

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES « ANIMÉS » JAPONAIS DIFFUSÉS À LA TÉLÉVISION QUÉBÉCOISE DE
LANGUE FRANÇAISE ENTRE 1980 ET 1999

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR

PHILIPPE FOURNELLE

OCTOBRE 2022

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

J'aimerais remercier tous ceux qui m'ont soutenu dans mon cheminement académique jusqu'à la maîtrise. Tout d'abord, le plus grand des mercis à Yves Théorêt, mon directeur de recherche, qui m'a fait confiance tout au long de mon projet.

Merci à Claude-Yves Charron et à Sachiyo Kanzaki d'avoir accepté de faire partie de mon jury de mémoire.

Un merci particulier va aussi au personnel du Service d'accueil et de soutien aux étudiants en situation de handicap de l'UQAM qui m'ont aidé à surmonter les obstacles créés par ma dyslexie et ma dysorthographe.

J'aimerais aussi remercier mes professeurs au baccalauréat et à la maîtrise qui ont eu à corriger mes travaux qui portaient parfois sur des sujets hors du commun.

Merci à André Mondoux, Vincent Fournier, Stéphane Leclerc, Thomas Maxwell et Alejandro Lorite Escorihuela qui ont soumis une lettre de recommandation ce qui m'a permis d'accéder à la maîtrise.

À ma famille qui m'a soutenu tout au long de mon parcours universitaire et j'en suis reconnaissant.

Le dernier merci, mais le plus ressenti, va à Monique qui m'a écouté, qui m'a soutenu et qui a été présente à chacune des étapes importantes de mon parcours.

TABLE DES MATIÈRES

Figures.....	vii
Résumé.....	ix
INTRODUCTION.....	1
1. PROBLÉMATIQUE.....	4
1.1 Les facteurs.....	5
1.1.1 Facteurs ayant favorisé la présence japonaise.....	6
1.1.2 Facteurs ayant défavorisé la présence japonaise.....	12
1.2 Question principale de recherche	15
1.3 Hypothèse.....	15
1.4 Questions spécifiques de recherche.....	15
1.5 La pertinence communicationnelle de notre objet de recherche	16
2. CADRE THÉORIQUE	18
2.1 La théorie des industries culturelles	18
2.1.1 La naissance de la théorie de l'industrie culturelle	18
2.1.2 Le concept de deux systèmes d'industrie culturelle.....	22
2.1.3 Les nuances entre l'industrie culturelle et l'industrie manufacturière	24
2.1.4 La globalisation culturelle et les standards culturels.....	25
2.1.5 Les animes.....	27
2.2 Les études culturelles (<i>Cultural Studies</i>).....	28
2.2.1 Définition des études culturelles	28

2.2.2	Principes de communication : le codage et le décodage	29
2.2.3	Structure de sens	30
2.2.4	Cadre de connaissances.....	30
2.2.5	Rapports de production	30
2.2.6	Infrastructures techniques	31
2.2.7	Disparité entre l'émission et la réception.....	31
2.2.8	Les codes culturels	32
2.2.9	Les mythes et leurs différentes interprétations.....	33
2.2.11	La pensée et les codes japonais.....	36
2.3	La pertinence du cadre théorique en lien avec les animes	37
3.	MÉTHODOLOGIE.....	38
3.1	Les séries d'animation, une définition	38
3.2	Sources des grilles horaires	41
3.3	Critères d'inclusion et d'exclusion.....	42
3.4	Les chaînes étudiées	44
3.5	Identification des séries d'animation.....	45
3.6	Classification de la provenance des séries	49
3.6.1	Les catégories.....	49
3.7	Réalisation.....	50
3.8	Diffusion.....	51
3.9	Saison	52
3.10	Analyse de documents.....	53

4. PRÉSENTATION DES RÉSULTATS.....	54
4.1 Décennie 1980.....	56
4.1.1 1980.....	56
4.1.2 1981, 1982, 1983.....	58
4.1.3 1984.....	64
4.1.4 1985, 1986, 1987.....	66
4.1.5 1988, 1989.....	72
4.1.6 Récapitulatif de la décennie 80	76
4.2 DÉCENNIE 1990.....	80
4.2.1 1990.....	80
4.2.3 1994, 1995, 1996.....	88
4.2.4 1997, 1998, 1999.....	94
4.2.5 Récapitulatif de la décennie 90	100
4.3 Récapitulatif de la présence de l'industrie de l'animation japonaise entre 1980 et 1999	103
5. ANALYSE DES FACTEURS.....	105
5.1 Facteurs favorables.....	105
5.1.1 Le néolibéralisme et le <i>sans teinte culturelle</i>	105
5.1.2 Comment produire des dessins animés à moindre coût	111
5.1.3 La méthode de gestion et de production	112
5.1.4 Philosophie à long terme.....	114
5.1.5 Le bon processus produira les bons résultats	115

5.1.6	Contribuer à la valeur de l'organisation en développant ses employés	119
5.1.7	Résoudre sans cesse les problèmes fondamentaux conduit l'organisation à apprendre.....	122
5.1.8	L'intervalle et l'imparfait.....	123
5.1.9	L'animation japonaise, une industrie culturelle ?	125
5.2	Facteurs défavorables	128
5.2.1	Le néolibéralisme	128
5.2.2	Divergences en matière de visions, de standards, de rôles, de réception et de popularité	131
5.2.2	L'évolution technologique	137
CONCLUSION		139
BIBLIOGRAPHIE		145

Figures

Figure 1	Explication des couleurs de la légende des figures de présence
Figure 2	Explication des couleurs de la légende de la répartition par catégories
Figure 3	Présence de l'animation en 1980
Figure 4	Répartition par catégories pour l'année 1980
Figure 5	Présence de l'animation en 1981
Figure 6	Répartition par catégories pour l'année 1981
Figure 7	Présence de l'animation en 1982
Figure 8	Répartition par catégories pour l'année 1982
Figure 9	Présence de l'animation en 1983
Figure 10	Répartition par catégories pour l'année 1983
Figure 11	Présence de l'animation en 1984
Figure 12	Répartition par catégories pour l'année 1984
Figure 13	Présence de l'animation en 1985
Figure 14	Répartition par catégories pour l'année 1985
Figure 15	Présence de l'animation en 1986
Figure 16	Répartition par catégories pour l'année 1986
Figure 17	Présence de l'animation en 1987
Figure 18	Répartition par catégories pour l'année 1987
Figure 19	Présence de l'animation en 1988
Figure 20	Répartition par catégories pour l'année 1988
Figure 21	Présence de l'animation en 1989
Figure 22	Répartition par catégories pour l'année 1989
Figure 23	Courbe de la présence de l'animation entre 1980 et 1989

Figure 24	Courbe de la répartition par catégories entre 1980 et 1989
Figure 25	Présence de l'animation en 1990
Figure 26	Répartition par catégories pour l'année 1990
Figure 27	Présence de l'animation en 1991
Figure 28	Répartition par catégories pour l'année 1991
Figure 29	Présence de l'animation en 1992
Figure 30	Répartition par catégories pour l'année 1992
Figure 31	Présence de l'animation en 1993
Figure 32	Répartition par catégories pour l'année 1993
Figure 33	Présence de l'animation en 1994
Figure 34	Répartition par catégories pour l'année 1994
Figure 35	Présence de l'animation en 1995
Figure 36	Répartition par catégories pour l'année 1995
Figure 37	Présence de l'animation en 1996
Figure 38	Répartition par catégories pour l'année 1996
Figure 39	Présence de l'animation en 1997
Figure 40	Répartition par catégories pour l'année 1997
Figure 41	Présence de l'animation en 1998
Figure 42	Répartition par catégories pour l'année 1998
Figure 43	Présence de l'animation en 1999
Figure 44	Répartition par catégories pour l'année 1999
Figure 45	Courbe de la présence entre 1980 et 1999
Figure 46	Courbe de la répartition par catégories entre 1980 et 1999

Résumé

Entre les années 1980 et 1999, la télévision canadienne de langue française a mis en ondes des séries d'animation pour enfants. Le présent mémoire vise à démontrer la présence marquée de l'animation japonaise à l'aide des résultats obtenus à la suite d'un recensement exhaustif des séries diffusées au cours de cette même période et à expliquer les raisons qui pourraient expliquer cette présence nipponne au Canada. Ce recensement a nécessité l'élaboration d'une catégorisation par types de dessins aimés puisqu'aucune définition n'existait au Canada à ce sujet.

Nous expliquerons pourquoi l'animation japonaise est une industrie culturelle à part entière comportant ses propres caractéristiques qui la distinguent des industries de l'animation occidentale, principalement en matière de standards, d'esthétisme et de modèle de gestion.

Puis, l'analyse des résultats du recensement démontrera qu'il y a eu prédominance de l'animation japonaise à la télévision canadienne de langue française particulièrement entre 1984 et 1993. Nous aborderons les raisons probables de cette prédominance, soit le néolibéralisme occidental et le modèle de gestion nippon, et émettrons certaines observations quant à sa chute qui aurait été causée par la sous-traitance liée au néolibéralisme, à la réception des animations en France ayant eu des répercussions au Québec, à la capacité limitée du doublage québécois, ainsi qu'à l'arrivée progressive d'animations canadiennes.

Mots-clés : Animation japonaise, Séries d'animation, Standards du dessin animé, Esthétisme du dessin animé, Industrie japonaise de l'animation.

INTRODUCTION

Notre mémoire de recherche porte sur l'influence des industries culturelles japonaises dans le monde. Nous nous attardons plus particulièrement à l'industrie de l'animation, que les Japonais appellent « animes » (lire animés), qui est l'une des plus connues en Occident, principalement par les jeunes de la génération des années 1980. Plus précisément, nous abordons les séries télévisuelles d'animation faites de dessins animés. Abondantes à l'époque à la télévision occidentale, notamment au Québec, les animes en sont lentement disparus au cours des années 1990.

Ilan Nguyen, dans son article intitulé *Pour une découverte de l'animation japonaise* (2000), affirme que l'animation japonaise doit faire l'objet de recherches sérieuses, puisque cette industrie est très mal connue, même du milieu académique.

« Trop longtemps, les mythologies les plus folles et les simplifications les plus outrancières ont réduit à néant toute chance de porter sur la production japonaise un véritable regard. Il n'est que temps de vouloir découvrir l'animation de ce pays. Présenter les modalités spécifiques, la réalité concrète du travail au quotidien, éclairer les rapports entre les hommes, les œuvres et les époques, mettre à jour des généalogies... Tout est à faire pour vulgariser une information élémentaire et donner à saisir les enjeux du domaine japonais dans une perspective globale » (Nguyen, 2000, p. 31).

La plupart des recherches sur le sujet ont été réalisées depuis le début du XXI^e siècle. En fait, la majorité des textes sur le sujet que nous citerons dans ce mémoire a été écrite durant la décennie 2010. Si le dessin animé est un champ de recherche en soi, l'animation japonaise semble être une sous-catégorie très peu étudiée.

Autre élément non négligeable, il est presque impossible de trouver des recherches réalisées portant sur ce sujet au Québec.

Notre mémoire est composé de cinq parties. La première partie expose la problématique, présente la question de recherche et notre hypothèse qui prétend qu'il y eut une forte présence de l'animation japonaise à la télévision québécoise dans les années 1980 puis une chute à partir des années 1990.

La seconde partie traite de notre cadre théorique, soit la théorie des industries culturelles et les *Cultural studies*. Nous aborderons aussi brièvement la pensée de Lévi-Strauss voulant que les Japonais fonctionnent et réfléchissent souvent à l'opposé des Occidentaux et que cet aspect culturel n'est pas négatif en soi.

La troisième partie, quant à elle, fait état de notre méthodologie de recherche. Ainsi, afin d'obtenir des données pertinentes à notre mémoire, nous avons dû effectuer nous-mêmes un recensement exhaustif de l'ensemble des séries d'animations présentées à la télévision québécoise entre 1980 et 1999. Pour ce faire, il nous a été nécessaire de catégoriser les types d'animation et d'en définir les aspects particuliers puisque le Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes n'en offrait aucune définition.

En second lieu, nous avons analysé plusieurs textes et théories qui nous ont permis d'appuyer l'analyse des résultats qui a été faite en cinquième partie.

Dans la quatrième partie, nous exposerons les résultats les plus pertinents de notre recherche statistique par décennie qui permettent de valider notre hypothèse de forte présence de l'animation japonaise dans les années 80 et de nuancer son déclin au cours des années 1990.

Finalement, dans la cinquième partie, nous analysons nos résultats à la lumière de différents phénomènes ayant influencé la présence puis le déclin des animations

japonaises à la télévision québécoise. Nous traiterons de néolibéralisme, de standards en matière de production des dessins animés, du modèle de gestion japonais, de l'esthétisme japonais. Puis, nous répondrons à la question voulant que l'industrie de l'animation japonaise soit une industrie culturelle telle que définie par Adorno pour terminer par la réception des dessins animés japonais en Occident.

1. PROBLÉMATIQUE

Lorsque nous évoquons la présence de séries d'animation japonaise à la télévision québécoise de langue française durant les décennies 80-90, plusieurs titres viennent à l'esprit, dont :

- Goldorak (Yamayoshi et Kawada, 1975)¹
- *Albator* (Rintaro, 1978)
- Rémi sans famille (Dezaki, 1977)
- *Sailor Moon* (Ikuhara, 1992)
- *Pokemon* (Yuyama et Hidaka, 1997)

Notre recherche privilégie les séries d'animation diffusées dans le cadre de la programmation jeunesse, soit le matin avant l'école, l'après-midi au retour de l'école, ainsi que le samedi et le dimanche matin. Au cours des décennies qui nous intéressent, les chaînes québécoises de télévision de langue française qui offraient une programmation jeunesse étaient :

- Radio-Canada
- TVA
- Radio-Québec (devenue Télé-Québec)
- Télévision Quatre-Saisons (devenue V, puis Noovo)

¹ Les dates sont celles de la première diffusion dans le pays d'origine.

- Télévision des jeunes du Québec (devenue Canal Famille, puis Vrak)
- Télétoon (chaîne québécoise de dessin animé en français)

En outre, si nous analysons la programmation jeunesse de l'époque, en séparant les étapes de création, de production, de réalisation et de diffusion, nous constatons que l'industrie japonaise joue un rôle encore plus central que ce que la majorité des gens croit. En effet, certaines séries présentées à la télévision québécoise de langue française que l'on croyait européennes, américaines ou canadiennes étaient en réalité d'origine japonaise, telles que *Sous le signe des mousquetaires* (Yuyama, 1987), *Le petit castor* (Okaseko et Takagaki, 1975) ou *Anne, la maison aux pignons verts* (Takahata, 1979).

Selon nos estimations, l'industrie japonaise de l'animation aurait été très présente à la télévision québécoise au cours des années 80, présence qui se serait estompée dans les années 90. Pourquoi ? C'est une question qui n'a pas fait l'objet de recherches précises et détaillées. Bien que plusieurs recherches aient été publiées sur les animations, il existe des lacunes quant aux études ayant pour sujet l'animation japonaise au Québec, et ce, principalement pour la période couvrant les décennies 80 et 90.

1.1 Les facteurs

Pour comprendre la popularité et le déclin des animes à la télévision québécoise, nous avons retenu différents facteurs qui auraient favorisé ou défavorisé la diffusion des animations japonaises.

1.1.1 Facteurs ayant favorisé la présence japonaise

A. *Le contexte économique mondial*

Au début de la décennie 1980, le gouvernement américain de Ronald Reagan met en place des réformes basées sur le néolibéralisme économique (Weidenbaum, 1981). Les producteurs et télédifuseurs occidentaux se sont-ils alors tournés vers les Japonais pour des raisons économiques afin de réaliser leurs animations ou acquérir les droits d'adaptation et de diffusion d'animations japonaises déjà existantes ? Les mêmes raisons pourraient-elles expliquer pourquoi ils ont eu recours à d'autres pays producteurs ?

Jérôme Sgard, dans *La longue crise de l'économie japonaise* (2000), parle de la bulle économique des années 80 au Japon et de son éclatement dans les années 90. En quoi cette bulle financière et son éclatement ont-ils eu une influence sur présence et la chute de la même présence des animations japonaises dans le monde occidental ?²

B. *Produire au moindre coût*

Jacques Mousseau, dans *Plaidoyer pour une industrie française du dessin animé* (1982), affirme que l'industrie japonaise de l'animation était dominante à la télévision en France au début des années 80. Il indique aussi que les entreprises américaines d'animation sous-traitaient des séries à des consœurs japonaises. Mousseau explique que les Japonais produisaient un épisode télévisuel d'une demi-heure à un coût moindre que les Américains ou les Français. Cette production à moindre coût a même mené des compagnies occidentales avec des projets d'animation à s'associer à des compagnies

² Cette particularité a été aussi un élément ayant défavorisé la présence de l'industrie japonaise.

japonaises pour produire des séries en coproduction. Mousseau cite en exemple *Ulysse 31* que les Japonais ont financé à 50 % (Mousseau, 1982).

C. La méthode de production

Mousseau (1982) indique que les Occidentaux utilisent en moyenne douze images par seconde pour leurs animations alors que les Japonais en utilisent en moyenne huit³. Brigitte Koyama-Richard (2010) faisait d'ailleurs la même constatation dix-huit ans plus tard. Elle explique aussi que des compagnies japonaises récupéraient et archivaient chaque couche de celluloïd qui composait une image afin de la réutiliser pour d'autres scènes de la série, ce qui permettait de réduire le nombre de dessins à produire, donc les coûts de production.

D. L'histoire des animes

Dans son livre *L'animation japonaise : du rouleau peint aux Pokémon* (2010), Brigitte Koyama-Richard raconte l'histoire et le développement de la technique de l'animation japonaise. Selon elle, Osamu Tezuka est à la fois le père de l'animation japonaise moderne et du manga moderne⁴. Grand cinéphile, Tezuka a utilisé le langage cinématographique pour dessiner ses mangas, ce qui a fait en sorte qu'ils ressemblent beaucoup à des scénarimages (storyboard) (Koyama-Richard, 2010; Tillon, 2006).

Après avoir d'abord fait un film expérimental, *Aru machi kado no Monogatari* (Yamamoto, 1962), Tezuka a décidé de produire des dessins animés pour la télévision (Koyama-Richard, 2010). En 1962, il a ainsi adapté un manga qu'il avait dessiné en

³ Idem.

⁴ Les mangas et le cinéma d'animations sont antérieures à Osamu Tezuka, mais il a eu une influence qui a fait évoluer les deux industries.

1951, *Tetsuwan Atomu*, duquel est née la série éponyme qui est connue dans la francophonie sous le titre d'*Astro le petit robot*, devenant ainsi le premier anime populaire au Japon, puis dans le monde (Koyama-Richard, 2010). Fait à noter, Koyama-Richard (2010) mentionne que Tezuka avait répondu à un appel d'offres d'un diffuseur à un coût ridiculement bas (Morisawa, 2014). Tezuka a dû produire des planches de manga en parallèle afin de garder sa compagnie d'animation solvable et de permettre la réalisation de la série *Tetsuwan Atomu*. Jusqu'à quel point cette première série d'animation, en deçà du coût réel de production, a-t-elle influencé l'évolution de l'industrie ?

E. L'esthétique du Ma

Le concept du Ma (間, ま.), dont la traduction est « intervalle » ou « espace entre », est un élément central de la culture japonaise⁵. Étant intrinsèque à cette culture, le Ma a teinté l'art japonais. C'est ce que l'on appelle l'esthétisme du Ma. Pour Murakami-Giroux (2016, p. 7),

« le Ma se définit comme un intervalle. Autrement dit, l'espace ou la distance qui sépare les choses ou les événements. Mot, dont la signification s'inscrit aussi bien dans le temps que l'espace. Un temps, un espace envoutant s'ouvrant entre une chose et une autre. Cet espace, ce temps donnent de la saveur des mots, à la musique, aux actions et aux attitudes ».

Le Ma est un concept complexe. L'explication la plus simple est offerte par Augustin Berque qui est probablement l'un des chercheurs occidentaux qui a écrit le plus de textes sur le Ma. Elle se lit comme suit :

« Par contre, dans le dictionnaire de langue ancienne Iwanami Kogo Jiten, on trouve la définition globale suivante : fondamentalement, le Ma est

⁵ Cette particularité est aussi un élément ayant défavorisé la présence de l'industrie japonaise.

l'intervalle qui existe obligatoirement (tôzen) entre deux choses qui se succèdent (renzoku); d'où l'idée de pause » (Berque, 1982, p. 62-66).

Les meilleurs exemples que nous pouvons donner sont un moment silence entre les dialogues ou le moment entre deux mouvements d'un personnage.

Roland Barthes fait la démonstration, dans son livre *L'empire des signes* (2007), que ce concept, sans toutefois le nommer spécifiquement, est présent dans plusieurs aspects de la culture japonaise, tant du côté artistique, philosophique que symbolique. Il y explique aussi l'origine et la méthodologie de création du *haïku*, poésie typiquement japonaise.

Dans le livre *Ma et Aïda* (2016), plusieurs chercheurs universitaires traitent de ce sujet sous différents angles. Il y a, dans cet ouvrage, des textes ayant pour sujet le Ma dans les arts, soit :

- Variation sur l'intervalle : Izumi Kyoka (1875-1939) et le théâtre No par François Lachaud, de l'École française d'Extrême-Orient;
- Le Ma dans le raguko par Miya Nobuaki de l'Université Waseda;
- La conscience qui relie un geste à l'autre : Le No et le concept de Ma par Teiko Yamanaka de l'Université Hosei;
- Réflexions sur les concepts de Ma et Aïda dans le Kabuki par Jun Ysutomi de l'Université des arts de Toho;
- Modernité de l'œuvre d'Ozu : Ma et langage cinématographique par Virginie Fermaux de l'université de Strasbourg;
- Voies pour la culture et la pensée japonaise : le « Ma » et l'« Awai » et l'« Aïda » par Masakatsu Fujita de l'université de Tokyo;
- Le cœur, le corps et le paysage ne font qu'un – la formation de l'espace intérieur du monde dans la littérature japonaise classique par Akinobu Kuroda de l'Université de Strasbourg.

Tous ces textes expliquent comment le Ma est présent dans différentes facettes de l'art japonais. Par le fait même, l'esthétisme du Ma semble présent dans les différents types d'art qui ont pu influencer les animes, tels que le théâtre, la littérature et le cinéma.

Selon Brigitte Koyama-Richard (2010), quand Osamu Tezuka a expliqué à son équipe comment elle ferait pour diminuer le nombre d'images par seconde, ses assistants lui auraient mentionné que cela ressemblait plus à du théâtre qu'à de l'animation. Tezuka aurait répondu : « La télévision, ce n'est que du théâtre électrique ! »⁶ (Koyama-Richard, 2010, p. 116).

Il semblerait que les différentes formes de théâtre ont eu une influence sur les animes. Mais le Ma, présent dans le théâtre, a-t-il aussi influencé les animes ? Est-ce que le Ma est présent dans l'animation japonaise ? Si oui, comment est-il présent et quel est son impact ?

F. La teinte culturelle

Sandra Annett indique, dans *Anime fan communities : transcultural flows and friction* (2014), que les animations japonaises sont sans teinte culturelle, du moins l'étaient, à une certaine époque. Elle qualifie ce fait de *Culturally Odorless*. Cette absence de biais culturel dans les animations permettait ainsi aux pays qui les traduisaient d'y ajouter une couleur culturelle locale (Annett, 2014). Koichi Iwabuchi abonde d'ailleurs dans le même sens dans son texte *From Western gaze to global gaze : Japanese cultural presence in Asia* (2016)⁷. Quant à Susan Napier (2005), elle décrit un exemple parfait

⁶ La vision de l'animation d'Osamu Tezuka a été critiquée par d'autres réalisateurs, dont Hayao Miyazaki.

