd.), Durham, Duke University Press, 2014, p. 289-300.

- TANIGUCHI Isao (谷口功) et Asô Hajime (麻生はじめ), *Saishin anime gyôkai no dôkô to karakuri ga yôku wakaru hon* (最新アニメ業界の動向とカラクリがよ〜くわかる本), Tokyo, Shûwa Shisutemu, 2010.
- TÔHÔ (東宝) (éd.), *Oneamisu no tsubasa. Ôritsu uchûgun* (オネアミスの翼 王立宇宙軍), Tokyo, Tôhō Shuppan – Shôhin hansokushitsu, 1987.
- TÔHÔ SUTERA (東宝ステラ) (éd.), *Shin Gojira* (シン・ゴジラ), Tokyo, Tôhō Eizō Jigyôbu, 2016.
- TSUGATA Nobuyuki (津堅信之), *Nihon animêshon no chikara. 85 nen no rekishi o tsuranuku futatsu no jiku* (日本アニメーションの力 85年の歴史を貫く2つの軸), Tokyo, NTT Shuppan, 2004.
- WADA-MARCIANO Mitsuyo, « Capturing "Authenticity": Digital Aesthetics in the Post-Studio Japanese Cinema », *Canadian Journal of Film Studies*, vol. 18, n° 1, 2009, p. 71-93.
- YAMADA Kôhei (山田幸平) (éd.), *Gendai eiga shisôron no yukue. Ben'yamin, Joisu kara Kurosawa Akira, Miyazaki Hayao made* (現代映画思想論の行方: ベンヤミン, ジョイスから黒澤明, 宮崎駿まで), Kyoto, Kôyô Shobô, 2010.
- YAMAGUCHI Yasuo (山口康男) (éd.), *Nihon no anime zenshi. Sekai o sei shita Nihon anime no kiseki* (日本のアニメ全史 世界を制した日本アニメの奇跡), Tokyo, Ten Bukkusû, 2004.
- Yuriika Japanimêshon! Sêrâmûn kara Evangerion made* (ユリイカ ジャパニメーション! 「セーラームーン」から「エヴァンゲリオン」まで), vol. 28-9, août 1996.

Eiren, <http://www.eiren.org/toukei/data.html>, consulté le 14 septembre 2015.

Tokuma Shoten, <http://www.tokuma.jp/eizo/history/history.html>, consulté le 11 août 2015.

Sunrise-inc, <http://www.sunrise-inc.co.jp/corporate/history.php>, consulté le 25 avril 2019.

2. Images numériques

- FUNAMOTO Susumu (舟本奨) (éd.), *Anime no mirai o shiru* (アニメの未来を知る), Tokyo, Ten Bukkusû, 1998.
- ÔGUCHI Takayuki (大口孝之), « Dejitaru animêshon no sekai » (デジタルアニメーションの世界), in *Anime no mirai o shiru*, FUNAMOTO Susumu (éd.), Tokyo, Ten Bukkusû, 1998, p. 168-195.
- YAMASHITA Atsushi (山下敦史) « Dejitaru wa kurofune ka? Anime kantokutachi no fukuzatsuna kokoro no uchi » (デジタルは黒船か? アニメ監督たちの複雑な心の内), in *Anime no mirai o shiru*, FUNAMOTO Susumu (éd.), Tokyo, Ten Bukkusû, 1998, p. 12-19.

YAMASHITA Kei (山下慧), « Eiga, gêmu, anime, CG no yûgô to hatten no rekishi » (映画・ゲーム・アニメ・CGの融合と発展の歴史), *Kinema junpô*, n° 1340, 15 septembre 2001, p. 32.

Craftar, <http://www.craftar.co.jp/smart-cg-animation>, consulté le 29 août 2020.

III. Cinéma et animation

1. Généralités

- ALFONSI Laurence, « L'évolution culturelle et esthétique: deux panoramas. Francesco Casetti, Les théories du cinéma depuis 1945; Jean-Marc Leveratto, La mesure de l'art. Sociologie de la qualité artistique », *Communication et langages*, vol. 128, n° 1, 2001, p. 114-117.
- ALIBERT Jean-Louis, *Le son de l'image*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, 2008.
- BARSACQ Léon, *Le Décor de film*, (préface de René CLAIR), Paris, Seghers, 1970.
- BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Les Éditions du Cerf, 1981.
- BUCHAN Suzanne, « Animation, In Theory », in *Animating film theory*, BECKMAN Karen (éd.), Durham, Duke University Press, 2014, p. 111-127.
- DENIS Sébastien, *Le cinéma d'animation*, Paris, Armand Colin, 2011 [2007].
- DENSLOW Philip Kelly, « What is Animation and Who Needs to Know? », in *A Reader In Animation Studies*, PILLING Jayne (éd.), Indiana University Press, 1997, p. 1-4.
- EISENSTEIN Sergei Mikhaïlovitch, *Le film : sa forme, son sens*, PANIGEL Armand (trad.), Paris, Christian Bourgois, 1976.
- GAUDREULT André et GAUTHIER Philippe, « Special issue: Could Kinematography be Animation and Animation Kinematography? », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 6, n° 2, 2011, p. 85-91.
- GÉNIN Bernard et MARTIN André, « Cinéma (Cinemas parallèles) – Le cinéma d'animation », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 16 août 2020. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/cinema-cinemas-paralleles-le-cinema-d-animation/>.
- ISHAGHPOUR Youssef, « Cinéma (Aspects généraux). Les théories du cinéma », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 26 septembre 2018. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/cinema-aspects-generaux-les-theories-du-cinema/>.
- JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, MAILLARD Claude (trad.), Paris, Gallimard, 1978.
- JULLIER Laurent, « Théories du cinéma et sens commun : la question mimétique », *Cinemas*, vol. 17, n° 2-3, 2007, p. 97-115.
- JULLIER Laurent, « Les théories du cinéma, brève histoire et panorama actuel », in *Lire les images de cinéma*, JULLIER Laurent et MARIE Michel, Paris, Larousse, 2007.

- JULLIER Laurent, *Analyser un film. De l'émotion à l'interprétation*, Paris, Flammarion, 2012, p. 80.
- MACCABE Colin, « Realism and the Cinema. Notes on Some Brechtian Theses », *Screen*, vol. 15, n° 2, juillet 1974, p. 7-27.
- MASSUET Jean-Baptiste, *Quand le dessin animé rencontre le cinéma en prises de vues réelles : modalités historiques, théoriques et esthétiques d'une scission-assimilation entre deux régimes de représentation*, Thèse de doctorat, Université Rennes 2, Rennes, 2013.
- MASSUET Jean-Baptiste, « Débats animés sur l'animation. La querelle Donald Crafton / Alan Cholodenko », *Mise au point* [en ligne], n° 8, 2016, s.p. URL : <http://journals.openedition.org/map/2105>, consulté le 22 juin 2020.
- MERIEU Lucie, *Le cinéma d'animation et son image. Étude des pratiques industrielles et spectatorielles du cinéma d'animation américain contemporain. Le cas prototype de Pixar (1995-2010)*, Thèse de doctorat, Paris 3, 2012.
- PEYRON David, « Quand les œuvres deviennent des mondes. Une réflexion sur la culture de genre contemporaine à partir du concept de convergence culturelle », *Réseaux*, n° 148-149, 2008, p. 336-368.
- PIERSON Ryan, *The Toy Like Nature: On the History and Theory of Animated Motion*, Thèse de doctorat, University of Pittsburgh, Pennsylvania, 2013.
- PIERSON Ryan, « Whole-Screen Metamorphosis and the Imagined Camera (Notes on Perspectival Movement in Animation) », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 10, n° 1, mars 2015, p. 6-21.
- PRICE Brian, « The Latest Laocoön: Medium Specificity and the History of Film Theory », in *The Oxford Handbook of Film and Media Studies*, KOLKER Robert Phillip (éd.), New York, Oxford University Press, coll. « Oxford handbooks », 2008, p. 38-82.
- ROFFAT Sébastien, *L'émergence d'une école française du dessin animé sous l'Occupation (1940-1944) ?*, Thèse de doctorat, Paris 3, Paris, 2012.
- ROUDÉVITCH Michel et VIMENET Pascal (éds.), *CinémAction. Le cinéma d'animation*, France, Corlet, Télérama, 1989.
- SMALL Edward S. et LEVINSON Eugene, « Toward a Theory of Animation », *The Velvet Light Trap*, vol. 24, automne 1989, p. 67-74.
- WELLS Paul, « Contrepoint, interface, immersion : animation et cinéma direct revisités », *CinémAction*, FLOQUET Henri et FLOQUET Pierre (trad.), n° 128, mars 2007, p. 221-229.

ASIFA, <http://www.asifa.net/statutes>, consulté le 22 janvier 2019.

Eiga.com (映画.com), <http://eiga.com>, consulté le 2 octobre 2020.

Internet Movie Database, <http://www.imdb.com>, consulté le 28 septembre 2020.

2. Images numériques

- AMIARD Jean-François, *L'hybridation, de nouvelles formes cinématographiques amenées par les dernières technologies dans l'esthétique des films*, Thèse de doctorat, Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3, Paris, 2010.
- CRETON Laurent, « Innovation technologique et discours promotionnels : les stratégies hollywoodiennes en question », in *Cinéma et dernières technologies*, BEAU Frank, DUBOIS Philippe et LEBLANC Gérard (éds.), Paris / Bruxelles, INA / De Boeck Université, coll. « Arts et cinéma », 1998, p. 121-128.
- DENIS Sébastien, « Les métiers de l'animation face aux évolutions numériques », *CinémAction*, n° 155, 2015, p. 114-118.
- ELSAESSER Thomas, « Digital Cinema – Delivery Event, Time », in *Cinema Futures: Cain, Abel or Cable? – The Screen Arts in the Digital Age*, ELSAESSER Thomas et HOFFMANN Kay (éds.), Amsterdam University Press, 1998, p. 201-222.
- GAUDREULT André et MARION Philippe, *La fin du cinéma? Un média en crise à l'ère du numérique*, Paris, Armand Colin, coll. « Collection Cinéma/Arts visuels », 2013.
- HAMUS-VALLÉE Réjane et RENOARD Caroline, « Préambule : Cinéma et numérique, la fin des tensions? », *CinémAction*, n° 155, 2015, p. 12-17.
- JULLIER Laurent et WELKER Cécile, *Les images de synthèse au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Focus cinéma », 2017.
- LINARES MARTINEZ Omar O., « Criteria for Defining Animation: A Revision of the Definition of Animation in the Advent of Digital Moving Images », *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 10, n° 1, mars 2015, p. 42-57.
- MANOVICH Lev, « Cinema and Digital Media », in *Perspektiven der Medienkunst: Museumspraxis und Kunstwissenschaft antworten auf die digitale Herausforderung = Media art perspectives: the digital challenge: museums and art sciences respond*, SCHWARZ Hans Peter et SHAW Jeffrey (éds.), Karlsruhe : Ostfildern, Edition ZKM ; Cantz, 1996, p. 151-156.
- MANOVICH Lev, *The Language of new media*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2001.
- MARTIN Dominique et MARTIN Philippe, « Image numérique et image de synthèse », in *Universalis éducation* [en ligne], consulté le 21 juillet 2017. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/image-numerique-et-image-de-synthese/ressources/>.
- MASSUET Jean-Baptiste, « Les images de synthèse peuvent-elles avoir une âme? La performance capture ou le « ghost in the shell » de l'animation numérique », *Intermédialités: Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n° 22, 2013, s.p.
- MCCLEAN Shilo T., *Digital Storytelling: the Narrative Power of Visual Effects in Film*, Cambridge, Mass. ; Londres, The MIT Press, 2007.
- MORI Masahiro (森政弘), « Bukimi no tani » (不気味の谷), *Energy*, vol. 7, n° 4, 1970, p. 33-35.
- MORI Masahiro, « La vallée de l'étrange », *Gradhiva*, Yaya Isabel (trad.), vol. 15, 2012, p. 26-33.