⁷ Le concept de *Culturally Odorless* fut développé par Iwabuchi dans l'article "*Soft*" *nationalism and narcissism: Japanese popular culture goes global* (2002).

de ce phénomène lorsqu'elle analyse la série *Speed Racer* (Hara, 1967) que les Américains croient toujours être entièrement américaine alors que c'est un produit japonais.

Ce «sans teinte culturelle», ainsi que la difficulté pour certains à différencier ce qui est ou n'est pas une animation japonaise, explique, du moins en partie, pourquoi il existe peu de recherches portant sur l'animation japonaise au Québec et en français. À lui seul, le «sans teinte culturelle» nécessite et justifie une indexation de la provenance des séries d'animation puisque, sans elle, toute recherche portant sur des séries d'animation à la télévision durant la décennie 1980 risquerait de comporter des erreurs si la provenance de chaque œuvre n'est pas clairement identifiée.

G. *L'organisation économique des industries culturelles japonaises et le modèle de gestion.*

Dans *Le Modèle Toyota : 14 principes qui feront la réussite de votre entreprise* (2006), Jeffrey Liker explique comment la compagnie Toyota réussit à fabriquer des produits de qualité à faible coût. Pour ce faire, son modèle de gestion vise la réduction du gaspillage de temps, de ressources et d'énergie, tout en valorisant un processus d'amélioration continue. C'est un modèle de gestion typiquement japonais. Est-ce que l'industrie des animes utilise aussi cette méthode de gestion ? Le texte *Game Theoretic Analysis of Production Structures in the Japanese Animation Industry; Comparison of Conventional and Production Committee Systems* (2012), de Nishino et Kawabe, semble démontrer qu'il existerait des points en commun permettant aux petits studios de produire des animations en respectant le budget alloué.

Le lieu de traduction

Jérôme Schmidt, un journaliste culturel, a publié un livre intitulé *Génération manga : le monde du manga et de l'animation japonaise* (2004). Ce dernier raconte que, vers la fin des années 80, le groupe français *AB Productions* a acquis les droits pour un bon

nombre de séries d'animations télévisuelles japonaises à diffuser dans le cadre de l'émission Club Dorothée (Réa, 1987) et en a fait la traduction (Schmidt, 2004). Est-ce que le nombre de séries d'animation traduites en France a eu un effet sur la programmation télévisuelle québécoise ? Est-ce que les chaînes de télévision québécoise s'approvisionnent en séries d'animation seulement chez les Français ou est-ce que le Québec a lui-même effectué le doublage d'animations afin de leur conférer une couleur locale ? Est-ce qu'il existe des différences entre les séries de dessins animés diffusées en France et au Québec ? Est-ce que les réseaux de télévision québécoise ont diffusé des animations japonaises qui ne le furent pas en France ?

1.1.2 Facteurs ayant défavorisé la présence japonaise

A. La concurrence

L'article *Au-delà du « Cool Japan », la globalisation culturelle* de Koichi Iwabuchi (2008) aborde la percée des industries culturelles japonaises sur le marché mondial, mais aussi que la globalisation n'est pas l'occidentalisation de la culture et les cultures orientales ont aussi influencé l'occident. Il traite aussi de la lutte culturelle en Asie du Sud-Est, lutte au cours de laquelle la Corée du Sud et Taiwan tentent de faire concurrence au Japon en matière d'industries culturelles. *Cultural flows : Japan and East Asia* (Iwabuchi, 2011) semble, en partie, être une suite du texte précédent. Ce texte aborde les dynamiques culturelles entre le Japon, la Corée et Taiwan (Iwabuchi, 2011). Dans *Anime Explosion ! : The What ? Why ? and Wow ! of Japanese Animation* (2014), Patrick Drazen mentionne que les Américains n'ont pas seulement fait de la sous-traitance au Japon, mais qu'ils en ont aussi fait en Corée du Sud. Il est donc pertinent de se demander jusqu'à quel point la concurrence des autres pays asiatiques a influencé les parts de marché de l'industrie japonaise des animes, que ce soit à la baisse ou à la hausse.

B. Les problèmes de réception

Dans le livre *Anime from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary Japanese animation* (2005), Susan Napier décrit les différents sujets et thématiques abordés par les animes, effectue une analyse sémiologique de plusieurs œuvres et explique les différents problèmes reliés à leur réception. De fait, elle souligne que les animes ne sont pas que des histoires pour les enfants puisqu'ils abordent aussi des sujets s'adressant à un public adulte. Elle met aussi les chercheurs en garde contre une analyse de l'animation japonaise uniquement sur la base de ce que l'on apprend des animations de Disney.

C. Visions différentes de l'animation entre les Occidentaux et les Japonais

Dans son analyse de l'industrie de l'animation, Mousseau (1982, p. 83) fait une remarque singulière quant au nombre d'images par seconde :

« Les Japonais sont moins exigeants pour leur production à usage national puisqu'ils programment des dessins animés à 8 et même 6 images par seconde. Formons un vœu que nous ne sacrifions pas demain nos standards pour répondre aux demandes du public en ce domaine. »

En écrivant cela, Mousseau affirmait explicitement que les Japonais faisaient de l'animation de piètre qualité. Avait-il raison ? Le nombre d'images par seconde est-il la seule mesure de qualité d'une animation ? Est-ce que Mousseau a mal évalué la qualité des animations japonaises ? Existe-t-il une différence d'habitude de consommation entre les Occidentaux et les Japonais quant aux animations ?

D. Le débat sur les dessins animés violents

En 1988, le groupe français *AB Productions* s'est procuré les droits pour un bon nombre de séries d'animation télévisuelle japonaise en prévision de l'émission *Club Dorothée* (Réa, 1987) qui était destinée à un public pour enfants. Malheureusement, le groupe

AB a mal évalué le contenu des animations japonaises (Schmidt, 2004). Ainsi donc, des séries pour adolescents et adultes, souvent violentes, se sont retrouvées dans des créneaux télévisuels pour enfants, ce qui a fait scandale en France, et ce, malgré leur popularité (Schmidt, 2004). Pour faire cesser la polémique, le groupe *AB* a retiré des ondes quelques séries, mais a aussi coupé ou refait le montage de certains épisodes pour les rendre plus conformes aux normes occidentales des dessins animés pour enfants. Malheureusement, les coupes et les nouveaux montages ont nui à la trame narrative des séries. Cela, ajouté aux mauvaises traductions, a nettement réduit la qualité des séries (Schmidt, 2004).

E. Évolution technologique

Dans son *Plaidoyer pour une industrie française du dessin animé* (1982), Jacques Mousseau évoque l'utilisation de l'ordinateur pour aider les Français à réduire leurs coûts et ainsi améliorer la qualité de leur produit. Quant à Christopher Finch, il explique dans *L'art de Walt Disney de Mickey à Mulan* (1999) comment Disney a commencé à utiliser une nouvelle technologie en 1990, le Computer Animation Production System (CAPS), qui permettait à la fois la colorisation numérique des images et la production d'images en haute définition et de haute qualité. Ce système a connu son heure de gloire avec le film *Beauty and the Beast* (Trousdale et Wise, 1991). Il semblerait que Mousseau ait eu raison quant à l'utilisation de l'ordinateur puisque Disney est effectivement devenu la référence en animation. Mais qu'en est-il des plus petites compagnies ? Dans *L'image numérique au cinéma : de Star Wars à Shrek* (2002), Philippe Lemieux trace l'historique de l'image numérique. Il fait ressortir les événements et les œuvres marquantes issues de cette nouvelle technologie, du moins à l'époque de la publication du livre. Son analyse fait surgir plusieurs questionnements.

1.2 Question principale de recherche

À la suite des questions que nous nous sommes posées dans les paragraphes précédents, une constatation semble s'imposer. Il apparaît y avoir eu des éléments favorisant une forte présence de l'animation japonaise entre 1980 et 1990, puis une chute de cette présence au cours des années 1990 à 1999 au petit écran québécois de langue française. Pour notre projet de recherche, nous nous poserons donc la question principale suivante :

Quels sont les facteurs qui ont, d'une part, favorisé la forte présence de l'anime japonais à la télévision québécoise de langue française entre 1980 et 1990 et, d'autre part, la chute de cette présence entre 1990 et 1999?

1.3 Hypothèse

Nous faisons l'hypothèse que différents facteurs, notamment d'ordre politique, économique, technique et culturel, ont contribué à la forte présence des animations japonaises à la télévision québécoise de langue française entre 1980 et 1990. Paradoxalement, ces mêmes facteurs, ainsi que d'autres, ont tout autant contribué à la chute de cette présence et cela, de 1990 à 1999.

1.4 Questions spécifiques de recherche

Pour mémoire, rappelons que notre question de recherche principale est « Quels sont les facteurs qui ont, d'une part, favorisé la forte présence de l'anime japonais à la télévision québécoise de langue française entre 1980 et 1990 et, d'autre part, la chute de cette présence, entre 1990 et 1999? »

- A) Plus précisément encore, quels sont les facteurs qui ont favorisé la forte présence des animes japonais et quels ont été les manifestations de cette présence ?
- B) Quels sont les facteurs qui, au contraire, ont précipité la chute de la présence des animes japonais et comment cette chute s'est-elle manifestée ?

1.5 La pertinence communicationnelle de notre objet de recherche

Nous l'avons vu, la rareté de la documentation scientifique occidentale sur les industries culturelles japonaises et leur influence au Québec, et plus particulièrement celle des animes, constitue à la fois une contrainte et un avantage pour notre recherche.

Des efforts supplémentaires de recherche devront être investis afin de relier les différentes disciplines et théories afférentes à notre objet de recherche à partir de textes à teneur parfois orientaliste (Saïd, 2015), ce qui constitue une contrainte ou plutôt un défi.

Aussi, le recensement de données quant aux animations japonaises diffusées à la télévision québécoise de langue française n'a jamais été effectué au Québec, ajoutant ainsi une contrainte supplémentaire. La recension et l'indexation de la provenance des séries d'animation présentées au Québec pourraient s'avérer importantes pour des recherches concernant différentes approches, telles que la sémiotique et les études culturelles, et ce, dans plusieurs champs d'études, dont les arts, les communications, la sociologie et l'anthropologie. De telles données seraient aussi fort pertinentes pour les communautés d'amateurs d'animations japonaises et les chercheurs souhaitant étudier les différentes valeurs générationnelles des jeunes des années 1980 et 1990 et ce qui les a influencés.

Les contraintes précitées fondent l'originalité de notre recherche puisqu'elles visent à combler, en partie et en partie seulement, ces lacunes. La singularité de notre objet de recherche pourrait aussi s'avérer un avantage puisque nos conclusions offrirait potentiellement une avenue de réflexion supplémentaire aux chercheurs intéressés par les industries culturelles japonaises et les animes en particulier, le choix de programmation jeunesse offerte par les diffuseurs québécois, et les différences de réception entre les générations.

Notre objet de recherche est-il pertinent ? Nous dirons humblement que oui puisqu'il fait directement écho à l'appel de Nguyen (2000) quant à la nécessité de recherches sérieuses en matière d'animations japonaises et constituerait, à moins que nous nous trompions, une première Québécoise.

2. CADRE THÉORIQUE

Les pages qui suivent décrivent le cadre théorique de notre recherche qui s'appuie sur deux approches fondamentales :

- La théorie des industries culturelles.
- Les études culturelles (Cultural Studies).

Nous ferons état des principaux auteurs et ouvrages qui ont façonné chacune de ces approches. Puis, nous expliquerons pourquoi l'anime constitue une industrie culturelle à part entière et comment toutes les analyses la concernant n'échappent pas aux théories des études culturelles.

2.1 La théorie des industries culturelles

Plusieurs auteurs ont traité de la théorie des industries culturelles depuis sa naissance en 1947. Nous nous attarderons plus particulièrement sur le point de vue des auteurs suivants : Adorno, Horkheimer, Morin et Iwabushi, chacun ayant apporté un éclairage particulier, éclairage que nous décrirons afin d'illustrer comment l'anime s'inscrit à titre d'industrie culturelle.

2.1.1 La naissance de la théorie de l'industrie culturelle

La théorie de l'industrie culturelle fut développée en 1947 par Adorno et Horkheimer qui l'ont décrite dans le chapitre Kulturindustrie de leur ouvrage *La dialectique de la raison : Fragments philosophiques*.

Pour eux, l'industrie culturelle est une production de masse de produits culturels à des fins mercantiles qui sont ainsi soumis aux lois du marché. À l'instar de tous les autres produits, il est d'intérêt de rejoindre le plus grand nombre de consommateurs possibles avec son produit, et ce, afin de stimuler les ventes. Parallèlement, une gestion optimale des coûts de production s'impose afin de rentabiliser le produit culturel. Dans ce modèle, les artistes et les créateurs sont relégués au second plan derrière les considérations mercantiles. Pour Adorno et Horkheimer, cette production de masse, le contrôle des coûts, ainsi que la dynamique de l'offre et de la demande ont provoqué une standardisation des produits culturels (Adorno, 2019).

Ils décrivent ce qu'était le « Motion Picture Production Code », aussi connu sous l'appellation de « *code Hays* » (Adorno, 2019). Ce code est un processus d'autocensure que s'est imposé à l'industrie du cinéma afin d'éviter que le gouvernement américain ne s'ingère dans l'industrie. Le code Hays était composé de normes décrivant ce qui pouvait être présenté à l'écran, ce qui pouvait ou ne pouvait pas être dit, les mœurs à promouvoir, etc. Le « Motion Picture Production Code » ne visait que les studios hollywoodiens et servait à maintenir une bonne image des studios, à assurer la vente des produits, à faire des profits, le tout, sans tomber sous le couperet de la censure étatique.

Pour mieux illustrer leurs propos, les auteurs traitent du cas de la franchise de dessins animés *Betty Boop* mettant en vedette un personnage féminin espiègle. Ce dessin animé était destiné à un public plus mature (Adorno, 2019). L'entrée en vigueur du code Hays a mené les concepteurs à modifier leur idée originale de franchise pour la rendre conforme aux nouveaux standards moraux, processus qui a dénaturé le personnage de *Betty Boop*.

Dans le cadre de la théorie des industries, toute forme de censure est dénoncée par Adorno et Horkheimer qui y voient une entrave à la liberté créative et l'une des causes de la standardisation des produits culturels puisque la censure impose la fabrication de

produits qui respectent certaines normes, sous peine de ne pas être distribués. Ces auteurs affirment être contre une telle censure parce qu'ils ont pu en constater les effets en Allemagne nazie, où le ministère de la Propagande contrôlait les messages diffusés dans les journaux, les radios et les films allemands. Tous les messages contraires à la propagande nazie étaient proscrits (Adorno, 2019).

Outre la censure, la standardisation des produits culturels vise à réduire le risque et à assurer la rentabilité du produit. Mais Adorno et Horkheimer y voient une autre raison inspirée de la théorie marxiste, soit une volonté d'aliénation et de domination des consommateurs par l'industrie culturelle. Pour eux, c'est par l'abrutissement des masses que l'industrie culturelle impose à ces dernières la vision de ceux qui détiennent le pouvoir et la puissance économique. Cette aliénation retire aux consommateurs toute liberté de choix, les individus n'étant en fait que des statistiques de marketing pour une publicité massive visant un dessein purement commercial (Adorno, 2019).

Pour Adorno et Horkheimer, l'industrie culturelle serait une culture de masse, de l'art populaire. Ils en font un ensemble homogène, sans distinction entre le cinéma, la radio et la presse écrite (Adorno, 2019). À l'époque de l'élaboration de leur théorie, la télévision n'était pas encore implantée. Mais nous pouvons croire que si cela avait été le cas, les auteurs l'auraient incluse dans leur vision homogène de l'industrie⁸.

Leur vision marxiste de l'industrie culturelle repose ainsi sur un précepte de corruption et de dénaturalisation de la culture, mais aussi sur sa marchandisation, ce à quoi ils étaient opposés. Pour eux, ce système d'industrie culturelle a été mis en place pour opprimer les masses, leur donner une illusion de liberté et leur inculquer une version culturelle du capitalisme (Adorno, 2019).

⁸ Adorno et Horkheimer font brièvement mention de la télévision et projettent ses effets (Adorno, 2019).

Quinze ans plus tard, en 1962, Adorno précise sa pensée et apporte des éclaircissements quant à sa théorie lors d'un exposé qui sera republié en 2012 sous le nom de *l'Industrie culturelle* (2012). Pour lui, l'art populaire se distingue par principe de l'industrie culturelle. Il décrit cette dernière comme une structure composée de différentes branches. Chaque branche détermine les produits qui la composent, les crée et en planifie la mise en marché en prévision de leur consommation par les masses populaires. Chaque branche, bien qu'offrant des produits différents, fonctionne de la même manière, est similaire aux autres et entretient des liens avec les autres. Adorno réitère que, pour lui, l'industrie culturelle est un système dominant qui impose une culture de masse au détriment des arts et des artistes (Adorno, 2012).

Ainsi, Adorno croit que les médias de masse n'ont rien à voir avec les techniques de communication et les médias puisqu'ils reposent plutôt sur des techniques de marketing visant à mousser l'idéologie véhiculée dans les produits culturels. Le terme de *mass media* (média de masse) qui s'est imposé afin de qualifier l'industrie culturelle n'est donc qu'un leurre visant à minimiser le système capitalisme qui la propulse. Dans les faits, la masse, soit le consommateur, n'est pas reine, tel que l'expression *mass media* souhaiterait le laisser croire, elle n'est pas le sujet de l'industrie culturelle, mais bien son objet (Adorno, 2012).

Adorno établit une nuance entre l'industrie culturelle et la production d'une œuvre artistique, opposant la standardisation au travail artistique individuel. Ainsi,

«on ne doit pas prendre à la lettre le terme d'« industrie ». Il se rapporte à la standardisation de la chose même — par exemple la standardisation du western connue de chaque spectateur de cinéma — et à la rationalisation des techniques de distribution, mais il ne se réfère pas strictement au processus de production. Alors que celui-ci dans le secteur central de l'industrie culturelle, à savoir le film, se rapproche de la méthodologie technique grâce à une division du travail très poussée, grâce à la séparation s'exprimant dans le conflit éternel entre les artistes travaillant dans l'industrie culturelle et les potentats de celle-ci, on

conserve pourtant dans d'autres secteurs de l'industrie culturelle des formes de production individuelles (Adorno, 2012, p. 45) ».

En 1962, Adorno précise aussi sa pensée quant au cinéma. Pour lui, le processus de création d'une œuvre cinématographique ne constitue pas une branche distincte de l'industrie culturelle parce qu'il existe une lutte entre les artistes qui y travaillent et les magnats qui possèdent à la fois les studios, les compagnies de production et de distribution. Ainsi donc, un film peut être une œuvre d'art à part entière, mais il peut aussi s'inscrire dans un genre très standardisé et être produit dans un contexte où toute tentative d'innovation est proscrite (Adorno, 2012). C'est la standardisation du cinéma qui s'inscrit donc dans la vision d'Adorno de l'industrie culturelle.

Ainsi, pour cet auteur, l'industrie culturelle n'est pas une question de procédés de création artistique, de techniques ou d'organisation du travail, c'est une idéologie mercantile visant l'assujettissement des masses, une volonté d'imposer la vision de la classe dirigeante et une forme de dictature (Adorno, 2012).

2.1.2 Le concept de deux systèmes d'industrie culturelle

Edgar Morin aborde l'industrie culturelle dans un chapitre de son livre *L'esprit du temps* paru en 1962. Il réfute la théorie d'Adorno et d'Horkheimer quant au caractère capitaliste de l'industrie culturelle en expliquant que même les pays socialistes ont compris l'importance de cette industrie. Puis, il indique qu'il existe deux systèmes d'industrie culturelle : le système étatique (public) et le système privé (Morin, 1962).

Le système public met de l'avant des produits culturels classiques et éducatifs qui servent à promouvoir la culture du pays. Les productions de ce système sont financées par l'État. La mission du système publique n'est donc pas mercantile. Son objectif est plus important, soit la mise en valeur de l'essence et de la culture spécifique de l'État (Morin, 1962). Au Canada, Radio-Canada et Télé-Québec constituent des exemples

concrets de composantes du système public productrices de contenu culturel et éducatif, ces deux chaînes étatiques faisant la promotion de la culture de langue française canadienne et québécoise.

Pour sa part, le système privé crée et finance des produits issus de la culture de masse. Sa finalité est mercantile, économique et commerciale. C'est un système autonome qui se suffit à lui-même, bien que, nous le verrons plus loin, il bénéficie parfois du soutien de l'État. Il est composé d'entreprises privées qui créent du contenu individuellement ou en groupe (Morin, 1962).

Alors que le système étatique est soumis, plus ou moins, aux dictats de l'État, le système privé, quant à lui, est autonome. Cette dualité crée ainsi un équilibre, une possibilité de choix pour le consommateur (Morin, 1962). Le concept de deux systèmes d'industries culturelles de Morin s'oppose donc à la théorie marxiste d'Adorno et d'Horkheimer. Cela étant dit, explique Morin,

- Le système privé n'est toutefois pas imperméable puisqu'il n'échappe pas à l'intervention et à la surveillance étatiques, principalement dans certains pays qui imposent un contrôle et une certaine censure du contenu;
- Il bénéficie, dans certains États d'un soutien financier, habituellement sous forme de subventions (Morin, 1962).

Pour certaines entreprises, ce financement constitue à la fois un moyen de survie et un moyen de contrôle étatique. Ainsi donc, l'ingérence étatique dans l'industrie culturelle privée est à la fois positive et négative (Morin, 1962).

Enfin, il faut noter que le secteur public est lui aussi soumis à certaines contraintes, car il évolue en concurrence avec le système privé. Au Canada, la télévision de Radio-Canada livre bataille pour obtenir sa part de l'assiette publicitaire.

2.1.3 Les nuances entre l'industrie culturelle et l'industrie manufacturière

Afin de réfuter la théorie marxiste d'Adorno et d'Horkheimer, Morin aborde aussi les nuances qui existent entre l'industrie culturelle et l'industrie manufacturière.

L'industrie manufacturière fabrique toujours les mêmes produits ou des variantes de ces derniers. Cette industrie requiert donc souvent de l'outillage ainsi qu'un système de gestion bureaucratique souvent complexe afin de la faire fonctionner (Morin, 1962).

L'industrie culturelle, quant à elle, fabrique en permanence des produits différents. Son système de gestion ne repose pas sur une bureaucratie, mais sur le travail de créateurs. Morin prend pour exemple le cinéma au sein duquel toute la chaîne de création est composée d'artistes et d'artisans, allant du scénariste au monteur, sans oublier le réalisateur. Chacune des composantes du produit – le scénario, les décors, les costumes, l'éclairage et la musique – est artistique. Le produit culturel est ainsi le résultat d'une œuvre collective, sous la direction du réalisateur qui agit à titre de chef d'orchestre.

Le cinéma est une industrie où la division du travail est inégale selon le secteur d'emploi. En effet, chaque secteur subit les effets de la rationalisation, ce qui constitue un standard dans l'industrie culturelle. Tout comme le secteur d'emploi, chaque produit culturel comporte ses standards, ce qui, selon Morin, n'est toutefois pas incompatible avec la production artistique. Pour l'auteur, la presse écrite, la radio, la télévision et le cinéma sont des industries ultralégères qui n'échappent pas à ces standards. Bien que parfois contraignants, les standards demeurent aussi suffisamment souples afin de permettre l'émergence de chefs-d'œuvre artistiques et d'assurer une liberté artistique aux créateurs.

Sur la concurrence, Morin indique qu'en ce qui a trait à la radio et à la télévision, elle provient d'émetteurs périphériques de pays avoisinants puisque les ondes hertziennes qui transportent les signaux radiophoniques et télévisuels franchissent les frontières,

principalement lorsque les émetteurs se situent près d'elles. De ce fait, l'industrie culturelle d'un État entre en compétition avec celle des pays voisins puisque les citoyens vivant près des frontières jouissent d'une plus grande liberté de choix (Morin, 1962).