ORGERON Devin, « Visual Media and the Tyranny of the Real », in *The Oxford Handbook of Film and Media Studies*, KOLKER Robert Phillip (éd.), New York, Oxford University Press, coll. « Oxford handbooks », 2008, p. 83-113.

QUANTEL, « Domino » [plaquette de présentation], non daté. URL : http://www.broadcaststore.com/pdf/model/19329/quantel_domino.pdf.

SARTO Dan, « Do Digital Characters Deserve Academy Awards? », *ANW.com* [en ligne], [posté le 23 février 2018], consulté le 28 février 2018. URL : <http://www.awn.com/vfxworld/do-digital-characters-deserve-academy-awards>.

Snell Advanced Media, <http://s-a-m.com/>, consulté le 25 avril 2017.

3. Effets spéciaux

ASSAYAS Olivier, « SPFX News. Ou situation du cinéma de science-fiction envisagé en tant que secteur de pointe », *Les Cahiers du Cinéma*, n° 315 à 318, septembre à décembre 1980.

BEAU Frank, « La solitude du technobole : puissance politique des effets spéciaux », *CinémAction*, n° 102, 2002, p. 196-205.

CRESCI Monique, « Effets spéciaux et théories du cinéma : Les trucages et leurs effets de sens », *CinémAction*, n° 102, 2002, p. 181-188.

DULONG Guillaume, *Pour une poétique des effets spéciaux dans les films de fantasy de 1990 à 2010: un nouvel art de raconter?*, Thèse de doctorat, Université Bordeaux Montaigne, Bordeaux, 2012.

GEORGE-MOLLAND Anne-Laure, « La fabrication des effets spéciaux », in *Effets spéciaux, crevez l'écran !*, HAMUS-VALLÉE Réjane et CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE (Paris) (éds.), Paris, Éditions de La Martinière, 2017, p. 132-136.

HAMUS Réjane, « Le morphing », in *Cinéma et dernières technologies*, BEAU Frank, DUBOIS Philippe et LEBLANC Gérard (éds.), Paris / Bruxelles, INA / De Boeck Université, coll. « Arts et cinéma », 1998, p. 207-223.

HAMUS-VALLÉE Réjane, *Peindre pour le cinéma. Une histoire du Matte Painting*, Villeneuve-d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. « Arts du spectacle – Images et sons », 2016.

HAMUS-VALLÉE Réjane, « Fabriquer le nuage parfait », *Communications*, n° 101, novembre 2017, p. 143-157.

METZ Christian, « Trucage et cinéma (1971) », in *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 1972.

OSSOWSKI Charlotte et RI Sara, « De La guerre des mondes à Mars attacks en passant par Gremlins : les effets spéciaux comme personnages principaux », *CinémAction*, n° 102, 2002, p. 153-159.

YouTube (ILM), URL : <http://youtu.be/gUnxzVOs3rk>, consulté le 29 août 2020.

YouTube (Insider), URL : <http://youtu.be/Ufp8weYYDE8>, consulté le 29 août 2020.

4. Genre cyberpunk

- CORNEA Christine, « Figurations of the Cyborg in Contemporary Science Fiction Novels and Film », in *A Companion to Science Fiction*, SEED David (éd.), Blackwell Publishing Ltd, 2005, p. 275-288.
- HARAWAY Donna, « A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s », in *Feminism/postmodernism*, NICHOLSON Linda (éd.), New York, Londres, Routledge, 1990, p. 190-233.
- HOTCHKISS Lia M., « "Still in the Game": Cybertransformations of the "New Flesh" in David Cronenberg's eXistenZ », *The Velvet Light Trap*, vol. 52, n° 1, 2003, p. 15-32.
- PARK Jane Chi Hyun, « Stylistic Crossings: Cyberpunk Impulses in Anime », *World Literature Today*, vol. 79, n° 3/4, 2005, p. 60-63.

IV. Études vidéoludiques et jeux vidéo au cinéma

- ANONYME, « Typologie des jeux vidéo », *Hermès, La Revue*, vol. 62, n° 1, 2012, p. 15-16.
- BONHOMME Bérénice, « Comment le cinéma cite les jeux vidéo, How cinema cites video games », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, 2013, p. 73-86.
- CALL Josh, WHITLOCK Katie et VOORHEES Gerald (éds.), *Guns, Grenades, and Grunts: First-person Shooter Games*, Londres, Continuum, coll. « Approaches to digital game studies », 2012.
- GUTIÉRREZ ALONSO Mario A., VEXO Frédéric et THALMANN Daniel, *Stepping into Virtual Reality*, Londres, Springer, 2008.
- JUUL Jesper, *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 2005.
- KOYAMA Yûsuke (小山友介), *Nihon dejitaru gêmu sangyôshi (日本デジタルゲーム産業史)*, Kyoto, Jinbun Shoin, 2016.
- MOSS Richard, « The Mac gaming console that time forgot », *Ars Technica* [en ligne], [posté le 23 mars 2018], consulté le 7 septembre 2020. URL : <http://arstechnica.com/gaming/2018/03/the-mac-gaming-console-time-has-forgot/>.
- PETERSON Jon, *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, From Chess to Role-playing Games*, San Diego, Unreason Press, 2012.
- PICARD Martin, *Pour une esthétique du cinéma transludique: figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXIe siècle*, Ph. D., Université de Montréal, Québec, 2010.
- VOORHEES Gerald, CALL Josh et WHITLOCK Katie (éds.), *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: the Digital Role-playing Game*, New York, Continuum, 2012.
- ZABBAN Vinciane, « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 173-174, n° 3, 2012, p. 137-176.

Playstation, <http://www.jp.playstation.com/software/title/ucjs10012.html>, consulté le 18 septembre 2018.
Wizardry Wiki, http://wizardry.fandom.com/wiki/Murphy%27s_Ghost, consulté le 26 mai 2020.

V. Histoire, politique et culture japonaises et de l'Asie orientale

- BERTHIER Laurence, « Fêtes et rites saisonniers. Matsuri et nenchû gyôji au Japon », in BONNEFOY Yves (éd.), *Dictionnaire des mythologies et des religions des sociétés traditionnelles et du monde antique*, Paris, Flammarion, 1981, p. 410-417.
- BING CHENG Christina Miu, « Le charme de Tian Hou [Par-delà le registre culturel] », *Perspectives Chinoises*, GOWEN Sarah (trad.), vol. 55, n° 1, 1999, p. 72-81.
- GARVIZU Nicolas, « The Japanese Developmental State: The Case of Cool Japan », *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies* [en ligne], vol. 13, n° 3, 24 décembre 2019, s.p.
- HAYEK Matthias, « The Eight Trigrams and Their Changes: An Inquiry into Japanese Early Modern Divination », *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 38, n° 2, 2011, p. 329-368.
- HAYEK Matthias, « Les manuels de divination japonais au début de l'époque d'Edo (XVIIe siècle): décloisonnement, compilation et vulgarisation », *Extrême-Orient Extrême-Occident*, n° 35, mai 2013, p. 83-112.
- HOBSBAWM Eric et RANGER Terence (éds.), *The Invention of Tradition*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. « Past and present publications », 1983.
- MACÉ François, « Au-delà. Les conceptions japonaises » in BONNEFOY Yves (éd.), *Dictionnaire des mythologies et des religions des sociétés traditionnelles et du monde antique*, Paris, Flammarion, 1981, p. 106-111.
- MITSUHASHI Takeshi (三橋健), *Zero kara hajimeru jinja to matsuri nyûmon* (ゼロから始める神社と祭り入門), Tokyo, Kadokawa, 2014.
- NEARMAN Mark J., « Kakyô: Zeami's Fundamental Principles of Acting (Part Two) », *Monumenta Nipponica*, vol. 37, n° 4, 1982, p. 459-496.
- ÔTSUKA Eiji, « Pourquoi les emaki ne sont pas des mangas ? », in *Japon pluriel. Arts graphiques et culture visuelle au Japon*, BOUVARD Julien et PATIN Cléa (éds.), Arles, Éditions Philippe Picquier, 2019, p. 341-357.
- ROTERMUND Hartmut O. (éd.), *Religions, croyances et traditions populaires du Japon*, Paris, Maisonneuve & Larose, 1988.
- SOUYRI Pierre-François, *Nouvelle histoire du Japon*, Paris, Perrin, 2010.
- VLASTOS Stephen (éd.), *Mirror of modernity: invented traditions of modern Japan*, Berkeley, University of California Press, coll. « Twentieth-century Japan », n° 9, 1998.
- ZEAMI, *La tradition secrète du nô suivie de Une Journée de nô*, SIEFFERT René (trad.), Paris, Gallimard/Unesco, 1960.

VI. Culture celtique et littérature arthurienne

- BORDIER Jean-Pierre, « Morgane », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 20 mai 2019. URL : <http://www.universalis-edu.com.rproxy.sc.univ-paris-diderot.fr/encyclopedie/morgane/>.
- BOTTINEAU-SICARD Claire, « (15)42, année fantastique. Imaginaire et politique dans les Visions d'Oger le Dannois au royaume de fairie, le Livre des visions fantastiques et le Songe de Pantagruel, de François Habert », *Camœnae* [en ligne], n° 8, 2010, p. 1-22.
- BOZOKY Edina, « Ogier de Danemark », *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 20 mai 2019. URL : <http://www.universalis-edu.com.rproxy.sc.univ-paris-diderot.fr/encyclopedie/ogier-de-danemark/>.
- CAVENDISH Richard, *Âsâ ô densetsu* (アーサー王伝説) (*King Arthur & the Grail: the Arthurian Legends and Their Meaning*), TAKACHI Jun'ichirô (高市順一郎) (trad.), Tokyo, Shôbunsha, 1983.
- FARAL Edmond, *La légende arthurienne. Études et documents. Première partie : Les plus anciens textes*, Paris, Librairie ancienne Honoré Champion, 1929.
- FRAPPIER Jean, *Étude sur La Mort le roi Artu. Roman du XIIIe siècle, dernière partie du Lancelot en prose*, Paris, Librairie E. Droz, 1936.
- GUYONVARCH Christian-Joseph, « DÁNA », in *Encyclopædia Universalis* [en ligne], consulté le 5 juin 2019. URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/dana/>.
- HOPKINS Andrea, *Zusetsu Âsâ ô monogatari* (図説アーサー王物語) (*Chronicles of King Arthur*), YAMAMOTO Shirô (山本史郎) (trad.), Tokyo, Hara Shobô, 1995.
- LITTLETON C. Scott et MALCOR Linda A., *Âsâ ô densetsu no kigen. Sukitai kara Kyamerotto e* (アーサー王伝説の起源 : スキタイからキャメロットへ) (*From Scythia to Camelot: A Radical Reassessment of the Legends of King Arthur, the Knights of the Round table, and the Holy Grail*), HENMI Yôko (辺見葉子) et YOSHIDA Mizuho (吉田瑞穂) (trad.), Tokyo, Seidosha, 1998.
- MACKILLOP James, *A Dictionary of Celtic Mythology*, Oxford (R.U.), Oxford University Press, 2004, en accès libre sur *Oxford Reference* [en ligne], <http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803104724726>, consulté le 28 mars 2019.
- TAKAMIYA Toshiyuki (高宮利行), *Âsâ ô densetsu mangekyô* (アーサー王伝説万華鏡), Tokyo, Chûô Kôronsha, 1995.
- TOGEBY Knud, « Ogier le Danois », *Revue Romane*, vol. 1, 1966, p. 110-119.

VII. Philosophie et politique

DELEUZE Gilles, *Pourparlers. 1972-1990*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1990.

- DELEUZE Gilles, *Kigô to jiken. 1972-1990 nen no taiwa* (記号と事件 1972-1990年の対話), MIYABAYASHI Kan (宮林寛) (trad.), Tokyo, Kawade Shobô Shinsha, 1996 [1990].
- LORENZINI Daniele, « La Société disciplinaire : généalogie d'un concept », in *Sociétés carcérales : relecture(s) de « Surveiller et punir »*, FOUCHARD Isabelle et LORENZINI Daniele (éds.), Paris, Mare & Martin, coll. « Collection de l'Institut des sciences juridique et philosophique de la Sorbonne », 2017, p. 21-29.
- NYE, Joseph S. Jr., *Bound to Lead: the Changing Nature of American Power*, New York, Basic Books, 1990.

VIII. Méthodologie et épistémologie

- AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel et VERNET Marc (éds.), *L'Esthétique du film*, Paris, Éditions Fernand Nathan, coll. « Université, information, formation », 1983.
- AUMONT Jacques et MARIE Michel, *L'analyse des films*, 3^e édition, Paris, Armand Colin, 2015.
- GOFFMAN Ervin, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit, 1991.
- GOLIOT-LÉTÉ Anne et VANOYE Francis, *Précis d'analyse filmique*, Paris, Armand Colin, coll. « Collection 128 Cinéma », n° 17, 2007.
- KOYAMA Masahiro (小山昌宏) et SUGAWA Akiko (須川亜紀子), *Anime kenkyû nyûmon. Anime o kiwameru kokonotsu no tsubo* (アニメ研究入門 アニメを究める9つのツボ), Tokyo, Gendaishokan, 2013.
- MARTIN Jessie, *Décrire le film de cinéma*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2011.
- MARTIN Jessie, *Vertige de la description. L'analyse de films en question*, Lyon/Udine (Italie), Aleas/Forum, 2011.
- PANOFSKY Erwin, *Meaning in the Visual Arts: Papers in and on Art History*, New York, Doubleday, 1955.
- TSUGATA Nobuyuki (津堅信之), *Animêshon gaku nyûmon* (アニメーション学入門), Tokyo, Heibonsha, 2014.

IX. Dictionnaires et références

- AHL Nils C. et FAU Benjamin (éds.), *Dictionnaire des séries télévisées*, Paris, Philippe Rey, 2011.
- GODIN Christian, *Dictionnaire de philosophie*, Paris, Fayard : Éditions du temps, 2004.
- LAFOND Frank, *Dictionnaire du cinéma fantastique et de science-fiction*, Paris, Vendémiaire, 2014.
- REVEL Judith, « Foucault », in *Le vocabulaire des philosophes. Philosophie contemporaine (XX^e siècle)*, Zarader Jean-Pierre (éd.), Paris, Ellipses, 2002, p. 851-897.

SOCIÉTÉ BIBLIQUE FRANÇAISE, *Traduction œcuménique de la Bible comprenant l'Ancien et le Nouveau Testament*, Paris, Le Cerf, 1988.

Woerterbuchnetz, <http://www.woerterbuchnetz.de/DWB?bookref=8,869,53>, consulté le 14 septembre 2020.

ANNEXES

TABLE DES ANNEXES

ENTRETIENS AVEC OSHII MAMORU.....	519
Entretien en face à face du 21 mars 2017.....	519
<i>Traduction française.....</i>	<i>520</i>
<i>Version originale.....</i>	<i>544</i>
Questionnaire envoyé et retourné par courriel le 15 juin 2018.....	559
<i>Traduction française.....</i>	<i>559</i>
<i>Version originale.....</i>	<i>574</i>
TABLES CHRONOLOGIQUES.....	583
Chronologie comparative du développement de l’image numérique dans l’œuvre d’Oshii et au sein des industries de l’animation japonaise et états-unienne entre 1968 et 2004.....	583
Chronologie de la production de G.R.M. : aspects techniques et financiers de 1991 à 2004.....	585
Liste sélective des œuvres audiovisuelles d’Oshii Mamoru. 587	

ENTRETIENS AVEC OSHII MAMORU

Entretien en face à face du 21 mars 2017

Cet entretien d'un peu plus d'une heure s'est déroulé le 21 mars 2017 dans les locaux du studio Production I.G à Musashino (Tokyo).

Je ne consigne ici qu'une sélection des échanges les plus pertinents par rapport au sujet final de la thèse et à son corpus.

Par ailleurs, la discussion s'est déroulée dans un style informel et j'ai voulu en retoucher la forme en vue d'une meilleure lisibilité. J'ai notamment réduit les répétitions et les tics verbaux, rejeté les termes les plus familiers et reconstitué, le cas échéant, les sujets des (nombreuses) tournures elliptiques. J'ai néanmoins choisi d'adhérer, dans la mesure du possible, aux déclarations du réalisateur et j'ai ainsi préféré conserver l'effet général du style oral (style relâché, syntaxe libre, adresses directes).

Enfin, j'ai ajouté un chapitrage afin de souligner la structure du raisonnement qui sous-tend la discussion et d'aider le lecteur à se repérer dans le texte.

Traduction française

Élément sous droit, diffusion non autorisée

Version originale

Élément sous droit, diffusion non autorisée

Questionnaire envoyé et retourné par courriel le 15 juin 2018

Traduction française

Élément sous droit, diffusion non autorisée

Version originale

Élément sous droit, diffusion non autorisée

TABLES CHRONOLOGIQUES

Chronologie comparative du développement de l'image numérique dans l'œuvre d'Oshii et au sein des industries de l'animation japonaise et états-unienne entre 1968 et 2004

Ce tableau synoptique rassemble les informations dispersées dans la thèse, particulièrement au second chapitre de la première partie, concernant le développement de l'image numérique dans les industries de l'animation japonaise et hollywoodienne, ainsi que dans la pratique du réalisateur. La présentation en deux colonnes opposées permet une vue synoptique et comparatives des événements marquant des deux industries, tandis que les étapes significatives de la carrière d'Oshii, appartenant à l'industrie japonaise, sont indiquées en gras et en retrait. Plusieurs objectifs ont présidé à la sélection (drastique) des informations consignées dans cette table. Le premier est de situer dans le temps les structures de production et les œuvres qui ont marqué le développement technique et esthétique de l'image numérique dans l'animation et dans la pratique d'Oshii. Le second objectif est de situer la carrière d'Oshii dans ce cadre général, et c'est pourquoi j'intègre des éléments qui ne sont pas directement liés à l'image numérique, comme ses débuts dans l'animation ou son premier film en prise de vues réelles. Enfin, considérant la nature hybride de la filmographie d'Oshii ainsi que les échanges existant entre les industries audiovisuelles de l'animation et du cinéma en prise de vues réelles, le dernier objectif est de contextualiser plus largement le sujet en étendant la liste des sociétés de production aux studios d'effets visuels numériques et celle des œuvres marquantes aux films en prise de vues réelles employant de tels effets.

Liste des sources principales :

JULLIER Laurent et WELKER Cécile, *Les images de synthèse au cinéma*, Malakoff, Armand Colin, coll. « Focus cinéma », 2017.

MASUDA Hiromichi (増田弘道), *Anime bijinesu ga wakaruru* (アニメビジネスがわかる), Tokyo, NTT Shuppan, 2007.

ÔGUCHI Takayuki (大口孝之), « Dejitaru animêshon no sekai » (デジタルアニメーションの世界), in *Anime no mirai o shiru* (アニメの未来を知る), FUNAMOTO Susumu (舟本奨) (éd.), Tokyo, Ten Bukkusû, 1998, p. 168-195.

Industrie japonaise et Oshii

Tôei Animation crée un groupe de réflexion interne en vue de la numérisation de sa production.

Le laboratoire Agui et Nakajima de l'Université de technologie de Tokyo s'orientent vers la numérisation de la production de dessins animés.

Création d'un comité de développement technique par Tôei animation.

Contacts avec les universités de NY et Cornell.

- **Oshii entre chez Tatsunoko Production.**

Fondation en juillet du magazine *Animêju* (éd. Tokuma Shoten).

Formation du duo de créateurs numériques IKIF (Ishida et Kifune).

- **Oshii quitte Tatsunoko pour Studio Pierrot.**

Bandai (1950) change de président et diversifie ses activités.

Création du Japan Computer Graphics Lab. (JCGL) au sein de MK (dir. Kameko Mitsuru), en collaboration avec le CGL (NY) et le laboratoire Agui Nakajima. 1^{er} centre de production commerciale d'IS au Japon.

- **Oshii est nommé directeur de la série TV Lamu.**

Fondation de Tôyô Rinkusu (filiale Tôyô Genzôjo, 1932, auj. IMAGICA) pour développer un système de production d'IS.

Kojika monogatari (Ôsumi, TV), dessins animés num. par le JCGL.

Golgo 13 (Dezaki, cinéma), séquences en IS par Tôyô Rinkusu et l'Université d'Ôsaka.

Daicon IV (Daicon Films, éven.), IS utilisées pour guider les animateurs.

Création du AE kikaku au sein de Bandai (1950) pour la distribution vidéo.

Deviend Bandai Visual en 1989.

- **Only You (11 fév.), 1^{er} long métrage pour le cinéma.**

- **Commercialisation de Dallos, 1^{re} série OVA.**

SF Shinseiki Renzuman (Hirokawa et Kawajiri), IS 3D par le JCGL.

Fondation du studio d'animation et de jeu vidéo Gainax.

- **Beautiful Dreamer (11 fév. cinéma). Oshii quitte le studio Pierrot pour devenir indépendant.**

Tôei Animation effectue avec IBM (Japon) une simulation pour numériser sa production mais abandonne face aux coûts.

Fondation du Studio Ghibli (filiale Tokuma Shoten).

Tôei Animation et Fujitsu développent le Computer Aided Tôei Animation System (CATAS), mais abandonnent sa production trop onéreuse.

Les Ailes d'Honnêamise (Yamaga, cinéma), IS utilisées comme guide.

Fondation du studio d'animation I.G Tatsunoko par Ishikawa Mitsuhiwa et Goto Takayuki. Devient Production I.G en 1993.

Fondation de la société de postproduction Omnibus Japan (filiale Tôhoku Shinsha).

- **Akai megane (7 fév.). 1^{er} film cinéma commercial pvr.**

- **Patlabor 1 (15 juil., cinéma).**

- **Sansârâ Nâga (Jeu Family Computer).**

La production d'OVA atteint son apogée avec 215 nouveaux titres.