Des nuances importantes à la théorie de l'industrie culturelle ont également été apportées par d'autres chercheurs, dont Bernard Miège en France et Jean-Guy Lacroix et Gaëtan Tremblay au Canada.

2.1.4 La globalisation culturelle et les standards culturels

À titre d'un des plus grands spécialistes des études culturelles et médiatiques en Asie du Sud-Est, le Japonais Koichi Iwabuchi est un incontournable en matière d'industrie culturelle japonaise. Son analyse portant sur la globalisation culturelle et le rôle joué par l'industrie culturelle japonaise constituera une pierre angulaire du présent travail.

Avec *Au-delà du « Cool Japan », la globalisation culturelle...* (2008), cet auteur met en garde contre toute tendance à considérer la globalisation culturelle comme une américanisation de la culture. Pour lui, une telle considération constituerait un aveuglement quant aux influences intrarégionales, mais aussi une analyse occidentale orientaliste.

Iwabuchi décrit comment, dès les années 80, les industries culturelles japonaises se sont lentement imposées sur le marché mondial grâce à la mise en marché de produits culturels tels que le baladeur (walkman) ainsi que le rachat de compagnies américaines. Selon lui, les nouveaux produits offerts aux consommateurs ont suscité un engouement qui les a hissés à titre de produit *cool*.

Cet auteur indique qu'il n'existe pas un pôle d'attraction unique dans la globalisation. Pour lui, la globalisation culturelle n'est pas que mondiale, elle peut aussi être

asymétrique. Ainsi donc, parallèlement à sa percée sur le marché mondial au cours des années 80, le Japon est devenu la superpuissance culturelle de l'Asie du Sud-Est après avoir profité des similarités culturelles des pays asiatiques afin d'y introduire ses produits culturels. Cette globalisation asymétrique était donc culturellement régionale et a amené le Japon, au début des années 80, à devenir le pôle d'attraction culturelle et économique en Asie. C'est donc à cette époque que se sont créés des liens transnationaux entre les marchés culturels asiatiques du Japon, de la Corée, de Taiwan et de Hong Kong. L'hybridation des cultures de l'Asie du Sud-Est causée par cette globalisation culturelle asymétrique a non seulement permis au Japon de faire des percées en Chine, mais a aussi fait émerger certaines industries culturelles sur le marché mondial, principalement celle de la Corée (Iwabuchi, 2008).

La popularité grandissante des produits japonais sur le marché mondial a mobilisé les industries culturelles américaines qui ont agi afin de permettre à leurs conglomérats de garder la mainmise sur la globalisation culturelle. Iwabuchi (2008) explique comment des œuvres japonaises furent distribuées internationalement par des compagnies américaines ou des filiales américaines de compagnies japonaises. On peut citer les œuvres du réalisateur Hayao Miyazaki distribué par Buena Vista International, une filiale de The Walt Disney Company. Un autre exemple est la compagnie Sony qui a acheté une compagnie de disque et un studio de cinéma américains, lui permettant d'avoir un réseau mondial de distribution de produits culturels.

La globalisation impose une uniformisation de certains standards, tant techniques que symboliques. Les pays où les industries culturelles réussissent à faire le pont entre les contraintes imposées par ces standards et leur culture locale sont ceux qui connaissent le plus de chances de succès tant localement, régionalement qu'internationalement. Les produits issus de cette uniformisation sont qualifiés de *Culturally Odorless*, soit exempts de dominance culturelle, ce qui permet leur percée sur les marchés étrangers et internationaux.

Iwabuchi indique que les Japonais ont réussi cette uniformisation, ce qui leur a d'abord permis de se faire valoir internationalement. Mais, au cours des années 90, ils ont dû faire face à l'émergence de la compétition de leurs voisins taiwanais et sud-coréens.

Bien qu'Iwabuchi parle d'une certaine nécessité de standardisation afin de s'illustrer sur le marché international, il aborde aussi les disparités de standards culturels qui existent au sein d'une même industrie. Il cite pour exemple les séries dramatiques télévisuelles coréennes et japonaises. Les séries coréennes se concentrent sur la famille, les Japonaises portent sur le héros. Malgré ces disparités, les deux pays producteurs sont des partenaires à la fois complémentaires et en compétition.

Il existe aussi de telles disparités de standards entre l'industrie de l'animation orientale et occidentale. Dans le cas qui nous intéresse, l'industrie de l'animation japonaise possède ses propres standards qui diffèrent de ceux de l'animation occidentale. Ils sont à la fois culturels, mais aussi philosophiques. Nous élaborerons sur les standards de l'animation dans les chapitres subséquents.

2.1.5 Les animes

Les animes, tout comme les dessins animés occidentaux, peuvent être considérés comme des produits puisqu'il existe une certaine uniformité dans leur processus de création, de production, de réalisation et de distribution. Ce sont aussi des produits commerciaux, même s'ils sont d'abord symboliques, puisqu'ils font l'objet d'échanges commerciaux et que les entreprises qui les réalisent sont soumises aux règles de l'économie de marché.

En appliquant les principes d'Adorno (2012) et de Morin (1962) en matière de spécificité de l'art et du travail de l'artiste, il est possible d'affirmer que les animes sont des produits ou des biens culturels et artistiques puisque chaque image était dessinée à la main jusqu'à la fin des années 90. De nombreux animes sont des adaptations de

romans ou de mangas, de tous les genres et pour tous les âges. Des mangakas⁹ et des animateurs ont aussi été des réalisateurs. En fait, l'anime est une forme artistique créée par des artistes en dépit des standards de l'industrie de l'animation.

Quant à savoir si l'industrie des animes fait partie de l'industrie culturelle telle que développée par Adorno, c'est que nous tenterons de déterminer dans la section du présent travail portant sur l'interprétation des résultats.

2.2 Les études culturelles (*Cultural Studies*)

Les Études culturelles est une théorie élaborée au Centre for Contemporary Cultural Studies de l'Université de Birmingham.

2.2.1 Définition des études culturelles

Définir ce que sont les Cultural Studies n'est pas un exercice simple. C'est un champ d'études qui est vaste et sa définition l'est tout autant.

« Hier comme aujourd'hui, les Cultural Studies s'adaptent à leur terrain, elles ont toujours été une pratique conjoncturelle. Elles se sont toujours développées à partir d'une matrice d'études et de champs interdisciplinaires divers. Même en Grande-Bretagne, les trois ou quatre lieux assez audacieux pour affirmer proposer des cours dans le domaine des Cultural Studies ont des racines disciplinaires variées, à la fois dans les humanités et dans les sciences sociales. (...) Mes propres souvenirs de Birmingham sont principalement des souvenirs de débat, de discussion, de dispute, de personnes quittant brusquement la pièce. Les Cultural Studies ont toujours entretenu une relation critique avec les paradigmes théoriques qui les ont vu naître et avec les études pratiques concrètes que se sont efforcés de transformer. En ce sens, les Cultural

⁹ Créateurs de mangas.

Studies ne sont pas une seule et unique chose, et elles ne l'ont jamais été » (Hall, 2017, p. 167-168).

Cette citation nous amène à dire qu'il existe plusieurs points de vue sur ce que sont les études culturelles. Pour les besoins de ce mémoire, nous considérerons simplement que les études culturelles amènent tout chercheur à tenir compte de la culture lors de l'analyse d'une communication.

Les auteurs retenus pour la partie de notre cadre théorique portant sur les études culturelles seront Stuart Hall, Roland Barthes et Claude Lévi-Strauss. Seul Hall fait partie des études culturelles. Quant à eux, Barthes et Lévi-Strauss, sans aborder les études culturelles, ont publié des écrits complémentaires à ceux de Hall, d'où le fait que nous associons ces deux auteurs à ce penseur des études culturelles.

2.2.2 Principes de communication : le codage et le décodage

Stuart Hall n'est pas le fondateur du Centre sur les études culturelles, mais il est le plus célèbre chercheur et son nouveau schéma quant au fonctionnement de la communication, au cœur de son texte *Codage/Décodage* (2017), fait œuvre de pilier sur lequel reposent les études culturelles en communication.

Pour Hall, une communication a lieu lorsqu'un émetteur code un message qu'il envoie à un récepteur qui le décode, puis qui effectue un retour de communication (feedback).

Le message émis est donc composé de codes transmis par le langage, par une image ou à l'aide d'un média. Un message peut comporter un ou plusieurs codes. Hall utilise l'exemple de la télévision afin d'illustrer ses propos. À la télévision, les messages sont transmis par la parole, ce qui constitue un premier code, par l'image qui est aussi porteuse de codes ainsi que parfois par l'écrit, un troisième code.

Pour être compris, le message doit être décodé par le récepteur. C'est par la compréhension des codes de l'émetteur qu'il est possible au récepteur de comprendre et d'effectuer une rétroaction.

Plusieurs éléments interviennent dans le processus de communication et peuvent entraver tant le codage que le décodage. Selon Hall, ces entraves communicationnelles sont : la structure de sens, le cadre de connaissances, les rapports de production et les infrastructures techniques.

2.2.3 Structure de sens

La structure de sens est un ensemble de codes qui donne du sens à un élément. Citons la langue à titre d'exemple. Elle comprend des règles grammaticales et syntaxiques qui confèrent un sens au message.

2.2.4 Cadre de connaissances

Le cadre de connaissances est un élément inhérent à la communication. Ce cadre doit habituellement être connu tant de l'émetteur que du récepteur. Le cadre de connaissances comprend la somme des différentes structures de sens qu'un individu construit à partir de sa culture générale. Cette culture générale est composée de codes culturels et de pratiques sociales.

2.2.5 Rapports de production

Le rapport de production est tout ce qui touche à la confection d'un message soit les standards de l'industrie culturelle dont parle Adorno (2012), mais aussi les contraintes techniques, économiques et temporelles de production.

2.2.6 Infrastructures techniques

Cet élément s'articule plus au niveau de l'équipement technique utilisé lors de la communication. Si l'équipement qui sert à décoder ne possède pas, dans sa base de données, le même langage de codage que l'équipement qui a codé le message, ce dernier devient illisible pour le récepteur (Hall, 2017).

2.2.7 Disparité entre l'émission et la réception

La disparité du codage et du décodage d'un message provient de l'écart entre le cadre de connaissances de l'émetteur et celui du récepteur, mais aussi de l'opération complexe que conjugue la perception, la cognition, l'émotion, l'idéologie ou le comportement de chacun (Hall, 2017).

Outre les éléments décrits plus haut, Hall ajoute que la communication ne peut être universelle puisqu'il existe différentes possibilités d'interprétation d'une œuvre ou d'une culture. Pour lui, chaque culture possède des codes et des référents qui lui sont propres. Ainsi écrit-il :

« Certains codes peuvent, bien sûr, être si répandus dans une communauté ou une culture linguistique spécifique, et être appris à un âge si tendre, qu'ils ne semblent non pas construits [...] mais « naturellement » donnés, des signes visuels simples semblent, dans ce sens, avoir atteint une « quasi-universalité », alors qu'il est prouvé que même les codes visuels apparemment « naturels » sont propres à une culture » (Hall, 2017, p. 258).

Un message peut donc être décodé différemment selon la culture du récepteur. La culture peut ainsi être incluse dans les éléments de structure de sens et le cadre de connaissances qui constituent la somme des différentes structures de sens d'un individu.

Hall fait aussi état de dominance culturelle. Cette dominance est souvent présente lorsque l'émetteur et le récepteur ne sont pas de la même culture. La culture dominante

est habituellement celle dans laquelle la communication a lieu. On remplace parfois l'expression culture dominante par culture hégémonique.

Stuart Hall se cite lui-même en exemple. Jamaïcain d'origine, il enseigne dans une université britannique. La culture dominante de son milieu de travail est la culture britannique au détriment de sa culture jamaïcaine et ses référents.

Hall émet trois possibilités de décodage, soit :

1. **Dominant-hégémon** : le récepteur utilise les mêmes structures de sens que l'émetteur. Le message est accepté tel quel par le récepteur.
2. **Médiation** : le récepteur utilise des structures de sens dont certaines sont les mêmes que l'émetteur, mais en possède aussi des différentes. Le récepteur analyse ainsi le message et sélectionne ce qu'il retient à partir de sa base de connaissances.
3. **Opposition** : le récepteur utilise les mêmes structures de sens que l'émetteur. Toutefois, le message est décodé de manière opposée à celui de l'émetteur, parce que le récepteur utilise un code oppositionnel.

Cette opposition est souvent le fait d'un message culturel à saveur hégémonique. Un récepteur ne faisant pas partie de cette culture hégémonique pourrait se retrouver en opposition au message. L'inverse est aussi vrai. Un récepteur issu d'une culture hégémonique pourrait s'opposer à un message provenant d'une culture ne reflétant pas les mêmes valeurs que la sienne.

2.2.8 Les codes culturels

Roland Barthes, bien que hors de la mouvance des Cultural Studies, traite lui aussi des codes culturels et vient, dans le cadre de notre travail, appuyer les théories de Hall.

Dans son livre *Mythologies* (2014), Barthes mentionne la présence de codes dans différentes cultures populaires françaises et offre une méthode pour les interpréter, la sémiologie. Par contre, nous n'utiliserons pas la sémiologie dans notre cadre théorique. Nous citons Barthes seulement pour appuyer la théorie de Hall.

Barthes explique qu'il existe des codes pour différents éléments de la culture. Il offre, à titre d'exemple, le *Catch*, qui est l'appellation française de la lutte professionnelle et théâtrale. C'est une forme de théâtre, un spectacle où les codes sont exagérés afin de bien démontrer leur signification, que ce soient les gestes posés, les costumes revêtus et les attitudes des gens sur le ring. C'est par le décodage de la signification de tous ces éléments que la narration de l'histoire s'exerce.

Barthes utilise aussi l'exemple de la représentation faite des Romains au cinéma, principalement dans le film *Jules César* (Mankiewicz, 1953). Tous les Romains dans ce film portent une coiffure avec une frange au niveau du front. Le code étant ici que tout personnage du film portant une frange soit un Romain. L'inverse est aussi vrai. Si un personnage n'a pas de frange, ce n'est pas un Romain.

Ces deux exemples, tirés des multiples particularités culturelles françaises analysées par Barthes dans son ouvrage, sont pertinents dans le cadre de notre recherche, puisqu'ils touchent à la narration d'une histoire et à la représentation des personnages.

2.2.9 Les mythes et leurs différentes interprétations

Mythologies (2014) de Barthes expose le mythe comme étant une parole, un système de communication, un message. Il écrit :

« La parole est un message. Elle peut donc être bien d'autre chose qu'orale; elle peut être formée d'écriture ou de représentation : le discours écrit, mais aussi la photographie, le cinéma, le reportage, le sport, les spectacles, la publicité, tout cela peut servir de support à la parole mythique » (Barthes, 2014, p. 212).

Pour Barthes, l'écriture et l'image sont des signes. Une analyse sémiologique du signifiant et du signifié est requise afin d'expliquer la signification de ces signes.

Il explique toutefois qu'il existe une duplicité du signifiant selon la liberté de l'accommodation qui dépend de la situation du sujet. Cette liberté se présente dans trois types de lecture :

1. La position du créateur, du producteur : l'accommodation sur le signifiant vide qui rend la signification littérale.
2. La position du décrypteur : l'accommodation sur le signifiant plein qui permet de distinguer le sens et la déformation que le message a subie.
3. La position du lecteur qui vit le mythe : l'accommodation sur le signifiant comme un tout inextricable où la signification est ambiguë (Barthes, 2014, p. 234-235).

Pour Barthes, les deux premières accommodations permettent de comprendre la symbolique et les intentions du créateur. La troisième constitue la consommation pure et simple du message.

Il existe un parallèle entre les trois types de lecture du mythe développés par Barthes et les trois possibilités de décodage de Hall. Dans son ouvrage *Codage/Décodage* (2017), Hall cite même certains textes antérieurs de Barthes, créant lui-même le parallèle. Hall a donc adapté les éléments d'analyse sémiologique de Barthes qui traitent de l'accommodation sur le signifiant afin de les utiliser dans un contexte communicationnel.

Mythologies (2014) de Barthes est une étude sociologique française et *Codage/Décodage* (2017) de Hall est un modèle théorique de transmission et d'interprétation du message. Toutefois, les deux auteurs se rejoignent sur une même

idée, soit celle qu'un message peut être émis par la parole ou par l'écrit, mais qu'il peut aussi être émis par des gestes, des images, voire même par de petits détails particuliers et que son interprétation peut aussi être différente selon la position du récepteur.

2.2.10 Les systèmes de pensée

Avec *L'empire des signes* (2007), Roland Barthes effectue une analyse sociologique des codes culturels en s'attardant non pas à la culture française comme dans *Mythologies* (2014), mais bien à la culture japonaise.

L'auteur s'intéresse à la ville de Tokyo et s'attarde, sur plusieurs chapitres, à démontrer les différences entre cette ville et les villes occidentales. Il décrit un élément culturel japonais particulier, l'absence d'adresses dans la ville de Tokyo, selon les codes occidentaux qui y sont habituellement reliés.

« Il y a bien une adresse écrite, mais n'a qu'une valeur postale, elle se réfère à un cadastre (par quartier et par bloc, nullement géométrique), dont la connaissance est accessible au facteur, non au visiteur (...) » (Barthes, *Ibid*, p. 51).

Cet exemple permet à Barthes d'affirmer que les Japonais utilisent un autre système de pensée que les Occidentaux et que ni l'un ni l'autre de ces systèmes n'est supérieur ou inférieur à l'autre. Ils sont que différents.

« Tokyo nous redit cependant que le rationnel n'est qu'un système parmi tant d'autres. Pour qu'il y ait maîtrise du réel (en l'occurrence celui des adresses), il suffit qu'il y ait système, ce système fut-il apparemment illogique, inutilement compliqué, curieusement disparate (...) » (Barthes, *Ibid*, p. 51).

En opposant les organisations urbaines occidentale et nipponne, Barthes démontre que la logique et le raisonnement occidentaux ne sont pas les seuls systèmes de pensée (Barthes, 2007).

2.2.11 La pensée et les codes japonais

L'anthropologue Claude Lévi-Strauss est un autre auteur qui traite des codes culturels. Avec *L'autre face de la Lune : écrits sur le Japon* (2011), il se penche plus particulièrement sur la culture japonaise. Dans le chapitre intitulé *Apprivoiser l'étrangeté*, il écrit qu'Hérodote, au 5^e siècle avant notre ère, parlait des différences culturelles des Égyptiens dont il comparait les éléments à sa propre culture. Lévi-Strauss écrit aussi qu'au XVI^e siècle, le père jésuite Luis Fróis indiquait que les Japonais effectuaient des activités courantes à l'opposé de la civilisation occidentale, propos repris au XIX^e siècle par le Britannique Basile Hall Chamberlain, sans toutefois porter un jugement quant à la supériorité d'une culture sur une autre.

Lévi-Strauss cite en exemple les potiers japonais qui faisaient tourner le tour à poterie dans le sens horaire alors que les Chinois et les Européens le faisaient dans le sens antihoraire. Tout comme Hérodote qui le fit avec les Égyptiens, Fróis et Chamberlain, Lévi-Strauss indique que l'on ne doit pas voir la culture japonaise comme étant inégale à celle des Occidentaux, mais plutôt comme étant son reflet symétrique (Lévi-Strauss, 2011).

« La symétrie qu'on reconnaît entre deux cultures les unit en les opposant. Elles apparaissent tout à la fois semblables, différentes, comme une image symétrique de nous-mêmes, réfléchi par un miroir, qui nous reste irréductibles bien que nous nous retrouvions dans chaque détail » (Lévi-Strauss, Ibid, p. 131).

C'est donc par l'étude d'une autre culture que l'on peut mieux comprendre la sienne (Lévi-Strauss, 2011).

Barthes (2007) et Lévi-Strauss (2011) en viennent ainsi à une même conclusion : les Japonais utilisent des structures de pensée et des techniques qui sont différentes de celles des Occidentaux. Ce ne sont pas des structures inférieures, ce sont tout simplement d'autres structures, voire des structures opposées.

2.3 La pertinence du cadre théorique en lien avec les animes

Nous avons expliqué plus haut les différentes théories de l'industrie culturelle pouvant s'appliquer aux animes et comment les études culturelles démontrent que les codes de communication et les standards utilisés dans les industries sont intimement liés à la culture. La théorie de l'industrie culturelle et celle des études culturelles constituent donc un cadre théorique pertinent pour notre recherche sur les animes.

Reste maintenant à déterminer et à expliquer comment ces deux théories ont eu une influence sur la présence de l'animation japonaise à la télévision québécoise de langue française durant les décennies 80 et 90.

3. MÉTHODOLOGIE

Puisque nous cherchons à identifier les éléments qui ont favorisé la présence de l'animation japonaise à la télévision québécoise de langue française entre 1980 et 1990, ainsi que les événements qui ont contribué à sa chute entre 1990 et 1999, nous avons effectué une recension et une classification de la provenance des séries d'animation présentées au Québec au cours de cette période.

Selon Giovanni Busino (2003), il est impossible de recréer le contexte d'une expérience, principalement dans les sciences humaines. Il est seulement possible, par une explication exhaustive du contexte, de reproduire intellectuellement l'expérience.

Ce chapitre vise ainsi à expliquer la méthode et le contexte employés pour notre recherche. Pour expliquer différents éléments de notre méthodologie, nous utiliserons la série *Les Schtroumpfs* (Patterson et coll., 1981-1989) comme exemple¹⁰.

3.1 Les séries d'animation, une définition

Dans notre mémoire, nous analysons la présence de séries d'animation japonaise à la télévision québécoise de langue française.

¹⁰ Afin de limiter le nombre de séries citées en exemple, nous avons choisi d'utiliser cette série qui illustre plusieurs éléments faisant partie de notre méthodologie.

D'entrée de jeu, précisons que nous ne tiendrons compte que du dessin animé et pas de l'animation par arrêt sur images (stop-motion), l'animatronique (go-motion) ou avec des marionnettes.

Afin d'effectuer la vidéographie nécessaire à notre analyse, nous avons d'abord eu recours à la classification du Conseil de la radiodiffusion et des télécommunications canadiennes (CRTC) permettant d'obtenir une définition de ce que constitue une série d'animation. Selon le CRTC :

Catégorie 7 Émissions dramatiques et comiques

Productions de divertissement de fiction, incluant des dramatisations d'événements réels. Elles doivent être composées principalement (soit plus de 50 %) de prestations dramatiques (Politique réglementaire de radiodiffusion CRTC, 2010-808).

La sous-catégorie qui nous intéresse plus particulièrement est

E. Émissions et films d'animation pour la télévision (excluent les productions infographiques sans intrigue);

Toutefois, le problème que nous constatons avec cette sous-catégorie réside dans sa généralité. Les films, les courts métrages, les spéciaux télévisuels et les émissions faites en dessins animés y sont traités sous une même sous-catégorie, alors que le CRTC sous-catégorise les œuvres en prise réelle de la manière suivante :

A. Séries dramatiques en cours;

B. Séries comiques en cours (comédies de situation);

C. Émissions spéciales, miniséries et longs métrages pour la télévision;

D. Longs métrages diffusés à la télévision;

(...)

F. Émissions de sketches comiques, improvisations, œuvres non scénarisées, monologues comiques;

G. *Autres dramatiques, incluant notamment les lectures, narrations, improvisations, rubans/films de théâtre en direct non spécialement adaptés pour la télévision, courts métrages expérimentaux et vidéoclips, émissions d'animation continue (par exemple, les spectacles de marionnettes).*

De ce fait, pour notre recherche et notre recensement, nous avons dû créer notre propre définition en nous inspirant de la catégorisation du CRTC. Ainsi, pour nous, une série d'animation doit :

- être en dessins animés;
- être composée d'épisodes;
- s'inscrire dans la catégorie 7E;
- Correspondre à des séries dramatiques ou comiques, si elle avait été réalisée en prise de vue réelle, de la catégorie 7A ou 7B;
- Exclure tous les longs métrages d'animation, toutes les émissions spéciales d'animation et, dans la majorité des cas, les courts métrages d'animations.

De plus, pour effectuer une distinction entre les différentes catégories d'animations, les émissions doivent être identifiables à l'aide de plusieurs éléments, soit :

- le titre;
- le nom du ou des réalisateurs;
- la ou les maisons de production;
- la ou les dates de production;
- le ou les studios d'animation.

Ce sont là l'ensemble des éléments nous permettant de construire une vidéographie. En fait, nous considérons les séries d'animation tout comme nous le ferions pour les séries dramatiques ou comiques en prise de vue réelle si notre recherche portait sur l'une ou l'autre. Les critères que nous avons créés permettent de séparer les séries

d'animations, les films d'animation et les émissions spéciales d'animation, tout comme le fait déjà le CRTC pour ce qui est diffusé en prise de vue réelle.

Si une œuvre ne répond pas à l'ensemble de ces critères, nous ne pouvons pas en tenir compte dans notre vidéographie, car il est impossible de valider son contenu, son origine, voire même de la différencier des œuvres ayant un titre similaire.

En entrée de chapitre, nous avons indiqué que nous utiliserions dans la portion méthodologique du présent mémoire la série *Les Schtroumpfs* (Patterson et coll., 1981-1989) à titre d'exemple puisqu'elle répond à l'ensemble des critères énumérés plus haut. C'est une série d'animation et nous avons tous les éléments pour l'identifier et l'inclure dans une vidéographie.

3.2 Sources des grilles horaires

Les sources utilisées pour notre recherche et pour effectuer le recensement des séries d'animation entre 1980 et 1999 proviennent de données secondaires disponibles en ligne.

Afin d'obtenir la programmation de chaque réseau pour les années qui nous intéressent, nous avons utilisé le guide horaire hebdomadaire du journal montréalais *La Presse*, nommé *Télé Presse*, qui a été numérisé et archivé par Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) et qui est accessible en ligne.

Une seconde source fut le Télé-horaire officiel de Radio-Canada, *Ici Radio-Canada* (Société Radio-Canada, 1966-1985). Ce guide est disponible en version numérique et est accessible sur le site de la BAnQ.

3.3 Critères d'inclusion et d'exclusion

En effectuant notre recensement des séries d'animations diffusées entre 1980 et 1999, nous avons vu des titres d'émissions tels que *Dessins animés*, *Les Petits bonshommes*, *Bande à Nimée* et *L'Animathèque*. Ce sont des émissions au cours desquelles des dessins animés étaient diffusés, mais aucun descriptif précis ne nous permettait de connaître avec précision les dessins animés qui ont été diffusés. Nous avons donc écarté ces émissions de notre recensement.

Il en va de même avec les émissions *Bagatelle* et *Le Monde merveilleux de Disney* qui diffusaient des dessins animés, mais pas exclusivement.

L'émission *Looney Tune* a aussi été écartée puisqu'il est habituellement constitué de courts métrages et n'est pas une série d'animation. Il existe toutefois deux exceptions, *The Bugs Bunny Show*¹¹ (Freleng, Jones et coll., 1960-1972) et *The Bugs Bunny and Tweety Show*¹² (Freleng, Jones et coll., 1986-1992), qui ont diffusé les courts métrages des *Looney Tunes*, sont des séries d'animation et pourraient donc être incluses dans notre recensement, mais pas les courts métrages de la même émission diffusés séparément. La raison est fort simple. Si nous prenons le court métrage *Rabbit of Seville* (Jones, 1950), il n'est pas possible de savoir quand il a été diffusé à la télévision lorsque le titre inscrit dans les archives consultées est *Bugs Bunny*.

Dans les séries *The Bugs Bunny Show* (Freleng, Jones et coll., 1960-1972) et *The Bugs Bunny and Tweety Show* (Freleng, Jones et coll., 1986-1992), il existe des numéros d'épisodes et des listes qui mentionnent quels courts métrages composaient

¹¹ Diffusé en français avec ce titre.

¹² Idem

les épisodes. C'est seulement lorsqu'il était possible d'identifier clairement les séries présentées que nous avons tenu compte des *Looney Tune*.

Puisque nous avons indiqué dans notre cadre théorique qu'il existe différents standards pour les industries culturelles et, par le fait même, pour les séries d'animation, nous avons choisi de ne pas restreindre les séries recensées au standard habituel d'une durée de 20 minutes et d'inclure les séries dont les épisodes sont composés de plus d'une histoire. Prenons pour exemple l'émission *Les Schtroumpfs* (Patterson et coll., 1981-1989). Chaque épisode contient deux histoires indépendantes de dix minutes.

Par contre, nous ne tenons pas compte des déconstructions. Ce principe vise à déconstruire une œuvre pour lui donner une autre forme. Prenons comme exemple un film d'animation de 120 minutes qui est déconstruit afin de faire une série de six épisodes 20 minutes. Toujours avec notre exemple *Les Schtroumpfs*, les saisons 2 et 3 comprenaient des histoires avec les personnages de Johan et Pirlouit. En France, ces histoires furent séparées pour créer une série parallèle, *Les Schtroumpfs dans Johan et Pirlouit*, et les histoires des Schtroumpfs restantes furent regroupées en une saison de la série *Les Schtroumpfs*.

Par le fait même, puisque que la série *Les Schtroumpfs dans Johan et Pirlouit* n'est que la série *Les Schtroumpfs* sous un autre nom, elle ne fut pas considérée dans notre recensement.

Il en va ainsi pour toute autre œuvre déconstruite.

Une autre pratique de production de séries d'animations vise à regrouper plusieurs séries en une. Un exemple concret de cette pratique est la série *Robotech* (Ishiguro et coll., 1982-1985) pour laquelle un distributeur américain a choisi de regrouper les trois séries suivantes, issues du même studio d'animation, mais réalisées par différentes personnes :

- *ChōjikūYōsai Macross* (Ishiguro et al, 1982–1983)
- *Chōjikū Kidan Sazan Kurosu* (Hasegawa, 1984)
- *Kikō sōseiki Mospeada* (Yamada et coll., 1983–1984)

Nous considérons ce type de regroupement de séries comme étant valide pour notre recherche. Bien qu'issu de trois séries, ce regroupement est compilé à titre de série unique, mais comportant plusieurs saisons.

3.4 Les chaînes étudiées

Tel qu'il est mentionné dans la problématique, nous avons analysé les grilles horaires des télévisions de langue française au Québec, soit télévision traditionnelle, télévision spécialisée et télévision facultative, qui diffusaient des dessins animés entre 1980 et 1999, soit :

- Radio-Canada
- TVA
- Radio-Québec (devenue Télé-Québec)
- Télévision Quatre-Saisons (devenue V, puis Noovo)
- Télévision des jeunes du Québec (devenue Canal Famille, puis Vrak)
- Télétoon
- Super écran

Nous avons exclu TVO (TVOntario) et TFO (Télévision française de l'Ontario) qui sont des chaînes de télévision éducative et culturelle de l'Ontario. TVO est une chaîne anglaise qui diffusait des émissions en langue française, dont des dessins animés. La raison de l'exclusion est que ces chaînes n'avaient pas de studio ou de

centre décisionnel au Québec, contrairement à Radio-Canada. Ces chaînes étaient des émetteurs périphériques, tel que le définissait Edgar Morin (1962)¹³.

Il est à noter que la programmation de Télévision des jeunes du Québec (TdJ) n'apparaît pas dans le guide horaire du journal *La Presse* avant 1988, année où TdJ devient Canal Famille. C'est pourquoi la programmation de cette chaîne, avant 1988, n'est pas incluse dans notre recensement.

3.5 Identification des séries d'animation

Nous avons analysé les *Télé Presse* et nous avons identifié les séries d'animation dans le respect de notre définition et de nos critères d'inclusion et d'exclusion mentionnés plus haut.

Tel qu'il est indiqué dans notre problématique, nous avons analysé la programmation jeunesse des télévisions afin d'y recenser toute diffusion d'animations.

Cette analyse nous a permis de constater que :

- la programmation jeunesse est diffusée entre 6 h et 20 h;
- les créneaux horaires de diffusion sont principalement le matin et l'après-midi;
- les heures de diffusion varient d'un réseau à l'autre ;
- les diffusions varient aussi selon la période de l'année.

¹³ Les émetteurs de ces deux chaînes se trouvaient à l'extérieur du Québec, mais les ondes pouvaient être captées à Montréal et dans les régions limitrophes à la province de l'Ontario.

Il est à noter que le Canal Famille avait une programmation entièrement dédiée à la jeunesse et Télétoon au dessin animé.

En tenant compte du principe du *Culturally Odorless* (Annett, 2014, Iwabuchi, 2016), mentionné dans la problématique, qui rend difficile l'identification visuelle des séries japonaises de celles réalisées en sous-traitance pour des producteurs occidentaux, nous avons cherché à établir le nombre de séries auxquelles les Japonais ont contribué en matière de réalisation.

Nous n'avons pas effectué d'échantillonnage dans notre recherche pour cette raison, car l'absence de teinte culturelle peut faire croire qu'une série est occidentale alors qu'une vérification plus exhaustive démontre qu'elle est japonaise. Une autre raison est que nous avons déjà circonscrit notre recherche à une clientèle, à un lieu et à un temps précis. Un échantillonnage fait aveuglément invaliderait nos résultats et nos conclusions (Beau, cité dans Gauthier, 2009).

Afin d'identifier et de catégoriser les séries, nous avons utilisé différentes sources, la plupart en ligne. Les principales sources sont :

- Google
- *Internet Movie Database* (imdb.com)
- Wikipédia (français et anglais)
- Doublage Québec (doublage.qc.ca)
- YouTube
- Le livre *Nos dessins animés 70-80* (Sandis, 2010) qui recense la plupart des animations diffusées sur les chaînes de télévision française de 70-80¹⁴.
- L'Encyclopédie des animés. Volume 1, 1963-1979 (Littardi, 2021)

¹⁴ Cela a permis de vérifier les anciennes séries pouvant être diffusées durant la période analysée

- L'Encyclopédie des animés. Volume 2, 1980-1988 (Littardi, 2022)

Nous aurions voulu avoir des livres ou des listes des séries d'animations qui vont au-delà de 1989, malheureusement nos recherches bibliographiques ne furent pas couronnées de succès.

Le moteur de recherche Google nous a permis d'effectuer une recherche par titre afin de déterminer si l'émission en question s'inscrivait bien dans notre définition de série d'animation. La recherche s'est effectuée par texte, par image et même par vidéo. Le résultat de cette recherche nous a permis de déterminer le titre original de la série et parfois même les différents titres utilisés internationalement pour cette même série.

L'encyclopédie en ligne Wikipédia n'est peut-être pas la source la plus fiable, mais elle nous fut très utile. Les informations obtenues par Wikipédia concernaient le nom original de la série, les variantes québécoises et françaises de ce nom, mais aussi le contexte de production tel qu'il est démontré plus avant avec les séries *Les Schtroumpfs* (Patterson et coll., 1981-1989) et *Robotech* (Ishiguro et coll., 1982-1985).

Les différents titres des séries offerts par Wikipédia nous ont permis d'effectuer ensuite des recherches plus efficaces sur des sites web plus fiables tels que le site Internet spécialisé *Internet Movie Database* (imdb.com) qui constitue la plus grande banque de données cinématographiques sur Internet. Outre les informations requises pour notre recherche, la page web d'une œuvre offre une multitude d'informations telles que le ou les pays d'origine, les acteurs qui ont prêté leur voix, les artisans qui ont travaillé sur la série, etc. Les acteurs, les compagnies de production et les

artisans¹⁵ y ont aussi une page web. Dans ses pages, Wikipédia fait d'ailleurs très souvent référence à ce site spécialisé.

Une recherche à partir du nom des compagnies de production et des studios d'animation sur Google a été requise afin de déterminer les pays d'origine des animations.

Plusieurs génériques de séries cultes d'animation des années 80-90 sont accessibles sur le site *YouTube*. Une analyse des informations disponibles au générique, soit les compagnies de production, les studios d'animation et artisans a aussi permis de déterminer l'origine d'une série.

Un autre site Internet utile a été Doublage Québec. Comme son nom l'indique, c'est un site spécialisé pour le doublage. À l'aide de son moteur de recherche, il nous a été possible de vérifier si une série a été doublée ou pas au Québec.

C'est par la combinaison de l'ensemble des informations obtenues sur les sites consultés que nous avons pu réussir à identifier correctement une série et sa provenance et donc d'effectuer notre recensement. S'il était impossible d'identifier avec précision la série, nous avons choisi de tout simplement l'ignorer.

¹⁵ Terme employé pour désigner les gens qui ont travaillé sur une production cinématographique ou télévisuelle. Cela comprend le, ou les scénaristes, le réalisateur, les acteurs et les techniciens.

3.6 Classification de la provenance des séries

La période que nous couvrons dans cette recherche va du premier janvier 1980 au 31 décembre 1999 inclusivement. C'est donc 20 années de grille horaire que nous avons analysées.

Tel que nous l'avons mentionné dans notre problématique, nous avons tenu compte des pays de production et de réalisation. Mais, pour classer les séries, nous avons examiné avec plus d'insistance le ou les studios d'animation qui les ont réalisées¹⁶.

3.6.1 Les catégories

En prévision de notre recensement, nous avons déterminé les classificateurs suivants :

- Sera classée comme « japonaise », si, et seulement si, une série est entièrement japonaise.
- Sera classée comme « coproduction », si, et seulement si, une série est faite en coproduction avec les Japonais.
- Sera classée comme « sous-traitance par les Japonais », si, et seulement si, une série est créée et financée par un ou des pays occidentaux et l'animation est réalisée par un studio d'animation japonais.
- Sera classée comme « sous-traitance mixte japonaise », si, et seulement si, une série est créée, financée par un ou des pays occidentaux et l'animation est réalisée simultanément par des studios d'animation japonais, ainsi que coréens et/ou taiwanais.

¹⁶ Une étape différente de la création, de la production et de la diffusion.

- Sera classée comme « sous-traitance mixte », si, et seulement si, une série est créée, financée par un ou des pays occidentaux, mais que l’animation est réalisée simultanément par des studios d’animation coréens et taiwanais¹⁷.
- Sera classée comme « sous-traitance par les Coréens », si, et seulement si, une série est créée, financée par un ou des pays occidentaux, mais que l’animation est réalisée par un studio d’animation coréen¹⁸.
- Sera classée comme « sous-traitance par les Taiwanais », si, et seulement si, une série est créée, financée par un ou des pays occidentaux, mais que l’animation est réalisée par un studio d’animation taiwanais¹⁹.
- Sera classée comme « canadienne », si, et seulement si, une série est entièrement faite au Canada ou au Québec²⁰.
- Sera classée comme « autres », si, et seulement si, une série est entièrement faite par d’autres pays que le Canada ou le Japon.

3.7 Réalisation

Pour établir la présence puis la chute de l’animation japonaise au cours de la période qui nous intéresse, nous additionnerons toutes les séries qui sont des productions, des coproductions et de la sous-traitance réalisées par des studios d’animation japonais.

¹⁷ Une donnée qui permettra d’identifier une concurrence directe à l’industrie japonaise de l’animation.

¹⁸ Idem.

¹⁹ Idem.

²⁰ Production et réalisation.

Ainsi, pour les besoins de notre recherche, si les Japonais sont présents dans une série, c'est une série japonaise. En fait, c'est la présence de l'industrie japonaise dans la réalisation des séries d'animations que nous recherchons et non pas la provenance de la création et de la production.

Une série peut donc changer de catégorie s'il y a eu changement de studios d'animation.

Reprenons notre exemple avec *Les Schtroumpfs*. Entre 1981 et 1986, la série n'est pas classée dans une catégorie « japonaise ». Mais, en 1987, un studio japonais a participé à la réalisation de cette saison. Avant 1987, nous avons donc classé la série dans « sous-traitance coréenne ». Après 1987, nous l'avons classée dans la catégorie « sous-traitance mixte japonaise », car il n'est plus possible de connaître avec certitude son origine, mais aussi parce que la saison au cours de laquelle les Japonais ont participé à la production peut avoir été rediffusée.

3.8 Diffusion

Quant à la comptabilisation des entrées, nous avons choisi d'inscrire qu'une seule diffusion par année pour une même série diffusée sur les chaînes québécoises de langue française, et ce, peu importe si cette série a été diffusée sur deux réseaux différents.

Nous avons pris en compte la première diffusion de la série et les diffusions subséquentes en notant l'année de l'arrivée de la nouvelle série et les années de rediffusion. Par ceci, nous voulons déterminer annuellement les tendances pour l'ensemble des séries, tant pour les nouveautés que pour les rediffusions.

3.9 Saison

Les saisons ont aussi fait l'objet de notre recensement puisque, tel que nous l'avons mentionné plus haut, certaines séries se sont étalées sur plusieurs saisons, tout comme ce fut le cas pour la série *Les Schtroumpfs*. Nous avons comptabilisé chaque saison d'une série à titre de nouveauté, comme si c'était une nouvelle série.

Nous n'avons toutefois pas tenu compte du nombre d'épisodes pour chaque série, sauf pour les séries comportant plusieurs saisons, et ce, afin de vérifier si les saisons se suivaient sans interruption.

De la même manière qu'une série n'a été comptabilisée qu'une seule fois dans une année bien qu'elle ait été diffusée sur plusieurs réseaux. Nous n'avons comptabilisé qu'une seule saison par série par année même si plusieurs saisons ont été diffusées dans une même année. Reprenons la série *Les Schtroumpfs* qui a plusieurs saisons. Si des épisodes sont diffusés de façon quotidienne pendant quatre mois ou plus, cela implique la diffusion de plusieurs saisons.

Notre recensement nous a permis de faire ressortir les tendances durant la période déterminée par notre recherche. Ces tendances seront utilisées lors de notre analyse sous la forme de statistiques et de graphiques. Étant donné que nous cherchons à déterminer les facteurs qui ont influencé positivement ou négativement la présence d'animations japonaises au cours des années 1980 et 1990 à la télévision française québécoise, et que certains de ces facteurs pourraient être des événements historiques, nous croyons que cette méthode est optimale afin d'analyser les tendances.

À l'aide du recensement des séries d'animation, des statistiques, des graphiques et de notre cadre théorique, nous pourrions déterminer les facteurs importants en lien avec la forte présence et la chute de la présence des animations japonaises.

3.10 Analyse de documents

Une autre façon de déterminer la pertinence de certains des facteurs énoncés est l'analyse de document provenant de différentes sources. Par l'analyse du contenu de différents documents (Grawitz, 1996), nous pouvons faire ressortir des éléments importants pour notre recherche, que ce soit pour identifier des facteurs ou pour les expliquer. C'est la même méthode que nous avons utilisée tant pour l'analyse de documents que pour notre recensement.

Ces documents sont des articles scientifiques, des thèses de doctorat, des livres et des enregistrements vidéo. Les séries présentes dans notre recensement font aussi naturellement partie de notre documentation. C'est l'une des raisons pour lesquelles nous avons mis l'accent sur les éléments permettant de construire une vidéographie lors de l'identification des séries.

4. PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Ce chapitre porte, comme son nom l'indique, sur les résultats de notre recensement des séries d'animation présentes durant les décennies 80 et 90. Bien que nous fournissions beaucoup de chiffres et de statistiques, nous mettrons l'accent sur les tendances que nous avons observées. Nous préciserons aussi le contexte entourant ces chiffres et ces tendances, contexte qui n'est pas quantifiable et qui provient de nos observations lors de notre recensement.

D'emblée, nous pouvons dire que notre hypothèse est valide, mais nous devons la nuancer. Elle est exacte du fait qu'il y a eu une forte présence de l'animation japonaise à la télévision québécoise dans les années 80 et une chute dans les années 90, mais cette « chute » doit faire l'objet de nuances. Ainsi, les chiffres présentés permettront à la fois de démontrer la validité de notre hypothèse et de la nuancer.

Avant de présenter les résultats détaillés, soulignons que notre objectif est de déterminer la présence de l'industrie japonaise à la télévision québécoise de langue française. Pour ce faire, nous appuierons nos propos en recourant à deux figures.

La première figure recense la présence de l'animation et se divise en quatre catégories : la présence japonaise, la présence asiatique²¹, la présence canadienne et la présence autres. Afin de faciliter la compréhension du lecteur, nous avons maintenu le même

²¹ La présence asiatique constitue la somme des sous-traitances taiwanaises ou coréennes, ainsi que les sous-traitances mixtes.

code de couleur pour l'ensemble des figures portant sur la présence de l'industrie japonaise.

FIGURE 1 Légende de la présence de l'industrie japonaise

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres

Quant à la figure 2, elle offre une vue détaillée des différentes catégories élaborées dans notre méthodologie (figure 2). Ici encore, nous avons maintenu le même code de couleur pour l'ensemble des figures.

Ainsi, la figure 1 regroupe les catégories en quatre grandes thématiques afin de mieux illustrer la présence japonaise, les sous-traitances asiatiques autres que japonaises, la présence canadienne sans sous-traitance et la présence autres, soit celle n'entrant pas dans les trois premières catégories et la figure 2 illustre l'ensemble des résultats par catégories.

Le lecteur peut avoir accès à notre recensement sur demande.

FIGURE 2 Légende de la répartition par catégories

■ Japonaise - originale	■ Japonaise - coproduction
■ Japonaise sous-traitance	■ Japonaise sous-traitance mixte
■ Sous-traitance taiwanaise	■ Sous-traitance coréenne
■ Sous-traitance asiatique mixte	■ Canadienne
■ Autres	

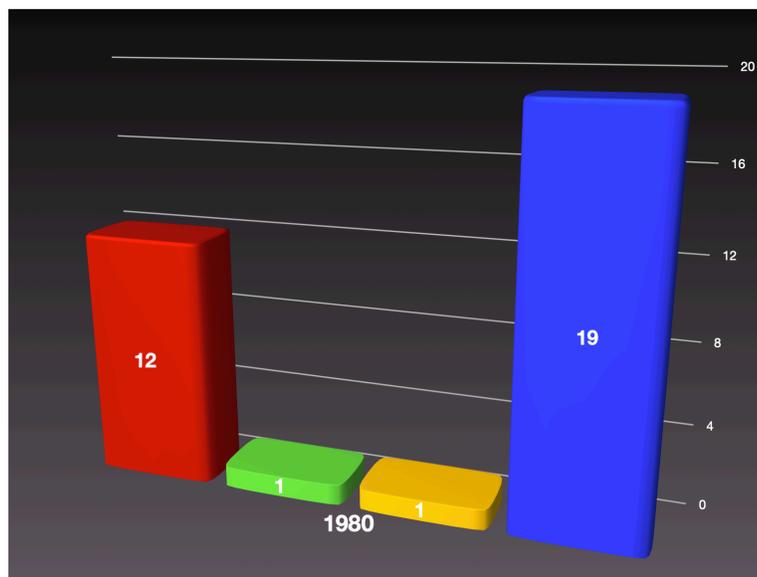
4.1 Décennie 1980

4.1.1 1980

Voici le portrait d'ensemble de l'année 1980, qui est la première année de notre recensement.