- **Keruberosu jigoku no banken (16 fév., cinéma, pvr), tourné à Taiwan.**

- **Talking Head (28 sept., cinéma, pvr).**

Commercialisation du logiciel de PAO RETAS ! par Celsys.

Gôsuto suipâ Mikami (Umezawa, TV), 1^{re} utilisation de RETAS ! par Tôei Animation sur un titre commercial.

- **Patlabor 2 (7 août, cinéma).**

- **Sansârâ Nâga 2 (Jeu Super Famicon).**

Fondation de Media Vision par cinq studios d'animation, un studio de production dédié aux IS.

Cannon Fodder (Ôtomo, court, cinéma), opère un plan séquence grâce à l'assemblage numérique.

Bit the Cupid (Kohanawa, TV), 1^{re} série produite au Japon entièrement réalisée en IS 3D (par Groupe TAC).

Neon Genesis Evangelion (Anno, TV).

- **Ghost in the Shell (18 nov., cinéma).**

- **Lancement de la production de G.R.M.**

Gegege no Kitarô (Nishio, TV), éléments en IS par Media Vision.

Mononoke Hime (Miyazaki, cinéma), assemblage numérique et utilisation ponctuelle du cel shader et d'autres effets.

Création du département IKIF+ de la société Seibun Fotogurafi (1954).

Fondation de production I.G LLC à Los Angeles.

- **Début attesté de la production d'Avalon.**

Gamma [3]. La Revanche d'Iris (Kaneko, cinéma, pvr).

Jin-Roh (Okiura, cinéma) ; *Blood The Last Vampire* (Kitakubo, cinéma), dernier cellule et 1^{er} tout numérique de Production I.G.

Final Fantasy : Les Créatures de l'esprit (Sakaguchi, cinéma) ; *Metropolis* (Rintarô, cinéma) ; *Le Voyage de Chihiro* (Miyazaki, cinéma), trois utilisations distinctes de l'image numérique.

- **Avalon (20 jan., cinéma, pvr).**

- **Début déclaré de la production d'Innocence.**

The Voices of a Distant Star (Shinkai, cinéma).

Ghost in the Shell Stand Alone Complex (Kamiyama, TV à la carte).

- **.50 woman (14 juin, cinéma, pvr).**

Appleseed (Aramaki, cinéma), associe motion capture, IS 3D et cel shader ; *Steamboy* (Ôtomo, cinéma) et *Le Château ambulante* (Miyazaki, cinéma), associent dessins et IS ; *CASSHERN* (Kiriya, cinéma, pvr) re-travaille les images photographiques.

Ghost in the Shell S.A.C 2nd GIG (Kamiyama, TV à la carte).

- **Innocence (6 mars, cinéma).**

Industrie US

1968 Création du centre de recherche sur les images de synthèse (IS) de l'université de l'Utah (dir. Ivan Sutherland), dispersé en 1974.

1970 Le centre de recherches Xerox PARC de Palo Alto (Cal.) s'orientent vers la PAO de dessins animés. Développe le système Paint.

1973 *Mondwest* (Crichton, cinéma, pvr), l'un des 1^{ers} films grand public utilisant des images numériques (traitement 2D).

1974 Création du Computer Graphics Lab. (CGL) à l'Université New York IT, recherches pour l'optimisation de la production de dessins animés celluloid et pour produire des IS 3D. Démantelé en 1992.

1975 Fondation d'Industrial Light and Magic (ILM) par George Lucas.

1977 L'université Cornell (Ithaca, NY) oriente ses recherches vers la numérisation de l'animation celluloid pour Hanna-Barbera.

1978

1979 Création du département de développement informatique de Lucasfilm (1971). Devient Pixar en 1986.

1980

1981

1982 *Tron* (Lisberger, cinéma, pvr), éléments numériques réalisés par différents studios spécialisés.

1983 *Les Aventures d'André et Wally B* (Lasseter, éven.), 1^{er} court métrage d'ILM en IS 3D.

1984

1985 Disney développe le Computer Animation Production System (CAPS). *Le Secret de la pyramide* (Levinson, cinéma, pvr), 1^{er} personnage anthropomorphe réalisé en IS.

1986 *Basil, détective privé* (1986, [Disney]), IS 3D utilisées comme guide pour les animateurs.

1987

1988 Disney et Pixar s'associent pour développer le Computer Animation Production System (CAPS), PAO de l'encrage à la prise de vue.

1989 *La Petite Sirène* (Clements et Musker, cinéma), 1^{re} utilisation (ponctuelle) de CAPS pour un long métrage.

Abyss (Cameron, cinéma, pvr).

1990 *Bernard et Bianca au Pays des kangourous* (Butoy et Gabriel, cinéma), utilisation générale de CAPS.

1991 *La Belle et la Bête* (Trousdale et Wise, cinéma), notam. décors en IS. *Terminator 2* (Cameron, cinéma, pvr).

1992 *Aladdin* (Clements et Musker, cinéma).

1993 *Jurassic Park* (Spielberg, cinéma, pvr).

1994 *Le Roi Lion* (Allers et Minkoff, cinéma), cel shader. Fondation de DreamWorks Digital Studio par Spielberg, Katzenberg et Geffen. Développement d'un système d'animation.

True Lies (Cameron, cinéma, pvr).

1995 *Toy Story* (Lasseter, cinéma), 1^{er} long métrage d'animation réalisé entièrement en IS (Pixar).

1996 *Starship Troopers* (Verhoeven, cinéma, pvr).

1997 *Titanic* (Cameron, cinéma, pvr).

1998

1999 *Matrix* (Wachowski, cinéma, pvr).

2000

2001 *Shrek* (Adamson et Jenson) ; *Monstres & Cie* (Docter), les films cinéma entièrement réalisés en IS 3D se généralisent dans l'industrie.

2002

2003

2004

Chronologie de la production de G.R.M. : aspects techniques et financiers de 1991 à 2004

Cette table chronologique propose un récapitulatif des événements marquants de la production de *G.R.M.*, des activités du Digital Engine Laboratory et des stratégies de Bandai Visual pour les financer. La répartition sur deux colonnes n'a pas pour objectif d'opposer les volets techniques et financiers, mais de souligner les effets réciproques de l'un sur l'autre. Les bornes temporelles strictes du sujet de ce tableau s'étendent de 1995 à 2000, de la proposition offerte par Bandai Visual à Oshii et Itô de produire une nouvelle œuvre suite à la sortie de *Ghost in the Shell*, jusqu'à la disparition du DEL. Toutefois, il m'a semblé nécessaire à l'exercice de contextualisation d'étendre ces bornes aux débuts du projet *NEXT*, dans le sillage duquel s'inscrit *G.R.M.*, en 1991 et à la distribution en salle de *Steamboy*, l'autre film du Digital Engine Project de Bandai Visual, en 2004. C'est aussi afin d'enrichir le contexte que j'ai choisi d'inclure à la sélection les informations concernant les autres productions Bandai Visual à l'époque ainsi que certains événements de l'histoire du groupe Bandai que j'ai jugé importants.

Liste des abréviations utilisées :

BV pour Bandai Visual

FIFT pour le Festival International du Film de Tokyo

FIFFT pour le Festival International du Film Fantastique de Tokyo

PTLAM pour Patlabor The Live Action Movie

Évolution du DEL et de la production de G.R.M.

1991 Watanabe (BV) lance le projet *NEXT*.

1994-04-08 Suspension du projet *NEXT*.

1994-11-16 Plan de relance pour *NEXT*.

1995-11/12 BV propose à Oshii et Itô une nouvelle production, dans le prolongement de leur collaboration sur *Ghost in the Shell* et *NEXT*.

1996-02-18 Itô achève un scénario pour *G.R.M.* (titré *NEXT*), 1^{re} attestation du contenu du film dans les archives Bandai/I.G.

1996-06-27 L'équipe de *G.R.M.* prospecte le matériel informatique utilisé par des studios japonais employant déjà le numérique.

1996-07-15 – 20 Itô retravaille le scénario de *G.R.M.*

1996-07-23 Une 1^{re} liste des scènes est établie.

1996-07-24 La Production du pilote *G.R.M.* (Production I.G) est en cours.

1996-09-01 Itô achève un nouveau scénario pour *G.R.M.* (titré *D2*).

1996-09-02 Higuchi planifie les effets visuels du pilote *G.R.M.*

1996-10-30 – 11-02 Kawai enregistre la musique du pilote *G.R.M.*

1996-11-07 La production du pilote est achevée.

1996-11-15 – 24 L'équipe se rend en Irlande pour des repérages.

1996-12-31 Itô achève un nouveau scénario pour *G.R.M.* (titré *ANNWN*).

1997-01-07 – 10 L'équipe *G.R.M.* retravaille le projet à la baisse, considérant comme très probable une future réduction de budget.

1997-05-06 Le projet *G.R.M.* est réécrit suite à la réduction du budget.

1997-05-21 Première mention attestée du titre *G.R.M.*

1997-07 BV fonde le Digital Engine Laboratory à Ogikubo (arr. Sugiyama, Tokyo) et l'équipe *G.R.M.* s'y installe.

1997-07-28 – 1998-02-11 Période des tournages en pvr à fins de test.

1997-08-28/29 L'équipe *G.R.M.* examine les problèmes de personnel, de matériel et de budget à régler en vue de la production des tests. L'idée est évoquée de sous-traiter la postproduction numérique plutôt que d'investir dans des machines.

1997-10-28 Le pilote de *G.R.M.* est projeté en public pour la 1^{re} fois lors de la conférence de presse annonçant le DEP.

1997-11-02 Le pilote de *G.R.M.* est projeté en public et en présence d'Oshii, Higuchi et Hayashi lors de l'événement organisé par BV.

1997-11-26 – 1998-03-20 Des photographies de la production de *G.R.M.* attestent que des figurines et des costumes du film sont produits et essayés par des acteurs.

1997-12 Un document interne atteste que le DEL compte 40 membres et que le 1^{er} ekonte d'Oshii est achevé.

1998-01-09 Réunion de l'équipe *G.R.M.* pour examiner l'ekonte et apporter des modifications au projet de façon à respecter le budget.

1998-02-01 La révision de l'ekonte est achevée.

1998-02-09 Omnibus Japan effectue des tests pour *G.R.M.* avec Domino.

1998-03-10 Imagica effectue également des tests pour *G.R.M.*

1998-06 Début estimé de la production des courts métrages *DIGITALS*.

1998-06-15 – 22 Préproduction attestée des images test pour *PTLAM*.

1998-08 Tournage des éléments en pvr de *PTLAM*.

1998-08 ou 09 Annonce de l'abandon de *G.R.M.*

1998-09 L'équipe achève *PTLAM*.

1998-09-25 Oshii rédige un projet de remplacement intitulé *Avalon*.

1998-11-25/26 Projection de *PTLAM* (ver. courte) lors du Niccograph98.

1998-11 L'équipe *Avalon* se rend en Pologne pour les 1^{ers} repérages.

1998-12-18 Utilisation des modèles 3D de *PTLAM* sur des jaquettes DVD.

1998-12-23 *PTLAM* est inclus dans une version d'essai du jeu *Patlabor*.

1999-01-29 *DIGITALS* sont primés lors du S2C Creators Festival.

1999-01-31 Diffusion de *PTLAM* dans l'émission Stage Door (ETV).

1999-03-06 Sortie de *Gamera. La Revanche d'Iris* (Kaneko, cinéma, pvr) dont le DEL a réalisé certaines images de synthèse.