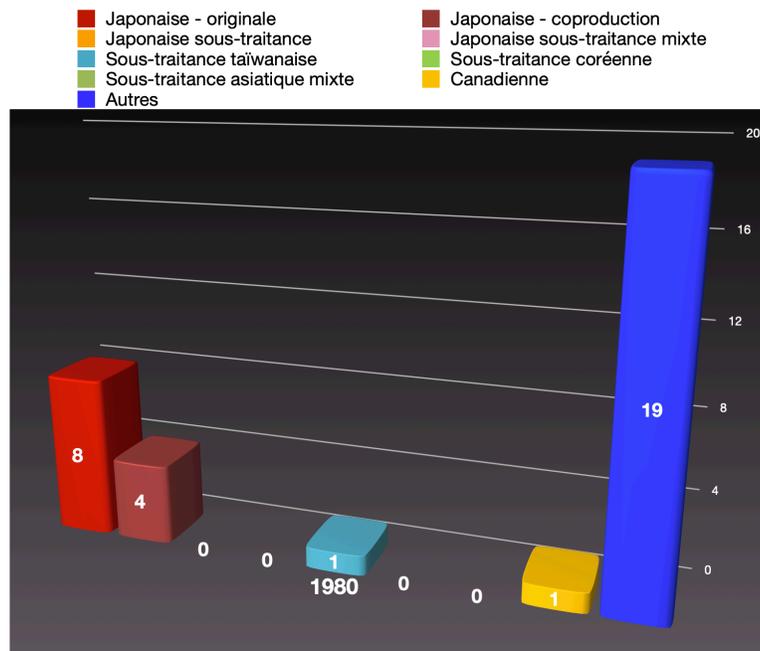
FIGURE 3 Présence de l'animation en 1980

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1980, il y a eu 33 séries d'animation diffusées à la télévision québécoise. Sur ces 33, 19 sont classées dans la catégorie *autres*, 12 dans la catégorie *japonaise*, une en *sous-traitance asiatique* et une *canadienne*.

FIGURE 4 Répartition par catégories pour l'année 1980



Si nous analysons les séries japonaises diffusées, nous constatons qu'il y a eu huit séries entièrement japonaises et quatre coproductions. La présence de l'industrie de l'animation japonaise est donc de 12 sur 33, soit 36 % ou, plus simplement, le tiers des séries d'animation diffusées.

Éléments importants à mentionner, sur les 19 séries classées *autres*, 13 étaient des productions du studio américain Hanna-Barbera. Non seulement cela est un nombre plus élevé que toutes les séries sur lesquelles les Japonais ont travaillé, mais cela représente 39 % de toutes les séries de dessins animés diffusées. Si l'on additionne les séries produites par le studio Hanna-Barbera aux séries sur lesquelles les Japonais ont travaillé, cela représente 75 % du marché. Grâce à ces chiffres et au fait que le studio Hanna-Barbera détenait la plus grande part de marché, nous pouvons affirmer qu'il existait peu de studios d'animation *autres* en Occident.

Du côté japonais, six studios d'animation ont travaillé sur les 12 séries de l'année 80. Les chiffres tendent ainsi à démontrer qu'il existait plus de studios d'animation au Japon qu'il n'y en avait en Occident.

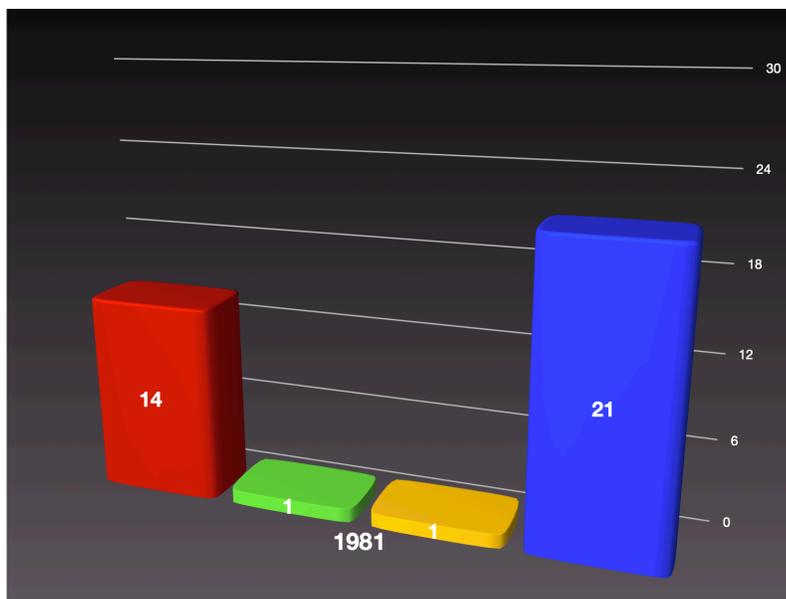
Pour ce qui est de la sous-traitance asiatique, ce fut de la sous-traitance taiwanaise. Nous avons aussi observé qu'un studio coréen a fait de la sous-traitance pour une production japonaise, soit la série *Albator* (Rintaro, 1978) qui a toutefois été compilée dans les originales japonaises.

4.1.2 1981, 1982, 1983

1981

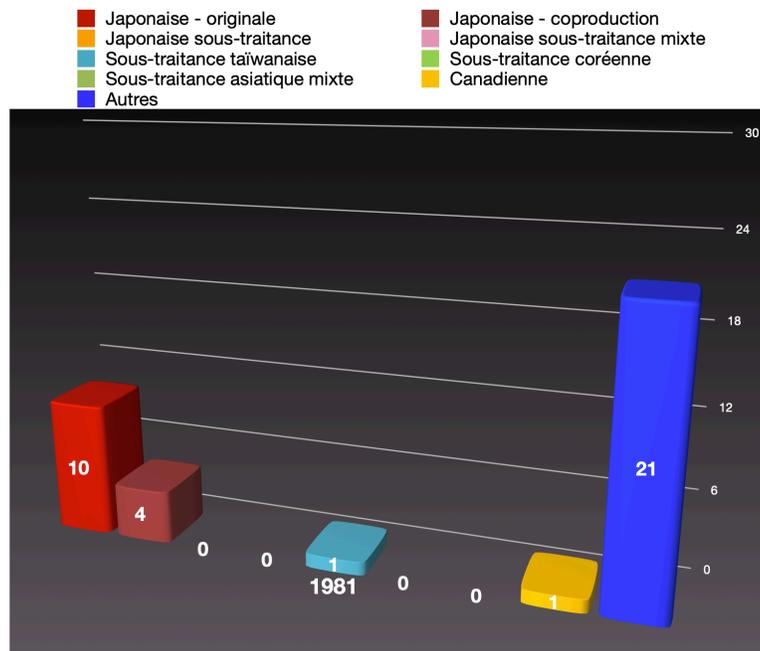
FIGURE 5 Présence de l'animation en 1981

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



Pour 1981 on compte 37 productions. La présence japonaise est de 14 séries, la catégorie *autres* est de 21, une en *sous-traitance asiatique* et une *Canadienne*. La *sous-traitance asiatique* a été faite à Taiwan.

FIGURE 6 Répartition par catégories pour l'année 1981

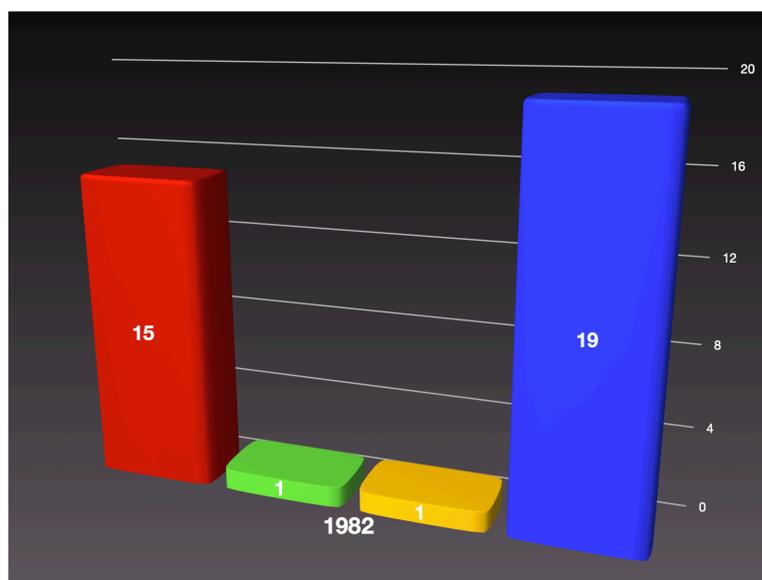


En ce qui est de répartition de la présence japonaise, les productions originales japonaises sont toujours les plus importantes au nombre de 10 et les coproductions sont à 4.

1982

FIGURE 7 Présence de l'animation en 1982

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1982, sur un total de 36 productions, la présence japonaise est de 15 séries, la catégorie *autres* est de 19 et il y a une *sous-traitance asiatique* et une *Canadienne*. La *sous-traitance asiatique* a, encore une fois, été effectuée à Taiwan.

FIGURE 8 Répartition par catégories pour l'année 1982

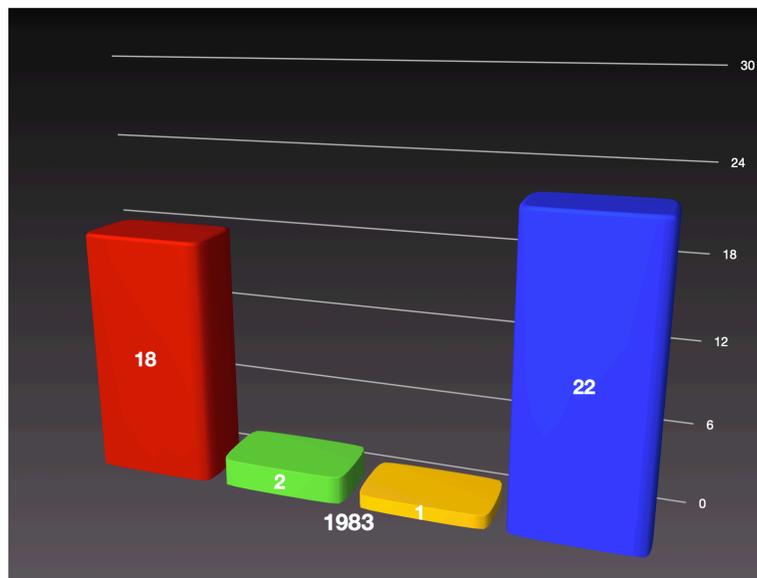


La répartition de la présence japonaise est de 10 productions originales et 5 coproductions.

1983

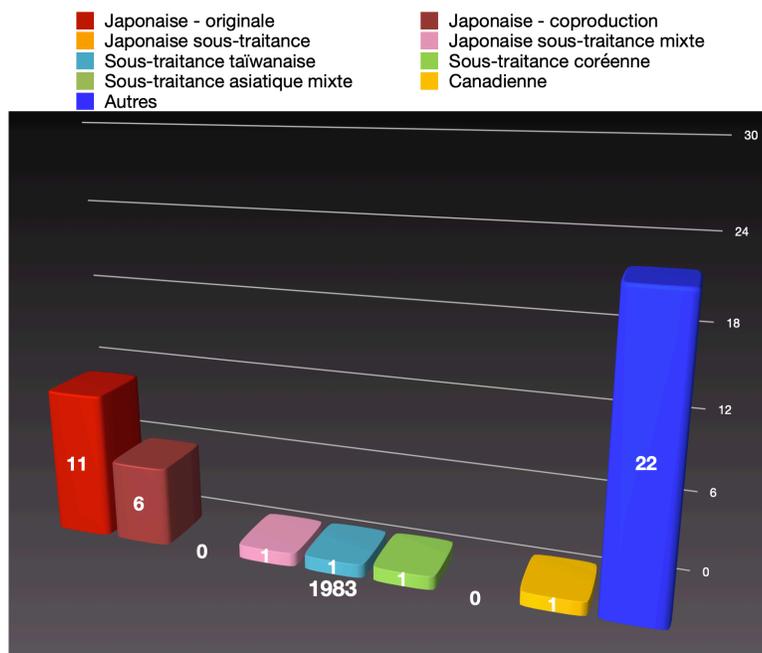
FIGURE 9 Présence de l'animation en 1983

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1983, sur 43 productions, la présence japonaise est de 18 séries, alors que la catégorie *autres* en compte 22. Il y a 2 *sous-traitances asiatiques* et une *production canadienne*.

FIGURE 10 Répartition par catégories pour l'année 1983



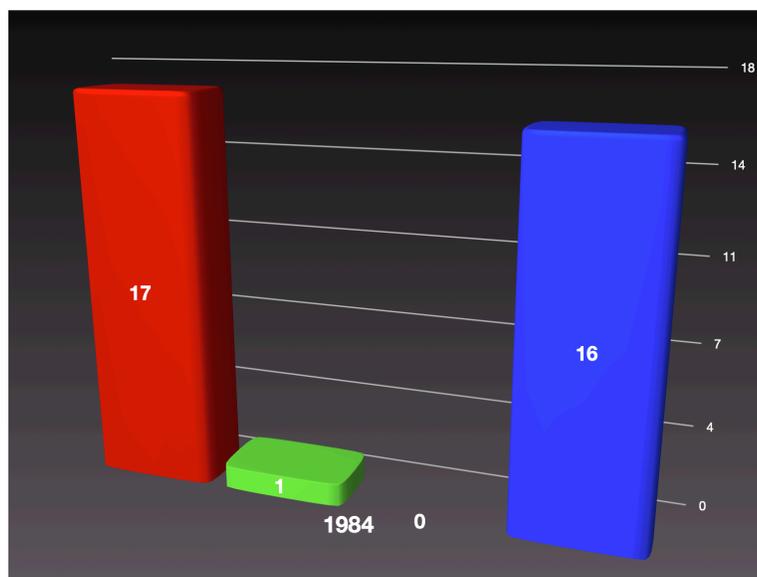
Pour ce qui est de répartition de la présence japonaise, les productions originales sont de 11, les coproductions sont de 6 et l'on retrouve la première sous-traitance japonaise mixte. La *sous-traitance asiatique* est composée d'une sous-traitance à Taiwan et d'une première sous-traitance coréenne.

4.1.3 1984

L'année 1984 est particulière, étant donné que c'est une année où il y a eu moins de dessins animés diffusés.

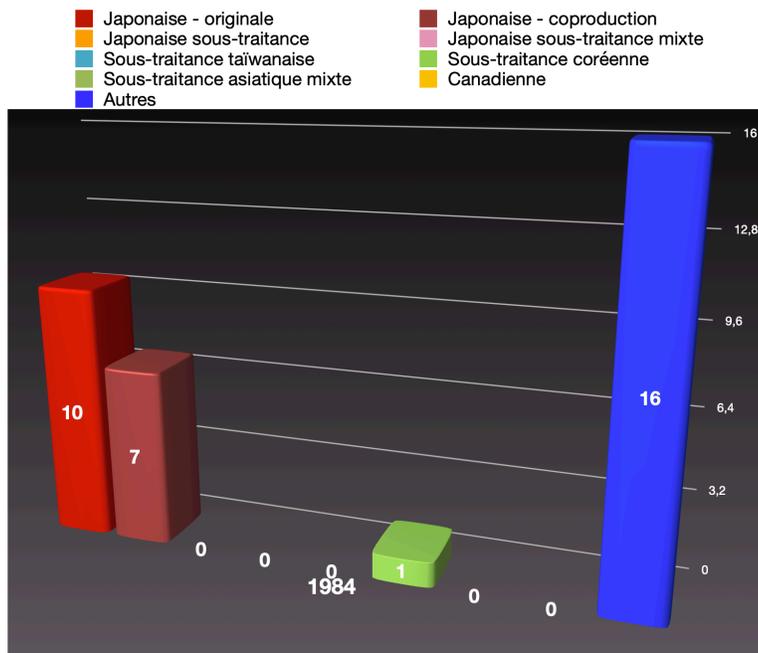
FIGURE 11 Présence de l'animation en 1984

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



La présence japonaise est de 17, il y a une sous-traitance *asiatique*, 16 séries *autres* et aucune *Canadienne* pour un total de 34 séries. Pour la première fois dans notre recensement, la présence japonaise est égale à toutes les séries produites en Occident si l'on tient compte que la sous-traitance asiatique faite par la Corée a été pour un producteur occidental.

FIGURE 12 Répartition par catégories pour l'année 1984



Si l'on ne tient pas compte de cette sous-traitance, la présence japonaise est majoritaire. Cette présence se répartit en 10 productions japonaises et 7 coproductions.

Faisons une petite pause de statistiques afin d'introduire un élément important remarqué lors de notre recensement, soit la répétition des séries dans la programmation des réseaux de télévision.

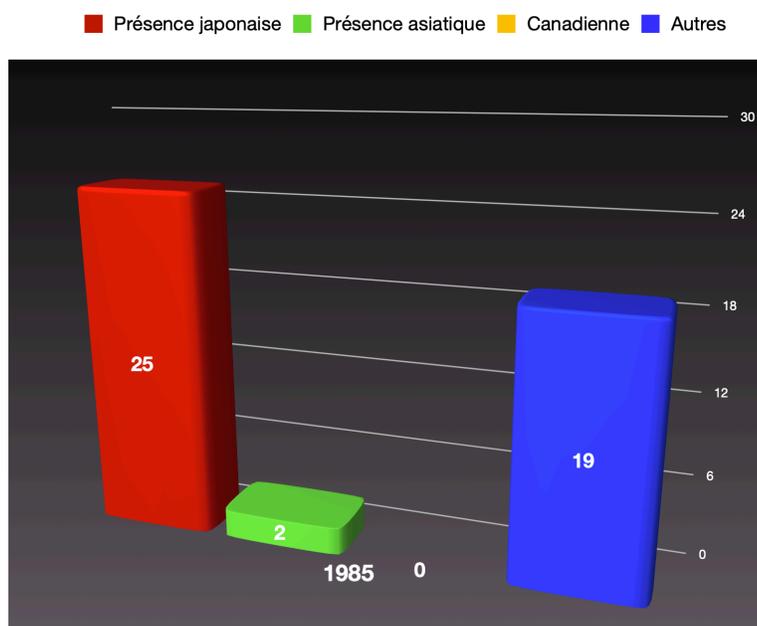
Nous avons constaté que la norme est de présenter à plusieurs reprises une série d'animation. Ainsi, dans une même année, il peut y avoir des reprises et des nouvelles séries de diffusées. Il est donc normal que le nombre de séries diffusées augmente régulièrement. Il existe tout de même un certain roulement, certaines séries étant retirées annuellement de la programmation au profit de nouvelles.

4.1.4 1985, 1986, 1987

Il y a eu des changements dans l'univers de la télévision québécoise durant ces trois années. Super Écran fait son apparition en 1985 et Télévision Quatre-Saisons (TQS) commence à diffuser en 1986. Ces deux chaînes ont diffusé des séries de dessins animés et cela a contribué à accroître leur nombre à la télévision. Tel qu'il est mentionné dans notre méthodologie, ces chaînes sont incluses dans notre recensement.

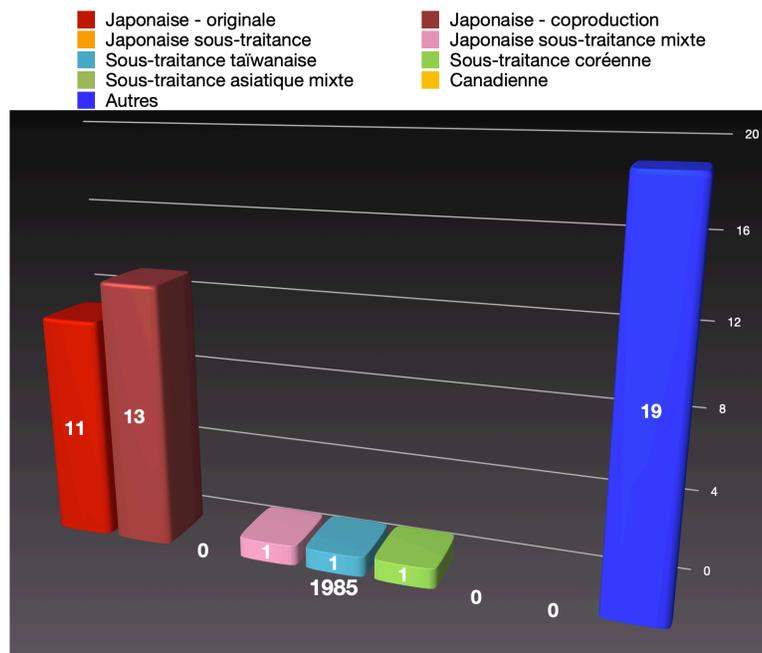
1985

FIGURE 13 Présence de l'animation en 1985



Sur un total de 95 productions, pour 1985, la présence japonaise est de 24 séries, la catégorie *autres* est de 19 et il y a 2 *sous-traitances asiatiques* et aucune *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* ont été réparties entre Taiwan et la Corée.

FIGURE 14 Répartition par catégories pour l'année 1985

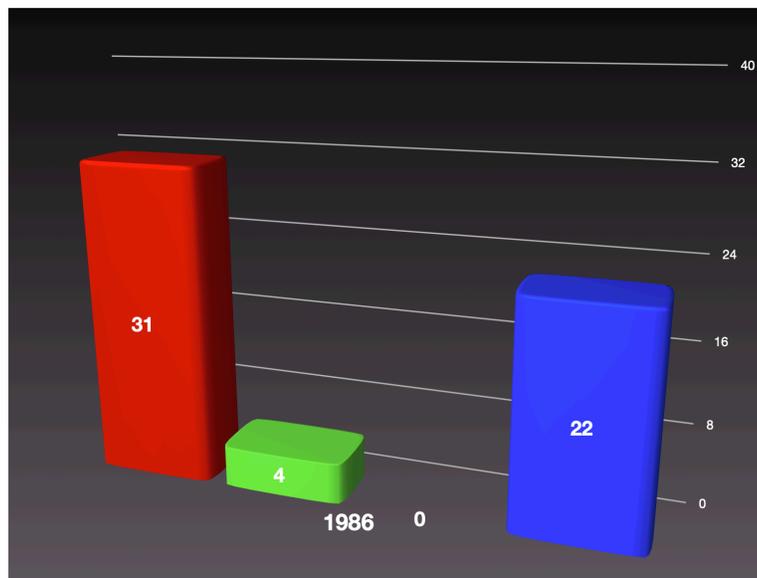


La répartition de la présence japonaise est de 11 productions originales, 13 coproductions et une *sous-traitance japonaise mixte*.

1986

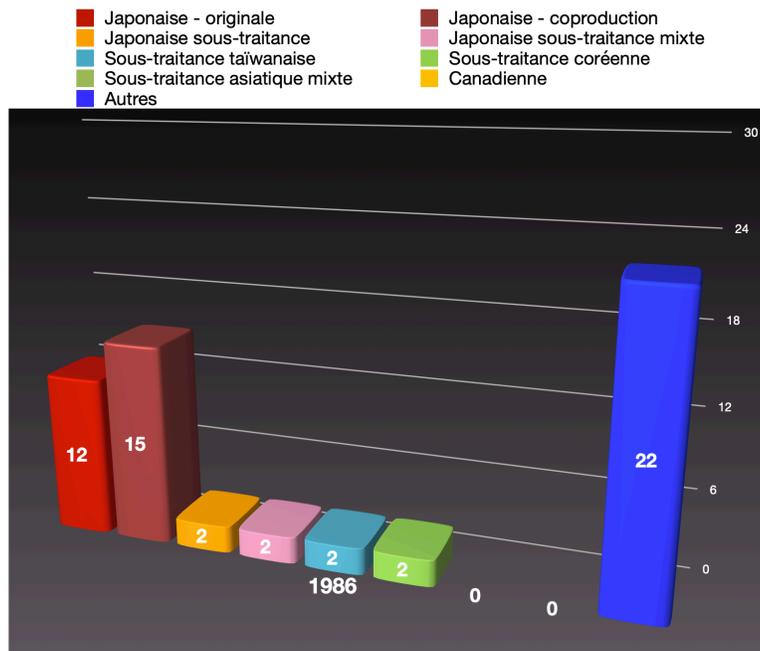
FIGURE 15 Présence de l'animation en 1986

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1986, sur un total de 57 productions, la présence japonaise est de 31 séries, la catégorie *autres* est de 22, les *sous-traitances asiatiques* de 4 et aucune *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* ont été réparties également entre Taiwan et la Corée, soit 2 chacun.