1999-03-26 Diffusion au moins partielle de *PTLAM* dans la 2^{de} partie du documentaire *Dejitaru Kuriêtâ. Hariuddo ni idomu Nihonjin* (TBS).

1999-04 – 05 Distribution de *DIGITALS* en bonus de 4 CD-ROMs (I.G).

2000-07 La production d'*Avalon* s'achève.

2000-07-01 Le DEL devient le Steamboy Studio.

2000-11-03 Projection des pilotes produits par le DEL au FIFT.

2000-11-04 Première d'*Avalon* lors du FIFT.

2000-11-30 Distribution de *PTLAM* en bonus de *Mobile Police Patlabor Game Edition* (Yarigaki, I.G, PS).

2001-01-20 Sortie japonaise d'*Avalon* (Oshii, cinéma, pvr), produit par deiz, BV, Media Factory, Dentsu et Nippon Herald Films.

Bandai/BV et le financement du DEP (G.R.M. et Steamboy)

1991

1993

1994 1993-08-07 Sortie de *Patlabor 2* (Oshii, cinéma), produit par BV.

1994-02 Sunrise rejoint le groupe Bandai.

1994-06-30 Ôtomo achève la rédaction d'un projet pour *Steamboy*.

1995 1995-11-18 Sortie de *Ghost in the shell* (Oshii, cinéma), coproduit par Kôdansha, BV et Manga Entertainment.

1995-12-23 Sortie de *MEMORIES* (Ôtomo et al., cinéma), coproduit par Kôdansha, BV, Shôchiku et Studio 4°C.

1996 1996 Bandai commercialise sans succès la console connectée Pippin@.

1996-04-19/20 Ôtomo présente à Watanabe le projet *Steamboy* qui doit être réalisé par Studio 4°C, mais n'est pas encore financé.

1996-07-24 L'équipe de *G.R.M.* prépare trois budgets prévisionnels.

1996-08-24 *Ghost in the shell* atteint la 1^{re} place des ventes vidéo USA.

1996-11-23 Bandai commercialise avec succès le jouet électronique Tamagotchi.

1996-12-16 Réunion entre l'équipe *G.R.M.* et BV, pour discuter du budget le plus élevé (3 500 000 000 ¥) permettant l'expérimentation.

1997 1997-01 Annonce de la fusion entre Bandai et Sega.

1997-01-15 Réunion des cadres de Bandai pour examiner le projet *Steamboy*, décision de lancer la production en mars pour 1 200 000 000 ¥ (IS inclus).

1997-01-28 Décision de rendre public le projet *G.R.M.* mi-février.

1997-01-29 Les prévisions financières projettent de couvrir les coûts de production de *G.R.M.* par une distribution internationale.

1997-02-03 BV annonce à l'équipe son intention de réduire le budget.

1997-03 Début de la production de *Steamboy* par Bandai.

1997-05-08 À ce stade, le budget prévisionnel de *G.R.M.* est de 2 000 000 000 ¥ et sa date de livraison estimée à 2000.

1997-05 La fusion Bandai – Sega est abandonnée.

1997-05-28/29 Yamashina Makoto démissionne du poste de président de Bandai, remplacé par Mogi Takashi alors directeur de BV.

1997-06 Watanabe remplace Mogi à la tête de BV.

1997-07 *Animage* annonce la production simultanée de six œuvres par BV. *G.R.M.* est désigné sous le titre provisoire « *D2* (pvr) ».

1997-08-03 Oshii, Ôtomo et Watanabe participent au Siggraph pour prospecter l'équipement informatique et pour rencontrer Cameron.

1997-08-08 Le *Nikkei sangyô shinbun* rapporte la création du DEP dont c'est la 1^{re} mention dans la presse.

1997-10-28 Watanabe, Ôtomo, Oshii, Higuchi et Hayashi donnent une conférence de presse pour annoncer officiellement la création par BV du DEP afin d'encadrer les productions de *Steamboy* et de *G.R.M.*

1997-11-02 BV organise un événement dans le cadre du FIFFT afin de présenter ses dernières productions.

1997-11-22 Sortie de *Onkyô seimeitai Noizuman* (Morimoto Kôji, court, éven.), produit par BV et Studio 4°C.

1997-12-05 – 1998-01-08 Une exposition organisée par BV présente des documents de production et des extraits de *Steamboy*.

1998 1998-01 Plusieurs dossiers consacrés au DEP sont publiés dans la presse.

1998-01-01 Bandai crée un bureau dédié au DEP et dirigé par Unozawa.

1998-02-18 Watanabe se rend aux États-Unis pour présenter le DEP et proposer une participation à la société Lightstorm (Cameron).

1998-05-17 – 23 Watanabe, Oshii et Ôtomo poursuivent les négociations avec Lightstorm. Cameron pourrait être producteur exécutif.

1998-06-24 Un document interne de Bandai montre qu'à cette date, le maintien ou l'abandon de *G.R.M.* dépend de la décision de Cameron.

1998-08-18 Annulation de la participation de Cameron.

1998-08-20 Diffusion du documentaire *Dejitaru anime shinseiki* (NHK BS) mentionnant le DEP, sous l'impulsion d'Unozawa.

1998-09-05 Sortie de *Spriggan* (Kawasaki, cinéma). Produit par BV, Studio 4°C et TBS.

1999

1999-04-01 Bandai dissout sa section DEP.

2000 2000-06-03 Sortie de *Jin-Roh* (Okiura, cinéma), produit par BV et I.G.

2000-07-01 La production de *Steamboy* est transférée de Studio 4°C à Sunrise.

2001

2004 2004-07-17 Sortie japonaise de *Steamboy* (Ôtomo, cinéma), produit par BV, le comité de production *Steamboy*, Studio 4°C et Sunrise.

LISTE SÉLECTIVE DES ŒUVRES

AUDIOVISUELLES D'OSHII MAMORU

Comme je l'ai mentionné en introduction de la thèse, Oshii Mamoru est un créateur multidisciplinaire qui a travaillé de nombreux supports, formats et techniques au cours de sa carrière. En prenant en compte les activités en sous-traitance de ses débuts et les mentions honorifiques dont il fait parfois l'objet aujourd'hui, il a participé à la production d'une centaine d'œuvres audiovisuelles. Ses œuvres imprimées, dont ma thèse a montré l'importance et l'articulation avec son cinéma, sont également nombreuses, comprenant une dizaine de mangas, une quinzaine de textes de fiction et une trentaine d'essais et de recueils d'entretiens.

Plutôt qu'une liste complète de ses œuvres, que le lecteur pourra trouver dans les monographies de Ruh, Cavallaro ou Sévéon, je préfère donc proposer ici une sélection d'œuvres liées plus strictement au sujet de la thèse et établie selon plusieurs critères. Premièrement, je ne considère ici que les œuvres sur la production desquelles Oshii a occupé un poste de réalisateur ou de superviseur général. Deuxièmement, la thèse étant consacrée à Oshii en tant que cinéaste, la liste répertorie l'intégralité (à date) des œuvres produites pour le cinéma. Troisièmement, la question du jeu vidéo étant largement abordée dans la thèse, je liste également ses productions vidéoludiques. Quatrièmement, j'ajoute aussi les œuvres audiovisuelles non cinématographiques qui emploient le numérique de façon notable. Enfin, je liste les œuvres audiovisuelles mentionnées dans la thèse, à condition qu'elles respectent le premier critère. Quant aux textes d'Oshii, je préfère renvoyer le lecteur à la section correspondante de la bibliographie.

Les entrées suivent la présentation suivante :

Transcription du titre original Titre original (*Titre distributeur français*) [ou à défaut, traduction personnelle]

Date de sortie primaire⁹⁰⁰ / complément d'information date⁹⁰¹

Durée / Canal de distribution primaire / technique principale

⁹⁰⁰ Il s'agit de la première fois que l'œuvre est rendue accessible au grand public. Sauf mention contraire, il s'agit de la sortie nationale au Japon.

⁹⁰¹ En général, toute diffusion publique, mais plus réduite, antérieure à la sortie nationale (avant-premières ou présentation en festival, notamment).

Urusei yatsura うる星やつら (*Lamu*)

14 octobre 1981 – 28 mars 1984 / 19 mars 1986 pour la fin de la série
30 min x 106 épisodes / série TV / dessin animé (celluloïd)

Urusei yatsura Onrî yû うる星やつら オンリー・ユー (*Lamu 1 Only You*)

11 février 1983 (scènes coupées) / [16 décembre 1987 (version complète)]
91 min [110 min] / cinéma [vidéo] / dessin animé (celluloïd)

Dallos [*Dallos*]

21 décembre 1983 – 28 juin 1984

30 min x 4 épisodes / série vidéo / dessin animé (celluloïd)

Urusei yatsura tsû Byûtifuru Dorîmâ うる星やつら2 ビューティフル・ドリーマー (*Lamu Beautiful Dreamer*)

11 février 1984

97 min / cinéma / dessin animé (celluloïd)

Tenshi no tamago 天使のたまご [*L'Œuf de l'ange*]

15 décembre 1985 [vidéo] / 22 décembre 1985 [cinéma]

75 min / vidéo et cinéma / dessin animé (celluloïd)

Akai megane 紅い眼鏡 [*Les Lunettes rouges*]

7 février 1987

116 min / cinéma / prise de vues réelles

Meikyû bukken fairu go san hachi 迷宮物件 FILE 538 [*Lotissement Dédale dossier 538*]

28 août 1987

30 min / vidéo (*Twilight Q*) / dessin animé (celluloïd)

Kidô keisatsu Patoreibâ [Ârî Deizu] 機動警察パトレイバー [アーリーデイズ] [*Police mobile Patlabor – Early Days*]

25 avril – 10 décembre 1988

30 min x 6 épisodes / série vidéo / dessin animé (celluloïd)

Kidô keisatsu patoreibâ 機動警察パトレイバー (*Patlabor 1*)

15 juillet 1989

99 min / cinéma / dessin animé (celluloïd)

Gosenzo sama banbanzai ! 御先祖様万々歳 ! [*Longue vie aux ancêtres !*]

5 août 1989 – 25 janvier 1990

30 min x 6 épisodes / série vidéo / dessin animé (celluloïd)

Maroko Maroko MAROKO 磨子 [*Maroko*]

19 mars 1990

90 min / cinéma / dessin animé (celluloïd)

Sansâra Nâga サンサーラ・ナーガ [*Saṃsāra Nāga*]

23 mars 1990

Jeu vidéo / Family Computer (Nintendô)

Keruberosu jigoku no banken ケルベロス地獄の番犬 [*Kerberos, gardien des enfers*]

23 mars 1991 / 16 février 1991 (Festival international du film fantastique et d'aventure de Yûbari)

99 min / cinéma / prise de vues réelles

Talking Head [*Talking Head*]

10 octobre 1992 / 28 septembre 1992 (Festival international du film fantastique de Tokyo)

105 min / cinéma / prise de vues réelles

Kidô keisatsu Patoreibâ – kyû hachi shiki kidô seyo ! – 機動警察パトレイバー
～98 式起動せよ！～ [*Police mobile Patlabor – Activez le modèle 98 –*]

23 octobre 1992

Jeu vidéo / Mega Drive (Sega)

Kidô keisatsu Patoreibâ tsû za mûbî 機動警察パトレイバー 2 the Movie
(*Patlabor 2*)

7 août 1993

113 min / cinéma / dessin animé (celluloïd)

Sansâra Nâga tsû サンサーラ・ナーガ 2 [*Saṃsāra Nāga 2*]

15 juillet 1994

Jeu vidéo / Super Family Computer (Nintendô)

Gôsudo in za sheru/Kôkaku kidôtai GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊 (*Ghost in the Shell*)

18 novembre 1995 / 23 septembre 1995 (Festival international du film fantastique de Tokyo)

80 min / cinéma / dessin animé (celluloïd)

Garumu senki G.R.M. [*Chronique des guerres de Garm*]

28 octobre 1997 (conférence de presse Digital Engine Project)

12 m 13 s / pilote / dessin animé (numérique)

Patlabor The Live Action Movie [*Patlabor The Live Action Movie*]

25/26 novembre 1998 (Niccograph, version courte) / [30 novembre 2000
(version longue)]

32 s [1 m 53 s] / test / prise de vues réelles et animation 3D

Avalon (*Avalon*)

20 janvier 2001 / 4 novembre 2000 (Festival international du film de Tokyo)

106 min / cinéma / prise de vues réelles

Hâfu ûman .50 woman [*La Femme au calibre .50*]

14 juin 2003

18 min / cinéma (*Killers*) / prise de vues réelles

Inosensu イノセンス (*Ghost in the Shell 2: Innocence*)

6 mars 2004

100 min / cinéma / dessin animé (numérique)

Mezame no hakobune めざめの方舟 [*L'Arche d'éveil*]

25 mars – 25 septembre 2005

Installation audiovisuelle (Exposition Universelle d'Aichi) / animation 3D

Kidô keisatsu Patoreibâ kamu bakku Minipato 機動警察パトレイバーかむばっくミニ
パト [*Police mobile Patlabor. Minipato Comeback*]

2 novembre 2005

Jeu vidéo / PlayStation Portable (Sony)

Tachiguishi retsuden 立喰師列伝 (*Tachiguishi retsuden*)

8 avril 2006

104 min / cinéma / animation numérique et photographie

Project_Mermaid [*Project_Mermaid*]

3 septembre 2007

1 min / Programme TV (Ani Kuri 15) / animation numérique et photographie

Asaruto gâru Kentakkî no Hinako ASSAULT GIRL ケンタッキーの日菜子 [*Assault
Girl. Hinako du Kentucky*]

10 novembre 2007 / 21 octobre 2007 (Festival international du film de Tokyo)

8 min / cinéma (*Shin onna tachiguishi retsuden*) / prise de vues réelles

Gôsuto in za sheru/Kôkaku kidôtai ni ten zero GHOST IN THE SHELL/攻殻
機動隊 2.0 [*Ghost in the Shell 2.0*]

12 juillet 2008

80 min / cinéma / dessin animé (cellulo) et animation 3D

Sukai kurora Za sukai kurôrazu スカイ・クロラ The Sky Crawlers (*Sky
Crawlers. L'armée du ciel*)

2 août 2008 / 5 juillet 2008 (projection spéciale)

121 min / cinéma / dessin animé (numérique)

Assault Girls 2 [*Assault Girls 2*]

6 décembre 2008

11 min / cinéma (*Kiru – KILL –*) / prise de vues réelles

Assault Girls [*Assault Girls*]

19 décembre 2009

65 min / cinéma / prise de vues réelles

Nijû hachi ni bun no ichi môsô no kyojin 28 1/2 妄想の巨人 [28 et demi, le colosse chimérique]

31 juillet 2010

74 min / cinéma / prise de vues réelles

Chimamire mai rabu ちまみれマイ・ラブ [My Love ensanglanté]

2012

Manga animé / iPhone et iPad (Apple)

Za nekusuto jenerêshon Patoreibâ THE NEXT GENERATION パトレイバー [The Next Generation Patlabor]

5 avril 2014 – 10 janvier 2015 / 8 mars 2014 (diffusion TV de l'épisode 0)

62 min (1 ép.), 96 min (5 ép.), 45 min (1 ép.) / cinéma et série TV / prise de vues réelles

Za nekusuto jenerêshon Patoreibâ shuto kessen THE NEXT GENERATION パトレイバー 首都決戦 [The Next Generation Patlabor. Combat décisif pour la métropole]

1^{er} mai 2015

94 min / cinéma / prise de vues réelles

Za nekusuto jenerêshon Patoreibâ shuto kessen direkutâzu katto ban THE NEXT GENERATION パトレイバー 首都決戦 ディレクターズカット版 [The Next Generation Patlabor. Combat décisif pour la métropole. Director's cut]

10 octobre 2015

119 min / cinéma / prise de vues réelles

Tôkyô mukokuseki shôjo 東京無国籍少女 [La jeune tokyoïte apatride]

25 juillet 2015 / 7 juillet 2015 (Festival international du film fantastique de Neuchâtel)

85 min / cinéma / prise de vues réelles

Garm Wars: The Last Druid [Garm Wars: The Last Druid]

2 octobre 2015 (USA) / 25 octobre 2014 (Festival international du film de Tokyo) / 20 mai 2016 (sortie nationale au Japon)

92 min / cinéma / prise de vues réelles

Sand Whale and Me [Sand Whale and Me]

18 mars – 15 avril 2017

25 x 5 épisodes / série TV / prise de vues réelles

LEXIQUE DES TERMES SPÉCIALISÉS

Animateurs-clefs

Animateurs chargés des clefs d'animation, c'est-à-dire des étapes principales de la reconstitution d'un mouvement. Sur les productions animées d'Oshii, ils sont souvent aussi chargés de la création des *layout*.

Animation 3D

Animation calculée par ordinateur de modèles 3D numériques, quel que soit le rendu graphique. À l'échelle d'une œuvre, l'animation 3D peut aussi bien s'appliquer à l'ensemble d'un film, qu'à une partie des plans ou des images à l'intérieur d'un même plan.

Animation celluloïd

À l'origine, dessins animés sur des feuilles de celluloïd, probablement la technique de dessin animé commerciale la plus répandue dans le monde. Si l'utilisation de véritables feuilles de celluloïd a progressivement disparu au profit d'un traitement numérique des dessins, de nombreuses œuvres conservent certains traits stylistiques de l'animation celluloïd, tels que le cerne et la couleur en aplats. C'est pour cette raison, par analogie stylistique, que le terme est encore utilisé pour désigner des dessins animés pourtant réalisés sans feuilles de celluloïd.

Assemblage numérique (ou *compositing*)

Association des différents éléments qui constituent le plan en une image unique, grâce à un ou plusieurs logiciels spécialisés. Dans le cadre de la production de dessins animés, l'assemblage numérique se substitue à la prise de vue des fonds et des

feuilles de celluloïd du dessin animé classique. Dans le cadre de la production en prise de vues réelles, il remplace les techniques optiques employant masques et tireuses optiques.

Banc-titre

Dans le cas du dessin animé sur celluloïd, dispositif de prise de vue optique des dessins. La forme et la complexité du banc-titre peuvent varier, mais il se compose à minima d'un support éclairé, sur lequel sont assemblés les fonds et les dessins, et une caméra permettant la prise de vue image par image. Voir aussi : Multiplane.

Camera map

(*kamera mappu* カメラマップ)

Technique d'application de textures à des modèles 3D numériques consistant à « projeter » une image sur un volume depuis un point fixe dans l'espace 3D. Cette technique a été pensée pour élever la qualité de l'image sans augmenter la quantité de calculs au moment du rendu, puisque les motifs et les ombres des surfaces sont affichées par les images et non calculées par la machine. N.B. Le terme « *camera map* » est le nom de cette fonction spécifiquement dans le logiciel Lightwave 3D.

Cel shader

Technique d'ombrage de modèles 3D appliquant un rendu graphique similaire à celui des dessins encrés et peints sur celluloïd. Ainsi, ses caractéristiques sont une délimitation vive des formes par un cerne (souvent sombre), des aplats de couleurs sans

nuances et des ombres nettes, sans dégradé.

Chef animateur

Sur une production, le ou les animateurs chargés d'harmoniser, de vérifier et de valider les réalisations des animateurs.

Comité de production (*seisaku iinkai* 製作委員会)

Modèle de financement et d'exploitation d'œuvres audiovisuelles prédominant dans l'industrie japonaise. Le comité de production est un consortium d'entreprises qui fondent collectivement la production d'une œuvre et qui en détiennent ensemble les droits. Les studios d'animation qui réalisent les œuvres peuvent faire partie du comité, mais pas systématiquement.

Compositing

Voir : Assemblage numérique

***Ekonte* 絵コンテ**

Étape et produit de la préproduction. Généralement pris en charge par le réalisateur ou par un metteur en scène (notamment sur les séries), l'*ekonte* est un découpage dessiné plan par plan du scénario et peut, selon son auteur, comporter de nombreuses informations techniques concernant la mise en scène, comme la durée des plans, les mouvements du cadre ou encore les effets visuels et sonores. Il s'agit d'un document de référence communiqué à l'ensemble des intervenants de la production, et son usage est largement répandu dans les studios d'animation japonais. Il fait également l'objet d'une valorisation commerciale sous forme d'ouvrage imprimé.

Encrage

Étape de la production consistant à reporter le dessin réalisé par l'animateur sur une feuille de celluloïd, par des moyens manuels (décalque), mécaniques (appareil de reprographie) ou numérique (scanner).

Gouachage

Étape de la production consistant à appliquer des couleurs aux dessins, grâce à des peintures spéciales adhérant au celluloïd ou par l'emploi de logiciels adéquats.

Intervalles

Images contenues entre deux clefs d'animation. La production des intervalles est prise en charge par les animateurs intervallistes. Voir aussi : animateurs-clefs.

***Katto bukuro* カット袋**

Produit de la réalisation de dessins anime. Le *katto bukuro* (litt. enveloppe de plan) est une grande enveloppe de papier épais sur laquelle est imprimé un formulaire et dans laquelle sont placés tous les documents nécessaires à l'animation d'un même plan. Fonctionnant comme un parapheur, il passe d'un poste à l'autre et chaque intervenant y appose son cachet lorsque sa participation est achevée et validée.

Layout

Étape et produit de la production. Généralement pris en charge par les chefs animateurs ou par des metteurs en scène, le *layout* est un dessin détaillé de la composition visuelle de chaque plan du film. En raison de sa possible redondance avec l'*ekonte* (si celui-ci est particulièrement détaillé), son usage n'est toutefois pas systématique dans les studios japonais. Voir aussi : *Ekonte*.

LD (*Laserdisc*)

Support de stockage de données audiovisuelles (l'apparence est celle d'un CD ou d'un DVD, mais d'un diamètre de 30 cm). C'est l'un des trois principaux types de vidéogrammes exploités par l'industrie japonaise de l'audiovisuel au cours des années 1980 à 1990 avec les cassettes VHS et les DVD.

Mapping

(ou *texture mapping*)

Technique d'application de textures à des modèles 3D numériques consistant à associer une image ou une texture procédurale à la surface d'un volume. Voir aussi : Textures procédurales.

Matte painting

Effet spécial, réalisé par des techniques optiques ou numériques, consistant à associer dans un même plan des images en prise de vues réelles à des éléments, souvent de décor, peints ou dessinés.