FIGURE 16 Répartition par catégories pour l'année 1986

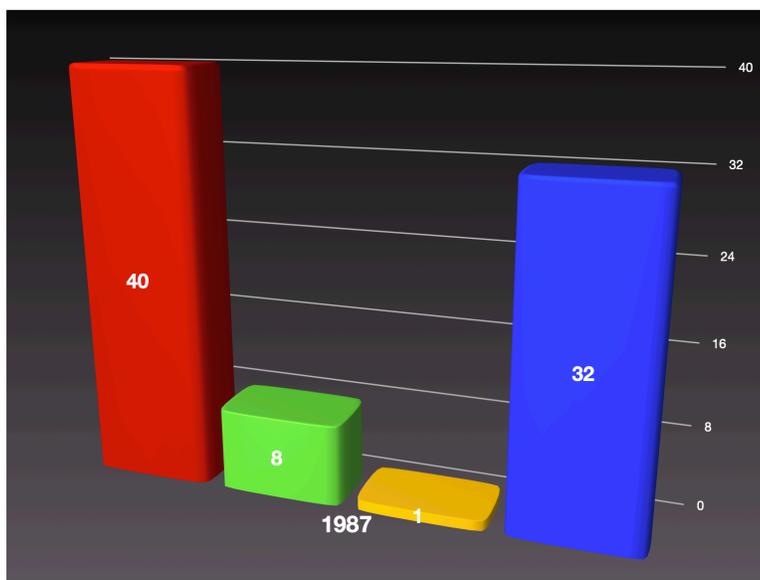


La répartition de la présence japonaise est de 12 productions originales, 15 coproductions, 2 *sous-traitances japonaises* et 2 *sous-traitances japonaises mixtes*.

1987

FIGURE 17 Présence de l'animation en 1987

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1987 la présence japonaise poursuit sa montée avec 40 séries sur les 81 productions. Il y a 32 séries *autres*, 8 *sous-traitances asiatiques* et une production *Canadienne*.

FIGURE 18 Répartition par catégories pour l'année 1987



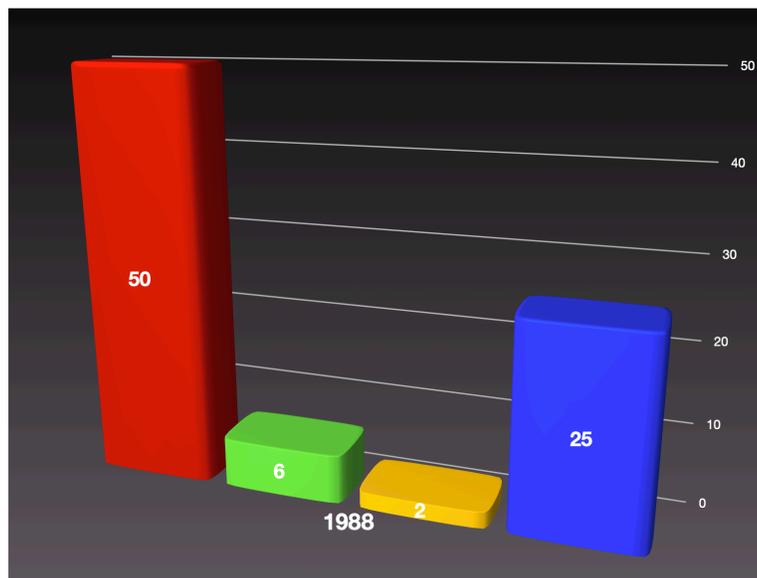
Pour cette année, la répartition de la présence japonaise est de 13 productions originales, 19 coproductions, 3 *sous-traitances japonaises* et 5 *sous-traitances japonaises mixtes*. Les *sous-traitances asiatiques* sont réparties ainsi : 5 pour Taiwan, 2 pour la Corée et une mixte.

4.1.5 1988, 1989

1988

FIGURE 19 Présence de l'animation en 1988

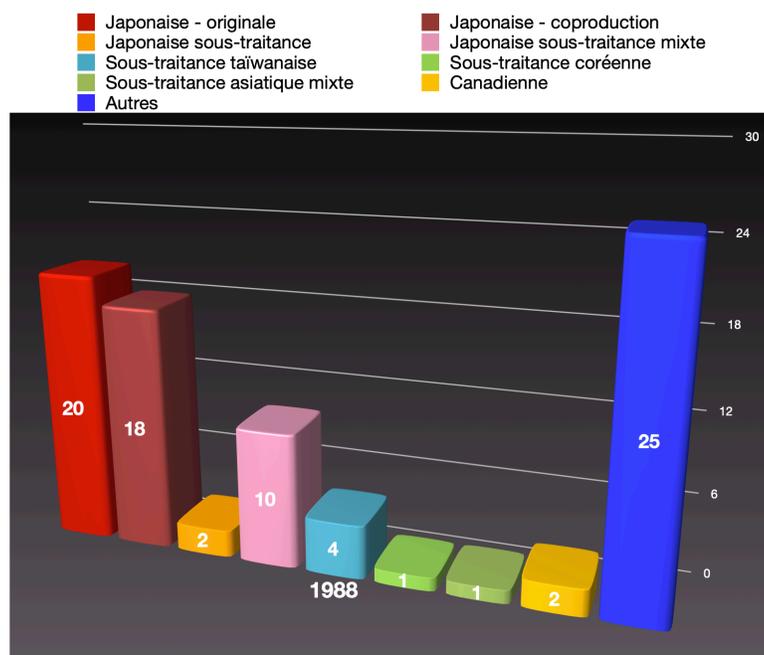
■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



L'année 1988 marque l'arrivée du Canal famille qui a diffusé beaucoup de séries d'animation, et ce, durant plusieurs années. Cette chaîne est incluse dans notre recensement.

Sur un total de 83 productions, la présence totale japonaise est de 50, la catégorie *autres* 25, 6 *sous-traitances asiatiques* et 2 *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* représentent 4 pour Taiwan, une pour la Corée et une mixte.

FIGURE 20 Répartition par catégories pour l'année 1988

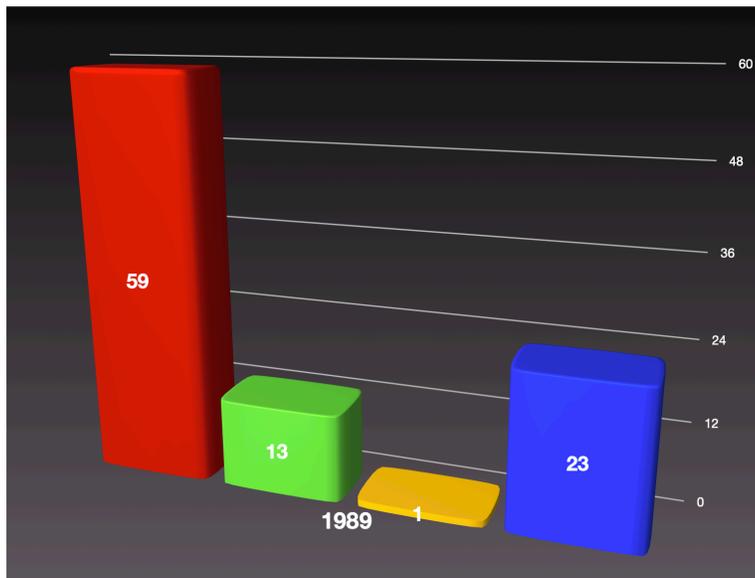


La répartition japonaise est de 20 productions originales, 18 coproductions, 2 *sous-traitances japonaises* et 10 *sous-traitances japonaises mixtes*.

1989

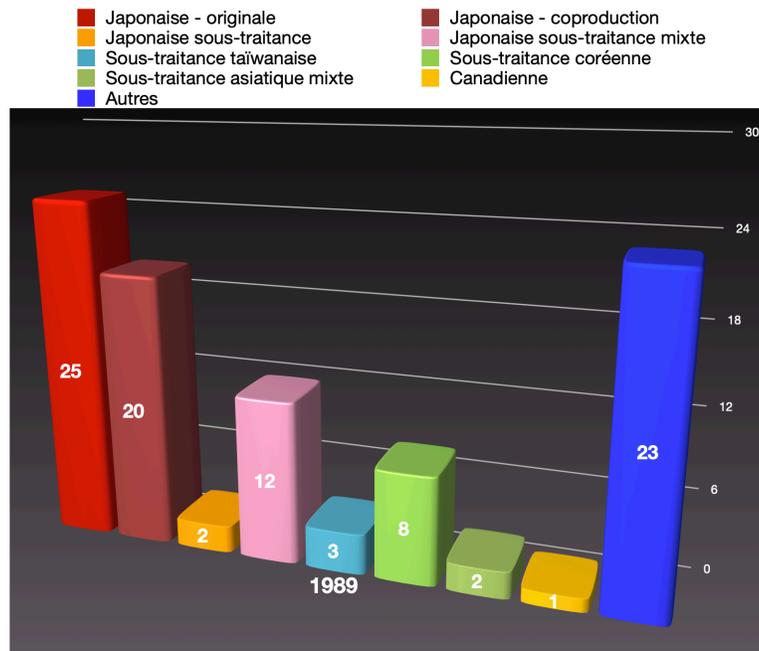
FIGURE 21 Présence de l'animation en 1989

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



Pour 1989, sur 96 productions, la présence totale japonaise est de 59, la catégorie *autres* 23, 13 *sous-traitances asiatiques* et une *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* sont de 3 pour Taiwan, 8 pour la Corée et 2 mixte.

FIGURE 22 Répartition par catégories pour l'année 1989



En 1989, la répartition de la présence japonaise est de 25 productions originales, 20 coproductions, 2 *sous-traitances japonaises* et 12 *sous-traitances japonaises mixtes*.

Fait intéressant, les productions originales *japonaises* en 1989 étaient supérieures au nombre de productions dans la catégorie *autres*. Bref, les chaînes de télévision diffusent plus de dessins animés produits et réalisés entièrement au Japon que ce que les Occidentaux produisaient et réalisaient en Occident.

4.1.6 Récapitulatif de la décennie 80

La première décennie étant achevée, voici les éléments particuliers sur lesquels nous souhaitons nous attarder.

En 1984, la présence japonaise représente 50 % des séries de dessins animés présentées à la télévision canadienne de langue française au Québec. En 1989, cette présence était de 61 %, soit de 59 séries sur 96. Nous pouvons donc affirmer que l'industrie de l'animation japonaise avait une forte présence à la télévision canadienne de langue française. La première partie de notre hypothèse est donc validée.

Dans notre méthodologie, nous avons parlé des nouveautés. Malgré ce que nous avons écrit concernant les rediffusions des séries, les nouveautés suivent tout de même les tendances statistiques. Ainsi, ce sont les nouveautés qui font fluctuer les chiffres des différentes catégories.

Fait étonnant, la catégorie *autres* reste plus ou moins stable durant cette décennie. Si l'on exclut 1984 qui détient le plus petit nombre de productions, et 1987 qui représente le plus grand nombre, les chiffres varient entre 19 et 25 selon les années. En fait, les productions *autres* et *Canadienne* sont les deux seules catégories qui n'ont pas connu de tendance à la hausse, tendance définie comme étant trois années de hausse consécutive. Nous pouvons conclure que chaque fois qu'une série de la catégorie *autres* faisait son entrée, il avait généralement une série de la même catégorie qui était retirée des ondes la même année ou l'année suivante.

Nous avons constaté que l'un des éléments qui ont grandement influencé le nombre de séries d'animation diffusées a été la mise en ondes de nouvelles chaînes. En 1985, 1986 et 1988, trois nouvelles chaînes diffusant des dessins animés ont vu le jour : Super Écran, Télévision Quatre-Saisons et Canal famille.

Aussi, il y a eu un accroissement des heures de diffusion allouées aux dessins animés par les deux grandes chaînes généralistes présentes au Québec, soit à Radio-Canada et TVA. Mais tel qu'il est mentionné plus haut, ce n'est pas la catégorie *autres* qui en a bénéficié, mais plutôt la *Japonaise*.

Un autre élément que nous avons analysé est le doublage des séries. Plusieurs ont été réalisées au Québec et leur arrivée sur les ondes a été progressive, soit au rythme d'une ou deux par année. Mais, en tenant compte des rediffusions, on peut constater que les séries doublées constituaient une bonne proportion des séries diffusées au cours des années 80. L'industrie du doublage québécois était donc bien présente dans ces années.

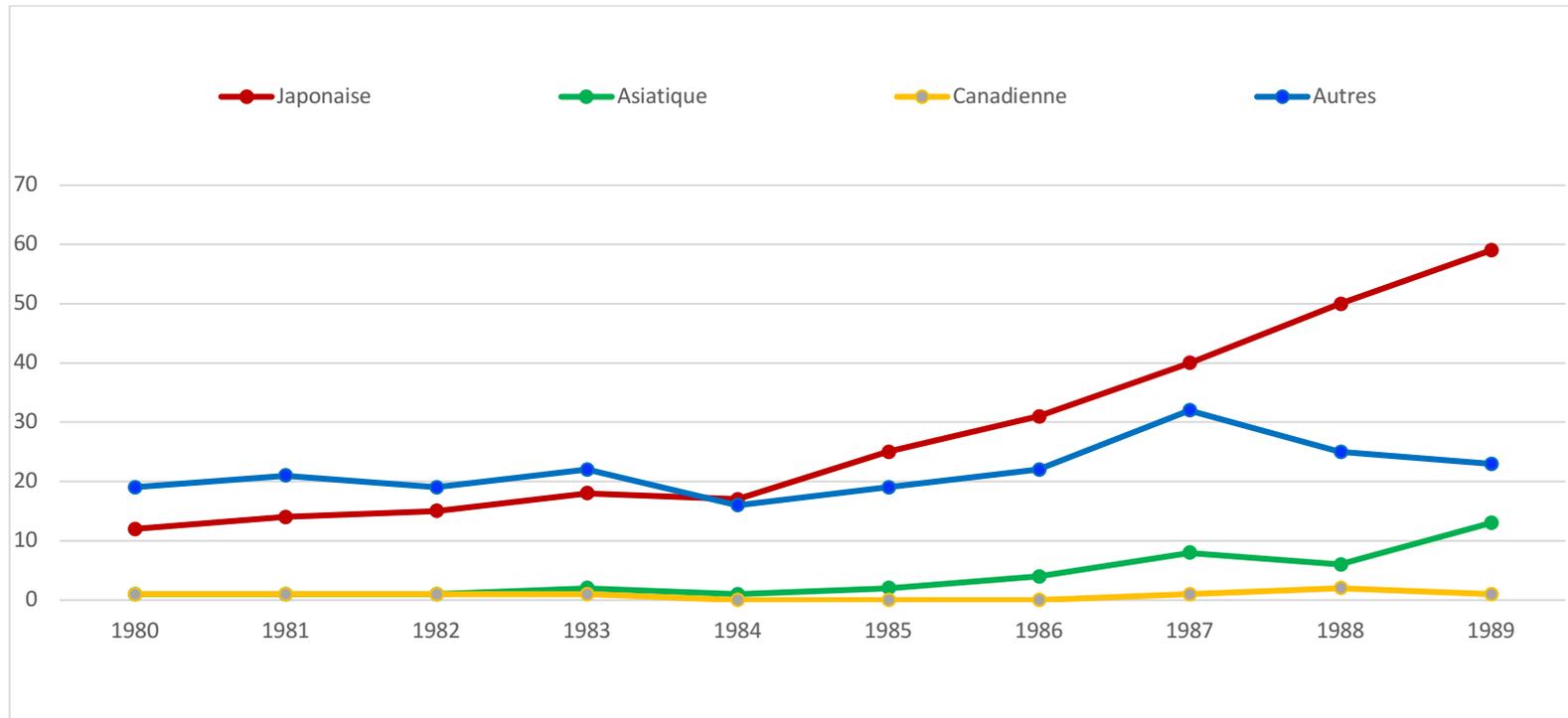
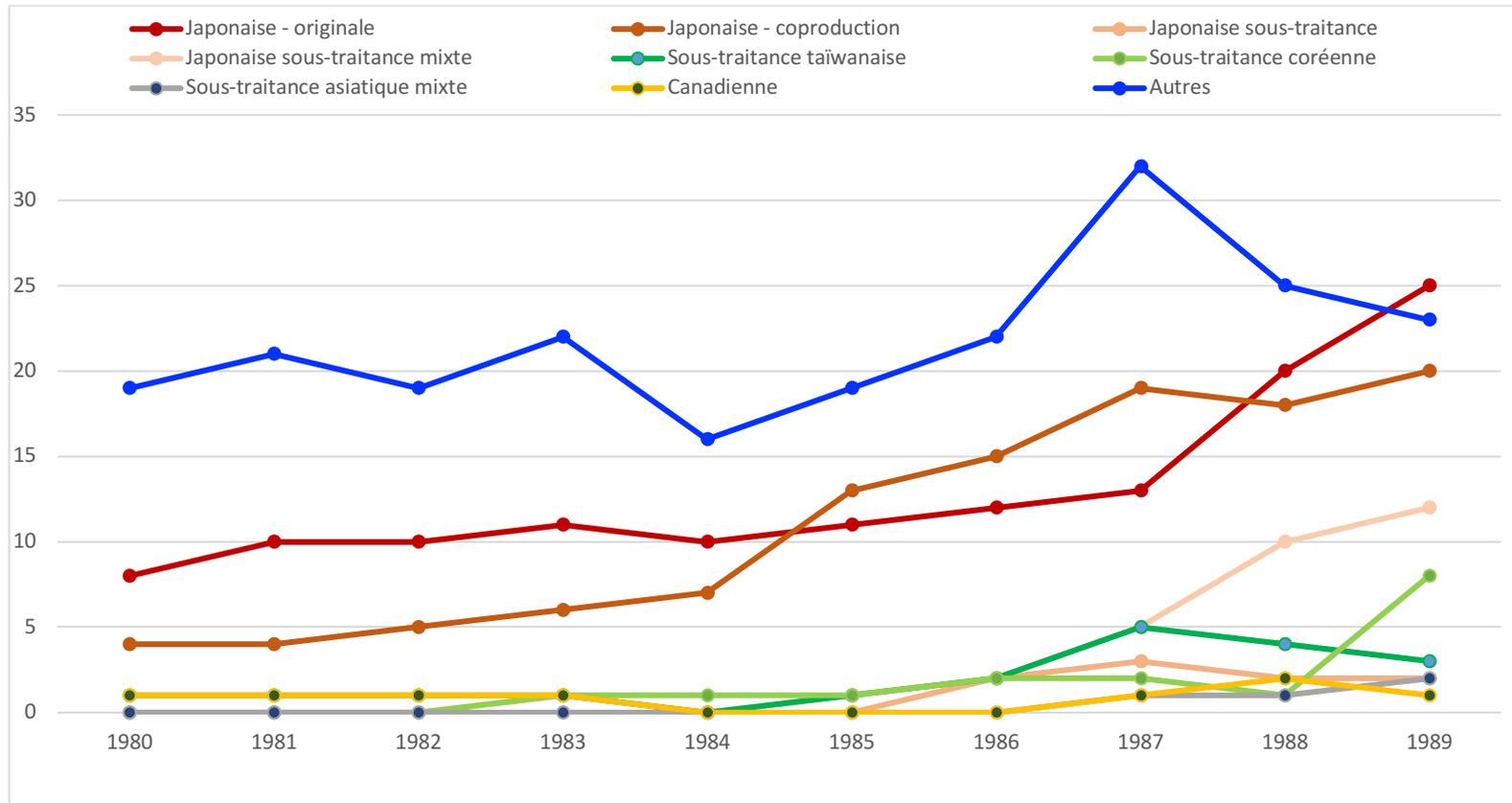
FIGURE 23 Courbe de la présence de l'animation entre 1980 et 1989

FIGURE 24 Courbe de la répartition par catégories entre 1980 et 1989

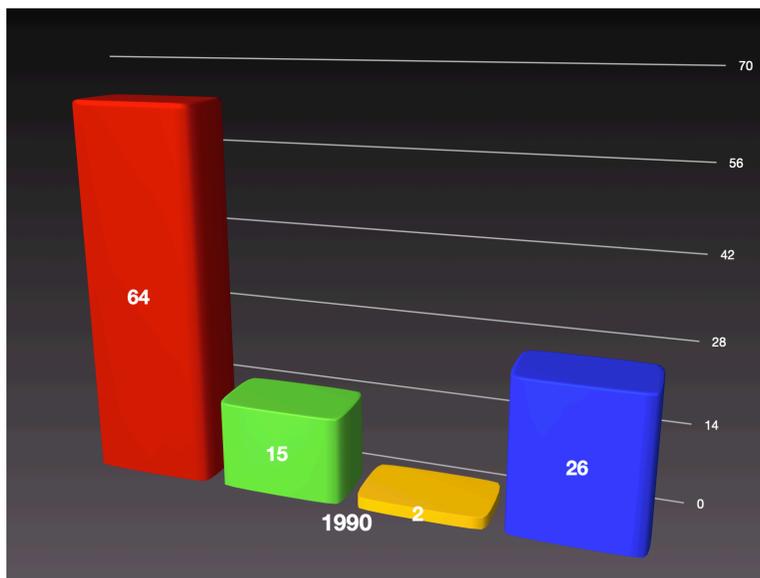


4.2 DÉCENNIE 1990

4.2.1 1990

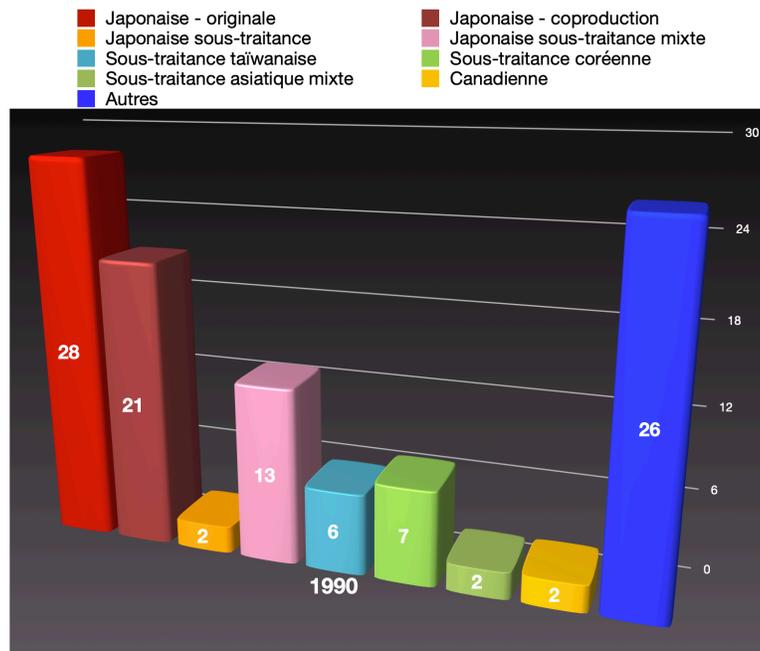
FIGURE 25 Présence de l'animation en 1990

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



L'année 1990 est importante dans notre recensement puisque c'est celle où il y a eu le plus de séries d'animation réalisées par les Japonais. En effet, sur 107 séries diffusées, la catégorie *japonaise* représente 64 séries, la catégorie *autres* 26, la *sous-traitance asiatique* 15 et la *Canadienne* 2. Les *sous-traitances asiatiques* sont de 6 pour Taiwan, 7 pour la Corée et 2 mixtes.

FIGURE 26 Répartition par catégories pour l'année 1990



La répartition de la présence japonaise est de 28 productions originales, 21 coproductions, 2 *sous-traitances japonaises* et 13 *sous-traitances japonaises mixtes*.

La présence de l'industrie de l'animation japonaise était de 64 sur 107, soit 60 %, ce qui est semblable au pourcentage de l'année précédente. Pour une deuxième année de suite, les productions originales japonaises étaient supérieures en nombre si on les compare au total des dessins animés réalisés en Occident qui sont de 28 sur 107, occupant une part de marché de 26 %.

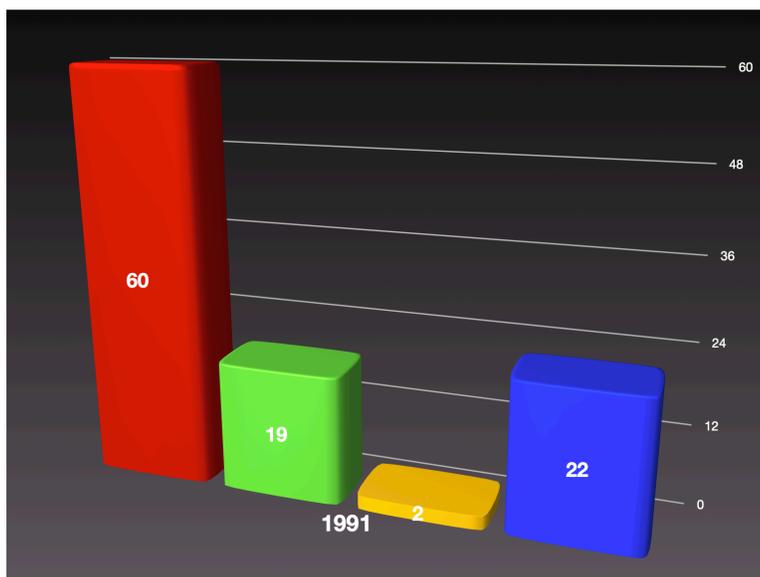
4.2.2 1991, 1992, 1993

Durant ces trois années, l'on note une tendance à la baisse de la présence japonaise, mais cette baisse s'est réalisée progressivement et non abruptement. La longue traîne, c'est-à-dire le phénomène de rediffusion des séries, explique cette situation. Fait à noter, ce sont principalement les œuvres entièrement japonaises qui ont subi la plus grande baisse.

1991

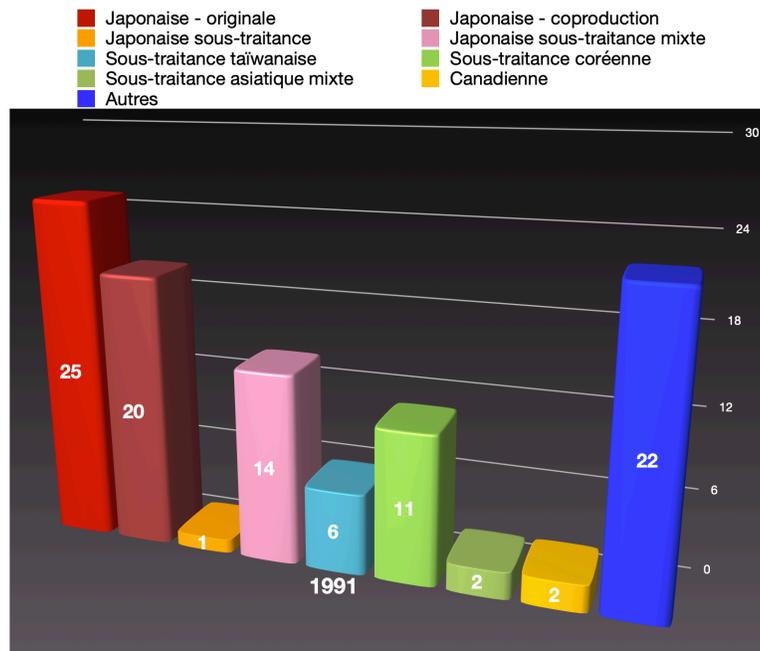
FIGURE 27 Présence de l'animation en 1991

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1991, sur 103 productions originales, la présence japonaise est de 60 séries contre 22 autres. La sous-traitance asiatique est de 19 et il y a eu 2 productions Canadienne. Les sous-traitances asiatiques sont de 6 pour Taiwan, 11 pour la Corée et 2 mixte.

FIGURE 28 Répartition par catégories pour l'année 1991

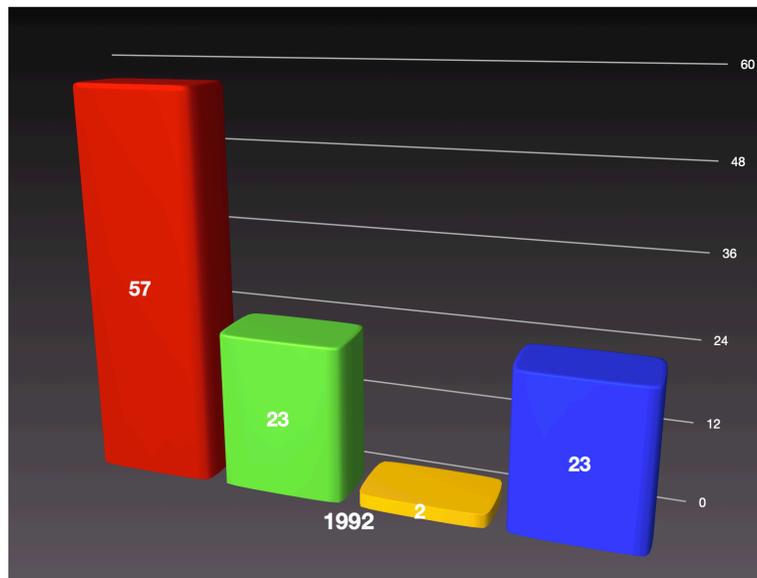


La répartition de la présence japonaise est de 25 productions originales, 20 coproductions, une *sous-traitance japonaise* et 14 *sous-traitances japonaises mixtes*.

1992

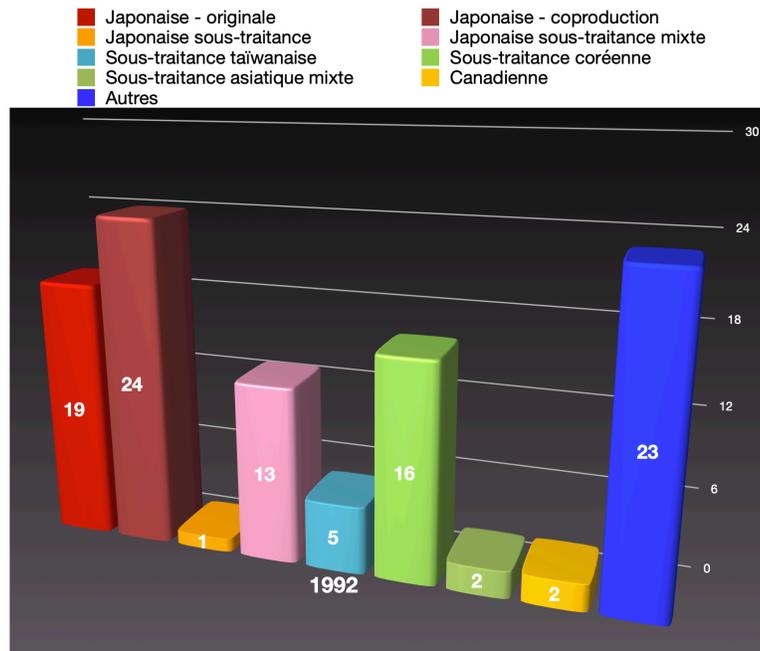
FIGURE 29 Présence de l'animation en 1992

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1992, sur 105 productions, la présence japonaise est de 57 séries, contre 23 *autres*, 23 *sous-traitances asiatiques* et 2 productions *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* sont de 5 pour Taiwan, 16 pour la Corée et 2 mixte.

FIGURE 30 Répartition par catégories pour l'année 1992

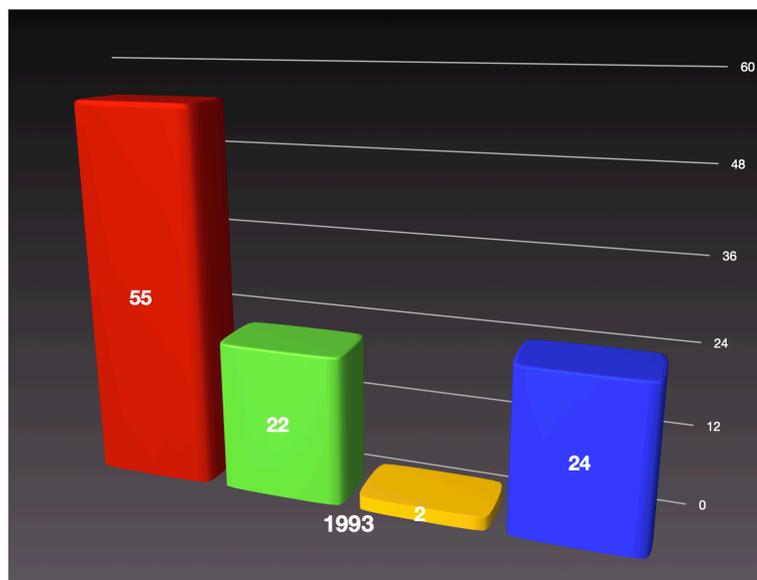


La répartition de la présence japonaise en 1992 est de 19 productions originales, 24 coproductions, une *sous-traitance japonaise* et 13 *sous-traitances japonaises mixtes*. Pour la première fois depuis 1988, les séries originales japonaises sont moins nombreuses que les productions réalisées en Occident.

1993

FIGURE 31 Présence de l'animation en 1993

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1993, sur 103 productions, la présence japonaise est de 55 séries contre 24 *autres*. La *sous-traitance asiatique* est de 22 et il y a eu 2 productions *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* sont de 6 pour Taiwan, 13 pour la Corée et 3 mixte.

FIGURE 32 Répartition par catégories pour l'année 1993



La répartition de la présence japonaise est de 17 productions originales, 23 coproductions, une *sous-traitance japonaise* et 14 *sous-traitances japonaises mixtes*.

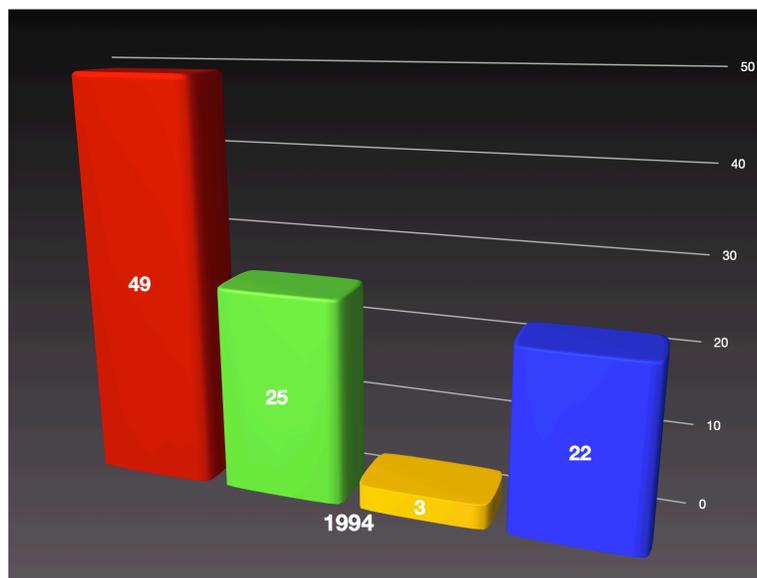
Entre 1991 et 1993, c'est la sous-traitance coréenne qui a le plus bénéficié avec 11, 16 et 13 séries. Pour les Taïwanais, cela est resté stable avec des chiffres de 6, 5 et 6.

4.2.3 1994, 1995, 1996

1994

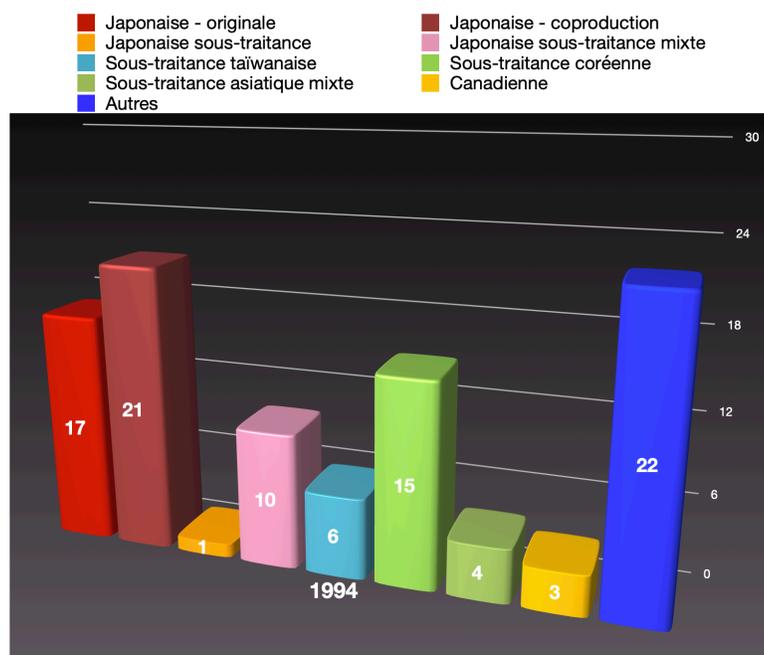
FIGURE 33 Présence de l'animation en 1994

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



Pour 1994, sur 99 productions, la présence japonaise est de 49 séries, contre 22 *autres*, 25 pour la *sous-traitance asiatique* et 3 productions *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* sont réparties de la manière suivante : 6 pour Taiwan, 15 pour la Corée et 4 mixte.

FIGURE 34 Répartition par catégories pour l'année 1994



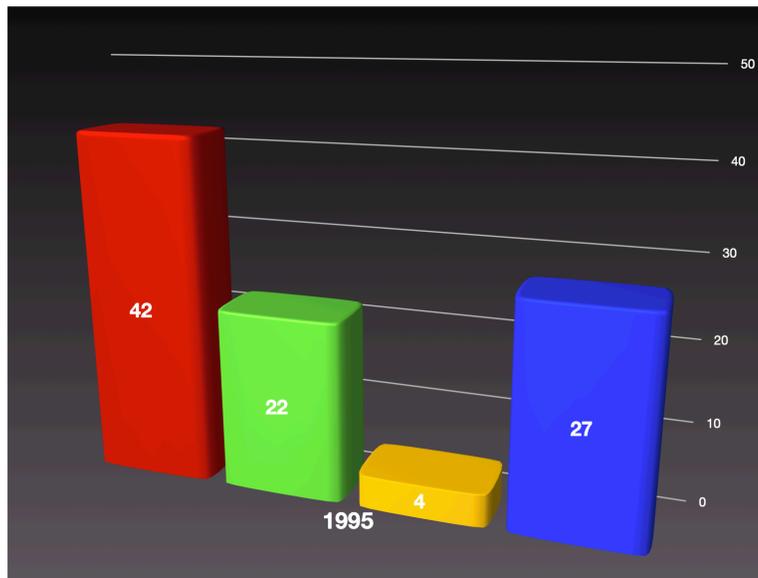
En 1994, la répartition de la présence japonaise est de 17 productions originales, 21 coproductions, une *sous-traitance japonaise* et 10 *sous-traitances japonaises mixtes*.

Notons que, depuis 1984, la présence japonaise s'est maintenue au-dessus de 50 %, mais passe, en 1994, au-dessous de la barre du 50 %, soit à 49,5 %.

1995

FIGURE 35 Présence de l'animation en 1995

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1995, sur 95 productions, la présence japonaise est de 42 séries, contre 27 *autres*, 22 pour la *sous-traitance asiatique* et 4 productions *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* sont réparties ainsi : 3 pour Taiwan, 14 pour la Corée et 5 mixte.

FIGURE 36 Répartition par catégories pour l'année 1995

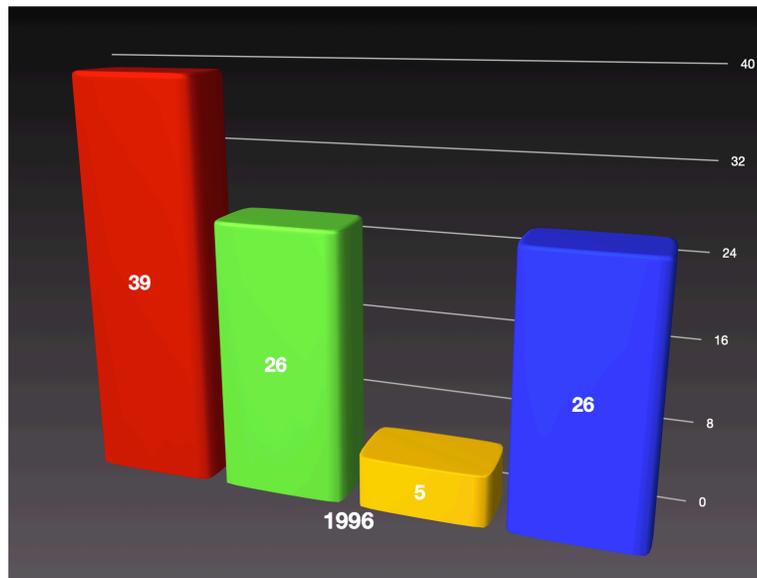


La répartition de la présence japonaise est de 12 productions originales, 17 coproductions, une *sous-traitance japonaise* et 12 *sous-traitances japonaises mixtes*.

1996

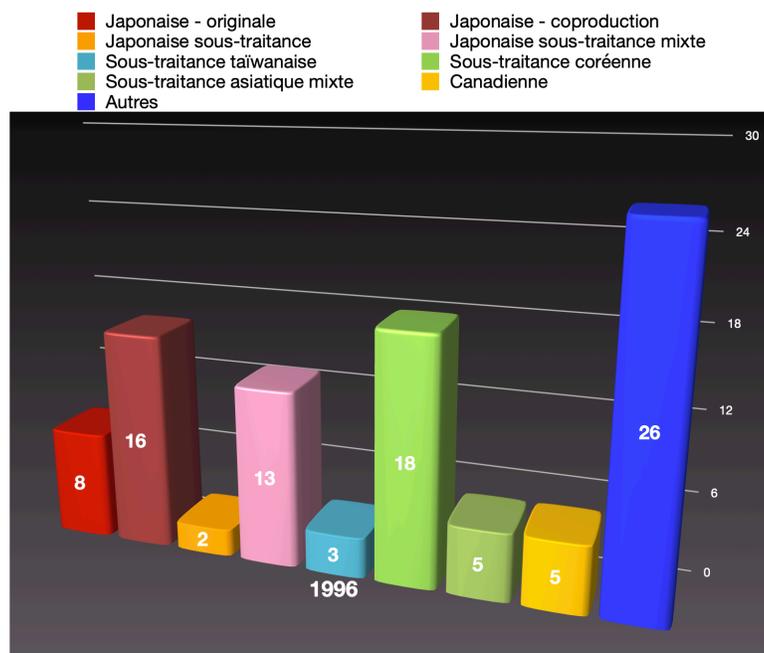
FIGURE 37 Présence de l'animation en 1996

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



Pour 1996, sur 96 productions, la présence japonaise est de 39 séries, alors qu'elle est de 26 autres, 26 sous-traitances asiatiques et 5 productions Canadienne. Les sous-traitances asiatiques sont de 3 pour Taiwan, 18 pour la Corée et 5 mixte.

FIGURE 38 Répartition par catégories pour l'année 1996



La répartition de la présence japonaise est de 8 productions originales, 16 coproductions, 2 *sous-traitances japonaises* et 13 *sous-traitances japonaises mixtes*.

Les 8 séries originales diffusées en 1996 sont égales au nombre de 1980. Ainsi, cela a pris 11 ans aux productions entièrement japonaises pour atteindre le sommet de 1990, mais seulement six ans pour retourner au niveau de 1980. Il y a donc chute.

Les rediffusions ont toutefois légèrement brouillé les cartes et nous remarquons que ce sont les nouveautés entièrement japonaises qui ont diminué à partir de 1991. La *coproduction* est aussi en diminution.

Les deux catégories de *sous-traitance japonaise* sont restées sensiblement les mêmes entre 1993 et 1996 et la *sous-traitance asiatique* ainsi que la production occidentale

sont à égalité en fait de présence. La sous-traitance coréenne à une tendance à la hausse au cours de la même période.

Bien que modeste, c'est la production Canadienne qui a connu la hausse la plus marquée. Alors qu'il y avait habituellement une production entièrement canadienne ou deux par année, ce sont 5 séries entièrement canadiennes qui ont été diffusées en 1996.

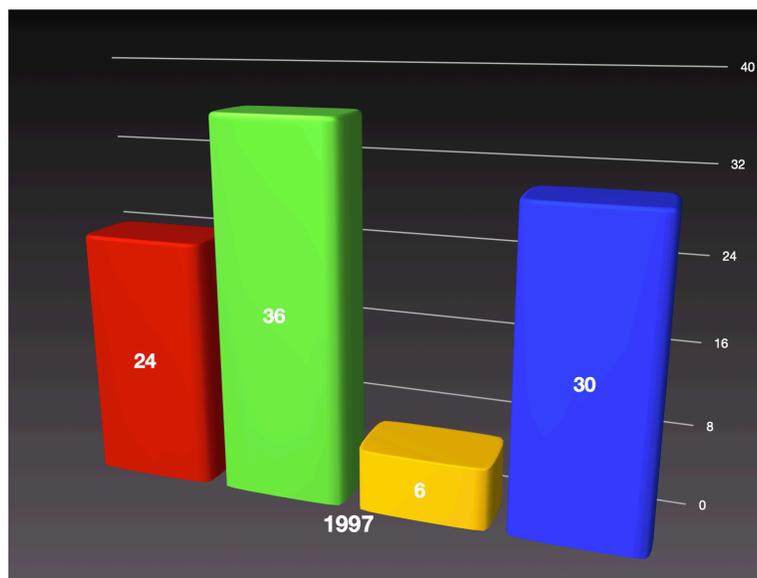
4.2.4 1997, 1998, 1999

Les tendances décrites pour les six années précédentes se sont poursuivies durant les trois dernières années de notre recensement. Fait particulier à noter, l'arrivée en ondes, en 1997, de la chaîne québécoise Télétoon, inclus dans notre recensement, consacrée à l'animation.

1997

FIGURE 39 Présence de l'animation en 1997

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1997, sur 96 productions, la présence japonaise est de 24 séries, contre 30 *autres*, 36 *sous-traitances asiatiques* et 6 productions *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* sont de 5 pour Taiwan, 18 pour la Corée et 13 mixtes.

FIGURE 40 Répartition par catégories pour l'année 1997



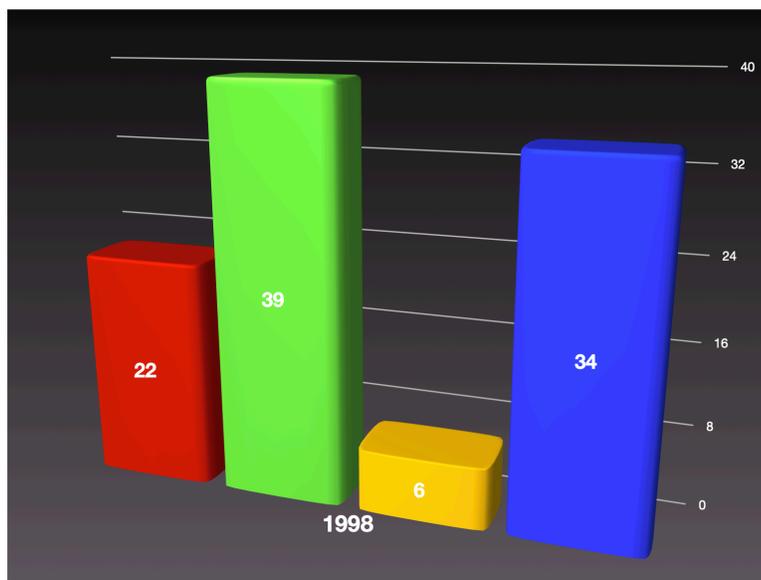
La répartition de la présence japonaise est de 3 productions originales, 7 coproductions, 2 *sous-traitances japonaises* et 12 *sous-traitances japonaises mixtes*.

Ainsi, 1997 est la première année depuis 1984 où la présence japonaise est moindre que la catégorie *autres*. En fait, ce sont les *sous-traitances asiatiques* qui sont les plus présentes.