Media mix

Pratique commerciale des différents acteurs de l'industrie culturelle (japonaise), consistant à déployer simultanément une même œuvre, parfois une franchise, sur plusieurs supports et formats. Cette pratique est intrinsèquement liée au marché des produits dérivés et au modèle du comité de production dont les membres exploitent les droits des œuvres dans leur propre secteur d'activité. L'un des objectifs de cette stratégie est de mutualiser les budgets promotionnels et de donner de la visibilité au titre tout en multipliant les sources de revenu. Voir aussi : Comité de production.

Meka dezinâ *メカデザイナー*

Poste créatif spécialisé dans la conception graphique d'objets mécaniques, notamment de robots et de machines, mais aussi par extension de vaisseaux spatiaux ou même de voitures.

Morphing numérique

Effet spécial ou technique d'animation consistant à animer de façon fluide la transformation d'une première image fixe (photographique ou non) en une seconde image, par le calcul et la génération automatiques des intervalles par ordinateur. Un effet similaire peut être obtenu de façon optique, par l'utilisation de fondus par exemple.

Moteur de jeu

Ensemble de programmes et d'outils constituant un environnement de création (programmation) de jeux vidéo.

Multiplane (caméra)

Dans le cas du dessin animé sur celluloid, dispositif de prise de vue optique des dessins. À la différence du banc-titre, la caméra multiplane comprend un système de supports multiples permettant d'introduire une distance réelle entre les calques et de générer des effets de profondeur ou de travelling plus complexes et plus justes que ceux produits sur un banc-titre simple. Voir aussi : Banc-titre.

Original Video Animation (OVA)

Pratique commerciale des producteurs de dessins animés consistant à faire de la distribution de vidéogramme la forme d'exploitation primaire d'œuvres audiovisuelles animées (longs métrages, courts ou séries). Également, les œuvres conçues et produites dans le cadre de cette pratique.

Shin'ya anime 深夜アニメ

Pratique commerciale des producteurs de dessins animés consistant à diffuser des séries animées lors de créneaux horaires nocturnes spécifiques. Cette pratique est apparue dans la seconde moitié des années 1995 et a généré une forte augmentation de la production de nouveaux titres pour la télévision. Le terme désigne également les œuvres diffusées sous ce format. Litt. les dessins animés de pleine nuit.

Textures procédurales

Technique de génération automatique de textures pour des modèles 3D, calculées par ordinateur à partir des réglages déterminés par l'opérateur. Elles se distinguent en cela des textures acquises par d'autres moyens, dessinées ou photographiées par exemple.

INDEX DES FIGURES

Figure 1 : Oshii Mamoru, <i>Methods. Oshii Mamoru Patoreibâ 2 enshutsu nôto</i> , Tokyo, Kadokawa Shoten, 1994, p. 22.....	94
Figure 2 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor 2</i> , 1993 [0:22:16].....	94
Figure 3 : Dezaki Osamu, <i>Golgo 13</i> , 1983 [1:18:23].....	104
Figure 4 : Dezaki Osamu, <i>Golgo 13</i> , 1983 [1:29:22].....	104
Figure 5 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor 1</i> , 1989 [0:40:00].....	113
Figure 6 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor 1</i> , 1989 [1:09:07].....	115
Figure 7 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor 1</i> , 1989 [1:02:35 ; 1:02:38 ; 1:02:42].....	116
Figure 8 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor 2</i> , 1993 [0:12:35].....	118
Figure 9 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor 2</i> , 1993 [1:31:02].....	118
Figure 10 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor 2</i> , 1993 [0:05:08].....	118
Figure 11 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor [Early Days]</i> , 1988 [0:12:38].....	124
Figure 12 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor 1</i> , 1989 [0:42:38].....	124
Figure 13 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor 2</i> , 1993 [0:06:14].....	124
Figure 14 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:38:50].....	128
Figure 15 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:08:25].....	128
Figure 16 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:01:15].....	128
Figure 17 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:22:26].....	129
Figure 18 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:18:49].....	129
Figure 19 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:20:30].....	129
Figure 20 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:34:19].....	131
Figure 21 : Amano Yuiko (éd.), <i>Inosensu ando kôkaku kidôtai konpuriito bukku</i> , Tokyo, Takarajimasha, 2004, s.p.....	131
Figure 22 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:37:24].....	131
Figure 23 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:37:43].....	131
Figure 24 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [1:15:04].....	134
Figure 25 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:00:39].....	139
Figure 26 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:06:32].....	143
Figure 27 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:05:53 ; 0:05:59].....	143
Figure 28 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:03:57].....	144
Figure 29 : Sakaguchi Hironobu, <i>Final Fantasy: Les créatures de l'esprit</i> , 2001 [0:21:40 ; 0:23:16 ; 1:38:03].....	163
Figure 30 : « G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST », p. 1. Archives Bandai/I.G.....	202
Figure 31 : « G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST », p. 2. Archives Bandai/I.G.....	202
Figure 32 : « G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST », p. 3. Archives Bandai/I.G.....	202
Figure 33 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [0:05:53].....	207
Figure 34 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:48:21].....	207
Figure 35 : Oshii Mamoru, Pilote pour <i>G.R.M.</i> , 1996 [0:00:14 ; 0:03:00 ; 0:03:17 ; 0:09:34].	220
Figure 36 : Oshii Mamoru, Pilote pour <i>G.R.M.</i> , 1996 [0:00:19 ; 0:03:47 ; 0:06:16 ; 0:08:14].	220
Figure 37 : Jaquettes des éditions DVD Sound Renewal (1998) de <i>Patlabor 1 et Patlabor 2</i> . 225	
Figure 38 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor The Live Action Movie</i> , 1998 [0:00:14 ; 0:00:46].....	227
Figure 39 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor The Live Action Movie</i> , 1998 [0:01:03 ; 0:01:03].....	228
Figure 40 : Oshii Mamoru, <i>Patlabor The Live Action Movie</i> , 1998 [0:01:26 ; 0:01:41].....	229
Figure 41 : Mizuno Purodakushon (éd.), <i>Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA</i> , Tokyo, Media Fakutorî, 2001, p. 126.....	250
Figure 42 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:07:50].....	250
Figure 43 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [1:20:49 ; 1:35:15 ; 1:19:34].....	250
Figure 44 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [0:07:11 ; 0:12:21 ; 0:34:02].....	250

Figure 45 : Mizuno Purodakushon (éd.), <i>Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA</i> , Tokyo, Media Fakutori, 2001, p. 117.....	259
Figure 46 : Mizuno Purodakushon (éd.), <i>Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA</i> , Tokyo, Media Fakutori, 2001, p. 127.....	259
Figure 47 : [attribué à Miyazaki Gorô 宮崎吾郎] dans Anonyme, « Inosensu kakudai seisaku iinkai. Senden shiryô », 3 février 2004, p. 68.....	288
Figure 48 : Couverture de Jirômaru Shin'ya (éd.), <i>Roman arubamu. Inosensu</i> , Tokyo, Tokuma Shoten, 2004.....	288
Figure 49 : Shirow Masamune, <i>Kôkaku kidôtai 2</i> , Tokyo, Kôdansha, 2001, s.p.....	290
Figure 50 : Shirow Masamune, <i>Kôkaku kidôtai</i> , Tokyo, Kôdansha, 1991, s.p.....	291
Figure 51 : Shinozaki Tôru, « Shûshô ni kaete. Making of "Innocence" », in <i>Inosensu METHODS. Oshii Mamoru enshutsu nôto</i> , Oshii Mamoru et Production I.G, Tokyo, Kadokawa Shoten, 2005, p. 169.....	306
Figure 52 : Jirômaru Shin'ya (éd.), <i>Roman arubamu. Inosensu</i> , Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 220.....	310
Figure 53 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [extraits multiples].....	332
Figure 54 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [0:06:44 ; 0:16:51].....	333
Figure 55 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [haut : 0:15:57; 0:16:02, bas : 0:24:51 ; 0:49:08].	335
Figure 56 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [haut : 0:23:50 ; 0:32:12 ; 0:45:44, bas : 0:32:16 ; 0:32:17 ; 0:32:18].....	337
Figure 57 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [0:01:28 ; 0:07:21].....	337
Figure 58 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [0:10:07].....	338
Figure 59 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [1:13:13].....	338
Figure 60 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [haut : 0:07:24, bas : 0:31:27].....	341
Figure 61 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [1:19:18 ; 1:19:50 ; 1:19:59].....	346
Figure 62 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [1:32:31 ; 1:36:15 ; 1:36:31].....	349
Figure 63 : Woodhead Robert J. et Greenberg Andrew C., <i>Wizardry : Proving Grounds of the Mad Overlord</i> , 1981.....	355
Figure 64 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [extraits multiples].....	358
Figure 65 : Oshii Mamoru, <i>Beautiful Dreamer</i> , 1984 [1:24:37 ; 1:26:54].....	373
Figure 66 : Oshii Mamoru, <i>Beautiful Dreamer</i> , 1984 [1:32:30].....	373
Figure 67 : Oshii Mamoru, <i>Talking Head</i> , 1992 [1:37:05].....	375
Figure 68 : Oshii Mamoru, <i>Talking Head</i> , 1992 [haut : 1:18:36, bas : 1:32:06 ; 1:37:25]...377	377
Figure 69 : Marker Chris, <i>La Jetée</i> , 1962 [haut : 0:06:27 ; 0:12:12 ; 0:12:24, en bas : 0:05:54 ; 0:06:52].....	383
Figure 70 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [haut : 0:21:00 ; 0:22:38 ; 0:38:12, bas : 0:13:22 ; 1:36:08].....	383
Figure 71 : Oshii Mamoru, <i>Talking Head</i> , 1992 [1:42:10].....	384
Figure 72 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [1:35:34].....	384
Figure 73 : Oshii Mamoru, <i>Avalon</i> , 2001 [0:05:47 ; 0:39:57].....	401
Figure 74 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:04:46 ; 1:08:19 ; 1:24:37].....	408
Figure 75 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:04:32].....	409
Figure 76 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [1:13:01].....	409
Figure 77 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:31:00].....	411
Figure 78 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:40:00].....	413
Figure 79 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:41:20].....	414
Figure 80 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [1:06:38].....	414
Figure 81 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:58:41 ; 1:06:57].....	416
Figure 82 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:50:37 ; 0:50:56].....	421
Figure 83 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:54:20 ; 1:01:42 ; 1:05:40 ; 1:10:38].....	423
Figure 84 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:49:22 ; 1:06:54].....	431
Figure 85 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:50:04].....	432
Figure 86 : Amano Yuiko (éd.), <i>Inosensu ando kôkaku kidôtai konpuriito bukku</i> , Tokyo, Takarajimasha, 2004, p. 27.....	432
Figure 87 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [haut : 0:47:09 ; 0:47:59 ; 0:48:02, bas : 1:06:16 ; 1:00:53 ; 1:00:57].....	436

Figure 88 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [haut : 0:05:42 ; 0:06:29 ; 1:12:45, bas : 0:23:06 ; 0:28:35 ; 1:05:50].....	441
Figure 89 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:55:29].....	443
Figure 90 : Oshii Mamoru, <i>Ghost in the Shell</i> , 1995 [1:14:47].....	443
Figure 91 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [1:20:51].....	444
Figure 92 : Shirow Masamune, <i>Kôkaku kidôtai 1.5 HUMAN ERROR PROCESSER</i> , Tokyo, Kôdansha, 2008, s.p.....	444
Figure 93 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:55:01].....	448
Figure 94 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [haut : 0:41:23, bas : 1:06:38].....	453
Figure 95 : Oshii Mamoru, <i>Innocence</i> , 2004 [0:56:50].....	462
Figure 96 : Hara Keiichi, <i>Miss Hokusai</i> , 2015.....	486
Figure 97 : Takemoto Yasuhiro, <i>La Disparition de Haruhi Suzumiya</i> , 2010.....	486
Figure 98 : Yamada Naoko, <i>Liz et l'oiseau bleu</i> , 2018.....	486
Figure 99 : Shinbô Akiyuki, <i>Kizumonogatari ichi tekketsuhen</i> , 2016.....	486
Figure 100 : Yagi Ryûichi et Yamazaki Takashi, <i>Stand by Me Doraemon</i> , 2014.....	486
Figure 101 : Satô Keiichi, <i>Les Chevaliers du Zodiaque : La Légende du Sanctuaire</i> , 2014... ..	486
Figure 102 : Tsujimoto Takanori, <i>Resident Evil: Vendetta</i> , 2017.....	486
Figure 103 : Momose Yoshiyuki, <i>Ni no kuni</i> , 2019.....	486
Figure 104 : Sakuragi Yûhei, <i>Les Mondes parallèles</i> , 2019.....	486

LISTE DES ÉLÉMENTS SOUS DROITS

Liste de **tous les éléments retirés** de la version complète de la thèse
faute d'en détenir les droits

Illustrations, figures, images...

Légende de l'image	N° de l'image	Page(s) dans la thèse
Oshii Mamoru, Methods. Oshii Mamoru Patoreibâ 2 enshutsu nôto, Tokyo, Kadokawa Shoten, 1994, p. 22	Figure 1	94
Oshii Mamoru, Patlabor 2, 1993 [0:22:16]	Figure 2	94
Dezaki Osamu, Golgo 13, 1983 [1:18:23]	Figure 3	104
Dezaki Osamu, Golgo 13, 1983 [1:29:22]	Figure 4	104
Oshii Mamoru, Patlabor 1, 1989 [0:40:00]	Figure 5	113
Oshii Mamoru, Patlabor 1, 1989 [1:09:07]	Figure 6	115
Oshii Mamoru, Patlabor 1, 1989 [1:02:35 ; 1:02:38 ; 1:02:42]	Figure 7	116
Oshii Mamoru, Patlabor 2, 1993 [0:12:35]	Figure 8	118
Oshii Mamoru, Patlabor 2, 1993 [1:31:02]	Figure 9	118
Oshii Mamoru, Patlabor 2, 1993 [0:05:08]	Figure 10	118
Oshii Mamoru, Patlabor [Early Days], 1988 [0:12:38]	Figure 11	124
Oshii Mamoru, Patlabor 1, 1989 [0:42:38]	Figure 12	124
Oshii Mamoru, Patlabor 2, 1993 [0:06:14]	Figure 13	124
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:38:50]	Figure 14	128
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:08:25]	Figure 15	128
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:01:15]	Figure 16	128
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:22:26]	Figure 17	129
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:18:49]	Figure 18	129
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:20:30]	Figure 19	129

Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:34:19]	Figure 20	131
Amano Yuiko (éd.), Inosensu ando kôkaku kidôtai konpuriito bukku, Tokyo, Takarajimasha, 2004, s.p.	Figure 21	131
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:37:24]	Figure 22	131
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:37:43]	Figure 23	131
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [1:15:04]	Figure 24	134
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:00:39]	Figure 25	139
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:06:32]	Figure 26	143
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:05:53 ; 0:05:59]	Figure 27	143
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:03:57]	Figure 28	144
Sakaguchi Hironobu, Final Fantasy: Les créatures de l'esprit, 2001 [0:21:40 ; 0:23:16 ; 1:38:03]	Figure 29	163
« G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST », p. 1. Archives Bandai/I.G	Figure 30	202
« G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST », p. 2. Archives Bandai/I.G	Figure 31	202
« G.R.M. Fiche d'instructions pour la composition des calques. TEST », p. 3. Archives Bandai/I.G	Figure 32	202
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [0:05:53]	Figure 33	207
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:48:21]	Figure 34	207
Oshii Mamoru, Pilote pour G.R.M., 1996 [0:00:14 ; 0:03:00 ; 0:03:17 ; 0:09:34]	Figure 35	220
Oshii Mamoru, Pilote pour G.R.M., 1996 [0:00:19 ; 0:03:47 ; 0:06:16 ; 0:08:14]	Figure 36	220
Jaquettes des éditions DVD Sound Renewal (1998) de Patlabor 1 et Patlabor 2	Figure 37	225
Oshii Mamoru, Patlabor The Live Action Movie, 1998 [0:00:14 ; 0:00:46]	Figure 38	227
Oshii Mamoru, Patlabor The Live Action Movie, 1998 [0:01:03 ; 0:01:03]	Figure 39	228
Oshii Mamoru, Patlabor The Live Action Movie, 1998 [0:01:26 ; 0:01:41]	Figure 40	229
Mizuno Purodakushon (éd.), Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA, Tokyo, Media Fakutorî, 2001, p. 126	Figure 41	250

Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:07:50]	Figure 42	250
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [1:20:49 ; 1:35:15 ; 1:19:34]	Figure 43	250
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [0:07:11 ; 0:12:21 ; 0:34:02]	Figure 44	250
Mizuno Purodakushon (éd.), Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA, Tokyo, Media Fakutorî, 2001, p. 117	Figure 45	259
Mizuno Purodakushon (éd.), Mamoru Oshii/Avalon Making Book: Movie construction Class SA, Tokyo, Media Fakutorî, 2001, p. 127	Figure 46	259
[attribué à Miyazaki Gorô 宮崎吾郎] dans Anonyme, « Inosensu kakudai seisaku iinkai. Senden shiryô », 3 février 2004, p. 68	Figure 47	288
Couverture de Jirômaru Shin'ya (éd.), Roman arubamu. Inosensu, Tokyo, Tokuma Shoten, 2004	Figure 48	288
Shirow Masamune, Kôkaku kidôtai 2, Tokyo, Kôdansha, 2001, s.p.	Figure 49	290
Shirow Masamune, Kôkaku kidôtai, Tokyo, Kôdansha, 1991, s.p.	Figure 50	291
Shinozaki Tôru, « Shûshô ni kaete. Making of "Innocence" », in Inosensu METHODS. Oshii Mamoru enshutsu nôto, Oshii Mamoru et Production I.G, Tokyo, Kadokawa Shoten, 2005, p. 169	Figure 51	306
Jirômaru Shin'ya (éd.), Roman arubamu. Inosensu, Tokyo, Tokuma Shoten, 2004, p. 220	Figure 52	310
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [extraits multiples]	Figure 53	332
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [0:06:44 ; 0:16:51]	Figure 54	333
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [haut : 0:15:57 ; 0:16:02, bas : 0:24:51 ; 0:49:08]	Figure 55	335
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [haut : 0:23:50 ; 0:32:12 ; 0:45:44, bas : 0:32:16 ; 0:32:17 ; 0:32:18]	Figure 56	337
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [0:01:28 ; 0:07:21]	Figure 57	337
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [0:10:07]	Figure 58	338
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [1:13:13]	Figure 59	338
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [haut : 0:07:24, bas : 0:31:27]	Figure 60	341
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [1:19:18 ; 1:19:50 ; 1:19:59]	Figure 61	346
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [1:32:31 ; 1:36:15 ; 1:36:31]	Figure 62	349
Woodhead Robert J. et Greenberg Andrew C., Wizardry : Proving Grounds of the Mad Overlord, 1981	Figure 63	355
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [extraits multiples]	Figure 64	358
Oshii Mamoru, Beautiful Dreamer, 1984 [1:24:37 ; 1:26:54]	Figure 65	373

Oshii Mamoru, Beautiful Dreamer, 1984 [1:32:30]	Figure 66	373
Oshii Mamoru, Talking Head, 1992 [1:37:05]	Figure 67	375
Oshii Mamoru, Talking Head, 1992 [haut : 1:18:36, bas : 1:32:06 ; 1:37:25]	Figure 68	377
Marker Chris, La Jetée, 1962 [haut : 0:06:27 ; 0:12:12 ; 0:12:24, en bas : 0:05:54 ; 0:06:52]	Figure 69	383
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [haut : 0:21:00 ; 0:22:38 ; 0:38:12, bas : 0:13:22 ; 1:36:08]	Figure 70	383
Oshii Mamoru, Talking Head, 1992 [1:42:10]	Figure 71	384
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [1:35:34]	Figure 72	384
Oshii Mamoru, Avalon, 2001 [0:05:47 ; 0:39:57]	Figure 73	401
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:04:46 ; 1:08:19 ; 1:24:37]	Figure 74	408
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:04:32]	Figure 75	409
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [1:13:01]	Figure 76	409
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:31:00]	Figure 77	411
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:40:00]	Figure 78	413
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:41:20]	Figure 79	414
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [1:06:38]	Figure 80	414
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:58:41 ; 1:06:57]	Figure 81	416
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:50:37 ; 0:50:56]	Figure 82	421
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:54:20 ; 1:01:42 ; 1:05:40 ; 1:10:38]	Figure 83	423
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:49:22 ; 1:06:54]	Figure 84	431
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:50:04]	Figure 85	432
Amano Yuiko (éd.), Inosensu ando kôkaku kidôtai konpuriito bukku, Tokyo, Takarajimasha, 2004, p. 27	Figure 86	432
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [haut : 0:47:09 ; 0:47:59 ; 0:48:02, bas : 1:06:16 ; 1:00:53 ; 1:00:57]	Figure 87	436
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [haut : 0:05:42 ; 0:06:29 ; 1:12:45, bas : 0:23:06 ; 0:28:35 ; 1:05:50]	Figure 88	441
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:55:29]	Figure 89	443
Oshii Mamoru, Ghost in the Shell, 1995 [1:14:47]	Figure 90	443
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [1:20:51]	Figure 91	444

Shirow Masamune, Kôkaku kidôtai 1.5 HUMAN ERROR PROCESSER, Tokyo, Kôdansha, 2008, s.p.	Figure 92	444
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:55:01]	Figure 93	448
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [haut : 0:41:23, bas : 1:06:38]	Figure 94	453
Oshii Mamoru, Innocence, 2004 [0:56:50]	Figure 95	462
Hara Keiichi, Miss Hokusai, 2015	Figure 96	486
Takemoto Yasuhiro, La Disparition de Haruhi Suzumiya, 2010	Figure 97	486
Yamada Naoko, Liz et l'oiseau bleu, 2018	Figure 98	486
Shinbô Akiyuki, Kizumonogatari ichi tekketsuhen, 2016	Figure 99	486
Yagi Ryûichi et Yamazaki Takashi, Stand by Me Doraemon, 2014	Figure 100	486
Satô Keiichi, Les Chevaliers du Zodiaque : La Légende du Sanctuaire, 2014	Figure 101	486
Tsujimoto Takanori, Resident Evil: Vendetta, 2017	Figure 102	486
Momose Yoshiyuki, Ni no kuni, 2019	Figure 103	486
Sakuragi Yûhei, Les Mondes parallèles, 2019	Figure 104	486

Articles, chapitres, entretiens cliniques...

Titre du document	N° (si numéroté)	Page(s) dans la thèse
DEMNATI_Alia_va_complement	Néant	Néant (fichier vidéo complémentaire)
Entretiens avec Oshii Mamoru	Néant	519-582