1998

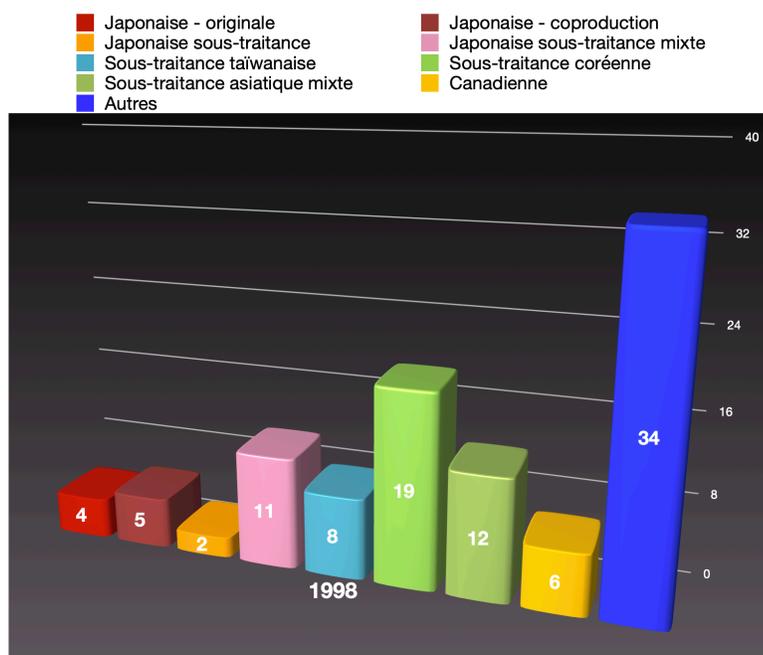
FIGURE 41 Présence de l'animation en 1998

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



Pour 1998, sur 101 productions, la présence japonaise est de 22 séries, 34 *autres*, 39 *sous-traitances asiatiques* et 6 productions *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* sont de 8 pour Taiwan, 19 pour la Corée et 12 mixtes.

FIGURE 42 Répartition par catégories pour l'année 1998

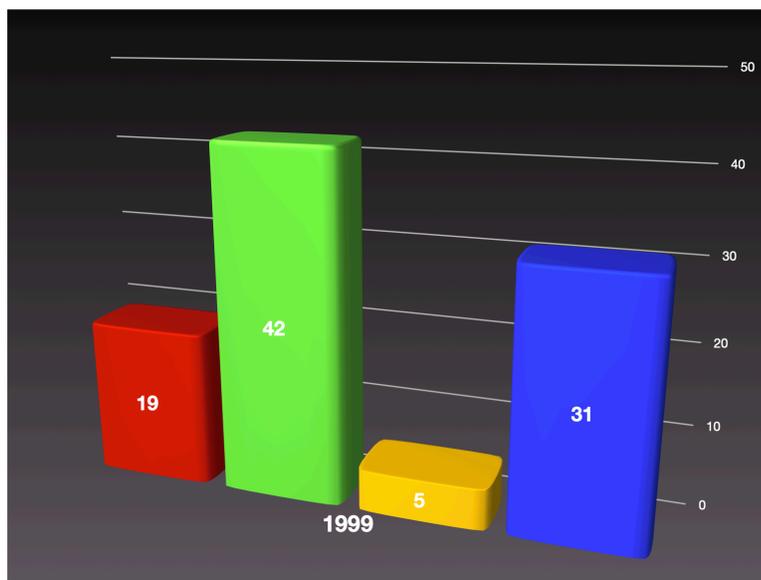


La répartition de la présence japonaise est de 4 productions originales, 5 coproductions, 2 *sous-traitances japonaises* et 11 *sous-traitances japonaises mixtes*.

1999

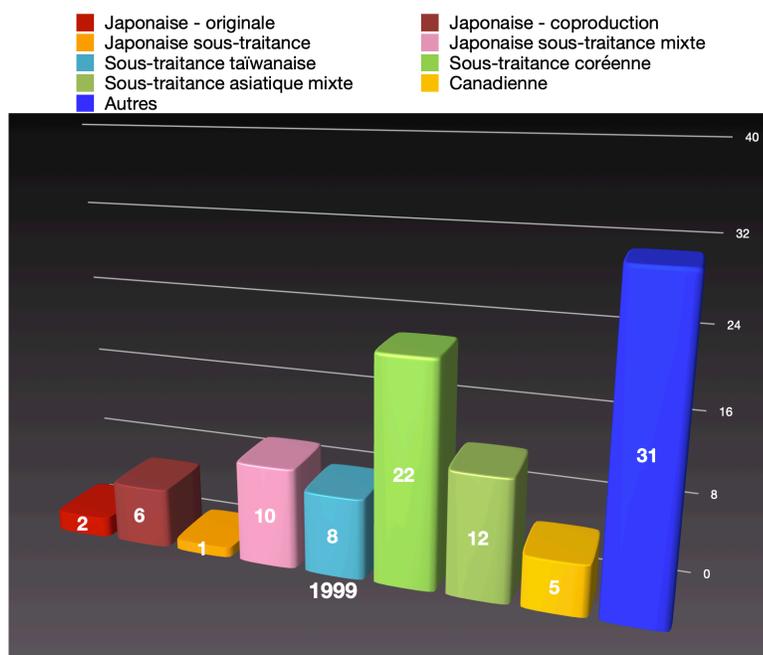
FIGURE 43 Présence de l'animation en 1999

■ Présence japonaise ■ Présence asiatique ■ Canadienne ■ Autres



En 1999, sur 97 productions, la présence japonaise est de 19 séries, 31 *autres*, 42 *sous-traitances asiatiques* et 5 productions *Canadienne*. Les *sous-traitances asiatiques* sont de 8 pour Taiwan, 22 pour la Corée et 12 mixte.

FIGURE 44 Répartition par catégories pour l'année 1999



La répartition de la présence japonaise est de 2 productions originales, 6 coproductions, 10 *sous-traitances japonaises* et 10 *sous-traitances japonaises mixtes*.

Contrairement à la fin des années 80 où l'arrivée de nouvelles chaînes diffusant des dessins animés a contribué à accroître la présence des dessins animés japonais, ce furent les tendances des dernières années qui prévalurent, soit la *sous-traitance asiatique*, les productions entièrement occidentales et les productions entièrement canadiennes.

Soulignons que, peu à peu, l'effet de longue traîne s'est estompé quant à la présence japonaise. Il y avait ainsi de moins en moins de nouveautés provenant des studios d'animation japonais. Seule la *sous-traitance japonaise mixte* était encore importante. Cela s'expliquerait du fait que Disney a ouvert une division japonaise, soit la Walt Disney Animation à la fin des années 80 et que, durant la décennie 90, Disney a produit beaucoup de séries d'animation auxquelles la division japonaise a participé. La Warner Brothers a aussi créé des séries d'animation pour la télévision durant la même période et, encore une fois, les studios japonais ont participé à la réalisation de ces séries.

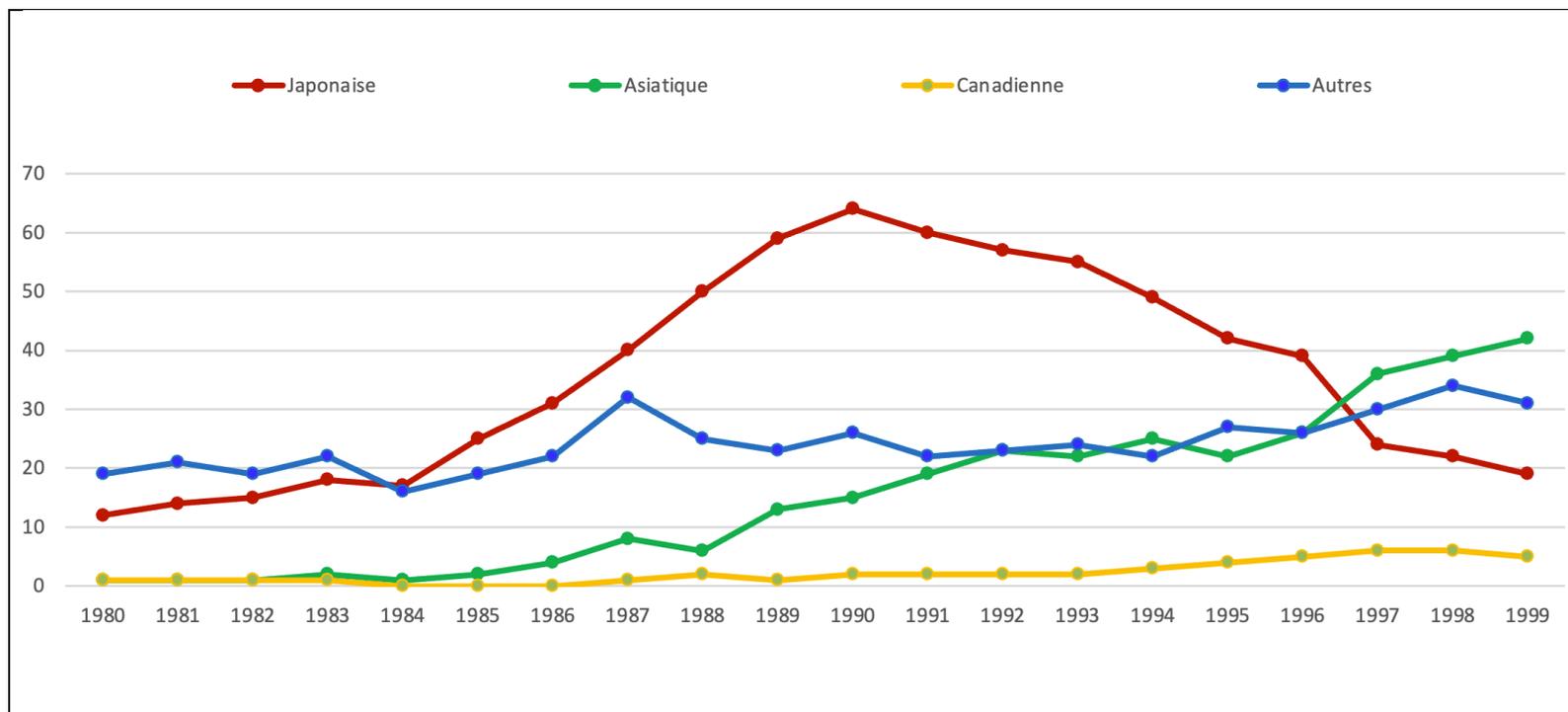
4.2.5 Récapitulatif de la décennie 90

La deuxième décennie fut vraiment difficile pour l'industrie de l'animation japonaise tel que le démontre la figure 44. En 1990, sa présence était de 60 %. Neuf ans plus tard, elle n'était que de 20 %.

En fait, ce sont les productions occidentales qui étaient les plus présentes au cours de cette décennie, mais une bonne partie de ces productions était sous-traitée à des studios asiatiques, dont des studios japonais.

Nous avons noté que la présence japonaise était sensiblement la même que celle de la *sous-traitance asiatique* et la catégorie *autre* au cours de cette décennie.

FIGURE 45 Courbe de la présence entre 1980 et 1999



Nous ne pouvons donc pas affirmer que la présence des animations japonaises a subi une « chute » durant la décennie 90. Si nous regardons les nouveautés et les séries originales entièrement produites au Japon, oui il y a une chute et la deuxième partie de notre hypothèse est valide. Par contre, l'analyse de l'ensemble de la diffusion et de la rediffusion démontre qu'il n'y a pas eu chute, mais plutôt une descente progressive si l'on tient compte de l'ensemble des catégories japonaises. Dans ce cas, notre hypothèse n'est pas entièrement fausse, mais pas entièrement valide. La perte de présence japonaise existe et elle est démontrée, mais c'est dans les nuances que tout s'explique.

La proportion de séries d'animation a diminué si l'on compare cette proportion au nombre de plages horaires disponibles chez les diffuseurs. Bien qu'il y ait eu accroissement du nombre de chaînes de télévision et qu'il y ait eu plus de séries d'animation diffusées en 1999 qu'en 1980, cela ne signifie pas qu'il y ait eu plus de plages horaires attribuées aux animations. En effet, TVA a réduit de beaucoup le nombre de séries d'animation mis en ondes les fins de semaine lors de l'apparition le samedi matin d'une émission d'actualités. Aussi, Radio-Canada et le Canal famille ont commencé à diffuser plus d'émissions en prise de vue réelle destinées aux enfants dans des plages horaires autrefois attribuées aux dessins animés. C'est principalement la présence de l'industrie de l'animation japonaise qui a été affectée puisque la catégorie *autres* est restée sensiblement la même au cours des vingt années analysées et que la *sous-traitance asiatique* a augmenté.

Enfin, la décennie 90 ne fut pas favorable à l'industrie du doublage québécois. La plupart des séries d'animation produites par les Canadiens l'ont été en anglais ou en coproduction avec les Français et la plupart des versions françaises ont été faites en France. Une explication possible est que la série *Les Simpson* fut doublée au Québec pour le marché québécois et le fait qu'il y ait eu une saison pour chaque année de la décennie 90 a pu accaparer beaucoup de ressources de doublage non disponibles pour d'autres doublages de séries d'animation.

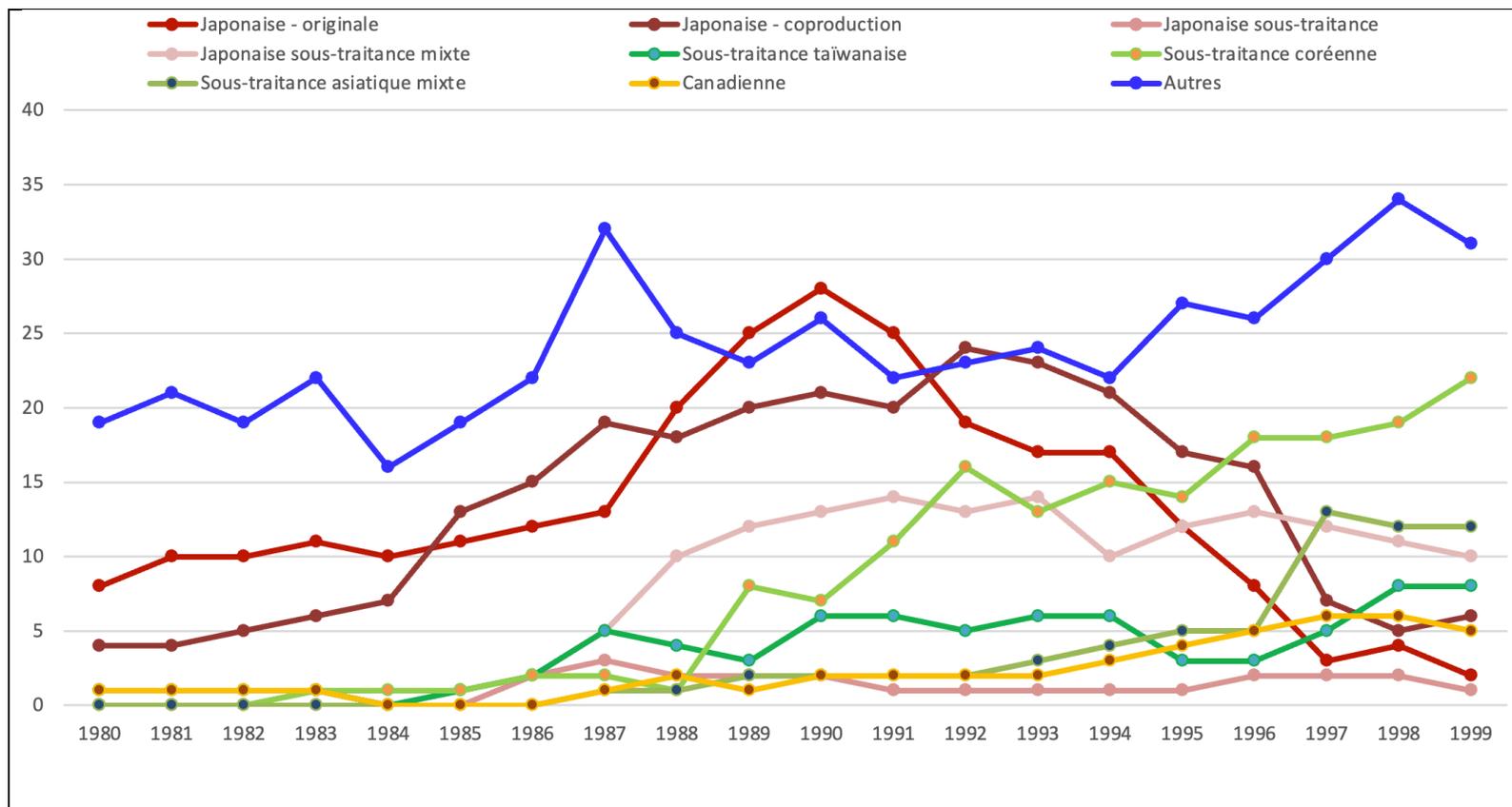
4.3 Récapitulatif de la présence de l'industrie de l'animation japonaise entre 1980 et 1999

L'année 1980 marque la première année de notre recherche avec 36 % de présence japonaise. Le pic de cette présence a lieu en 1989 avec 61 %, et la dernière année de notre recherche, soit 1999, est celle qui a connu la moins forte présence avec 20 %.

Toutefois, si nous effectuons une moyenne des pourcentages des années qui nous intéressent, les studios d'animation issus de l'industrie japonaise ont travaillé sur 46 % des séries d'animations présentées à la télévision québécoise de langue française entre 1980 et 1999. Les 54 % restants ont été partagés entre les multiples industries internationales, qu'elles aient été coréenne, taiwanaise, canadienne ou autres. Les autres incluent les industries de l'animation américaine et française.

L'industrie de l'animation japonaise a donc été l'industrie nationale qui a la plus grande présence en matière de réalisation de séries animées télédiffusées en français au Québec entre 1980 et 1999.

FIGURE 46 Courbe de la répartition par catégories entre 1980 et 1999



5. ANALYSE DES FACTEURS

Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, l'industrie de l'animation japonaise était très présente durant la décennie 80 et cette présence, contrairement à notre hypothèse, a progressivement diminué au cours des années 90 plutôt que chuté. Dans ce chapitre, nous analyserons les facteurs qui sont susceptibles d'avoir mené à cette forte présence ainsi que ceux qui ont potentiellement causé sa diminution.

Pour ce faire, nous avons repris certains des facteurs mentionnés dans la problématique, mais avons regroupé certaines qui étaient liées. Nous commencerons par les facteurs qui ont potentiellement favorisé la forte présence pour terminer avec ceux qui ont pu causer sa baisse.

5.1 Facteurs favorables

5.1.1 Le néolibéralisme et le *sans teinte culturelle*

Le néolibéralisme de la décennie 80 semble avoir contribué à l'augmentation de la présence de dessins animés réalisés par des studios japonais dans la programmation jeunesse des télédiffuseurs au Québec, mais pas pour les raisons qui nous paraissent évidentes. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le Japon n'était pas un endroit où la main-d'œuvre était bon marché. Durant la décennie 80, le Japon était la deuxième économie mondiale et vivait une bulle économique. Le salaire japonais était élevé, et ce, pour suivre le coût de la vie au Japon (Cargill et Sakamoto, 2008).

Là où le néolibéralisme semble avoir exercé une influence déterminante est sur l'industrie de la télévision en Occident. Un phénomène intéressant s'est produit sensiblement au même moment au Québec et en France entre 1980 et 1989. En 1980, il y avait trois chaînes de télévision tant au Québec qu'en France, soit deux chaînes publiques et une privée au Québec, alors qu'il y avait trois chaînes publiques en France.

En 1989, le portrait était tout autre. Au Québec, en dix ans, une chaîne généraliste privée et deux chaînes payantes, diffusant des séries de dessins animés, ont été implantées. En France, durant la même période, ce sont deux chaînes généralistes privées et une chaîne payante qui ont commencé à diffuser, sans compter la privatisation de TF1 (Perrier, 2018). L'implantation d'une chaîne demande des investissements importants et la création d'émissions originales prend du temps. Pour une nouvelle chaîne, trouver des séries existantes inédites est donc une aubaine.

Une particularité du néolibéralisme est le désengagement de l'État au profit du privé, la privatisation de TF1 étant l'exemple de ce phénomène (Weidenbaum, 1981). Par contre, le désengagement de l'État est aussi passé par la privatisation de la production des émissions, que ce soit à cause de politiques, de changements dans la réglementation ou de compressions budgétaires. Les diffuseurs publics se trouvaient ainsi dans la même situation que les diffuseurs privés. Il fallait trouver de nouvelles émissions à moindre coût. Ici encore, les séries existantes et inédites étaient une aubaine.

Ainsi, les séries existantes inédites japonaises semblent avoir été le principal atout de l'industrie de l'animation japonaise. Entre 1963 et 1979, les Japonais ont produit 370 films, spéciaux ou séries d'animation (Littardi, 2021). Ce nombre a grimpé à 700 entre 1980 et 1988 (Littardi, 2022). Cette croissance s'est poursuivie au cours des années suivantes. Les Japonais produisaient des séries d'animations de tous les styles, de tous les genres, pour différents groupes d'âge et pour tous les goûts.

Plusieurs producteurs occidentaux avaient des relations avec des studios d'animation japonaise, comme pour la réalisation de dessins animés en coproduction ou pour l'importation. Ces liens commerciaux existent depuis la première série *Tetsuwan Atomu*, en 1963, alors que cette série fut traduite et diffusée aux États-Unis. Le rythme de l'importation semble avoir suivi le développement de l'industrie japonaise. Plus il y avait de studios japonais, plus il y avait de producteurs occidentaux qui cherchaient à adapter les séries d'animation pour leur marché.

Lorsqu'il y a eu multiplication des chaînes et nécessité de trouver une programmation bon marché en attendant que les producteurs locaux créent des émissions, les séries d'animation japonaise devinrent potentiellement très attirantes pour les diffuseurs occidentaux.

On peut parler plus particulièrement de l'émission japonaise *Sekai Meisaku Gekijō*, connu en occident sous le nom de *World Masterpiece Theater*. Cette émission fut produite de 1969 à 1997 et diffusée sur Fuji Television Network (Fuji TV) (Pinon et Brunel, 2017). Le concept de l'émission était simple. Chaque année était diffusée une série d'animation adaptée à partir d'une œuvre littéraire classique internationale. Plusieurs séries figurent dans notre recensement et ont connu de multiples rediffusions au Québec, *Heidi* (Takahata, 1973), *Les Contes de la forêt verte* (Endo, 1973), *Anne... la maison aux pignons verts* (Takahata, 1979), pour n'en citer que quelques-unes.

Outre le *World Masterpiece Theater*, notre recensement démontre que d'autres adaptations d'œuvres occidentales ont été faites par des studios japonais, que ce soit en coproduction avec un pays occidental ou pas.

Toutes ces séries d'adaptations d'œuvres internationales étaient ainsi des produits existants et facilement traduisibles, en plus d'avoir comme public cible la catégorie jeunesse.

En plus des adaptations d'œuvres occidentales, les Japonais ont produit d'autres séries d'animation issues d'adaptations d'œuvres japonaises ou d'histoires originales (Littardi, 2021, 2022). C'étaient là aussi des produits existants, mais probablement culturellement plus difficiles à traduire pour les Occidentaux. Toutefois, faire des adaptations françaises de ces séries était sûrement plus rapide et plus économique que de créer des productions originales française ou québécoise. Mousseau (1982) indique que des adaptations étaient déjà effectuées au début des années 80 et que le phénomène n'a fait que s'accélérer jusqu'à la fin de cette même décennie.

Un autre aspect à prendre en considération vise les coproductions occidentales-japonaises. Cet aspect était présent dès les années 70. Un exemple est la série *Maya l'abeille* (Ono, 1975) qui était une coproduction Allemagne-Autriche-Japon. Il existe plusieurs avantages aux coproductions, soit des budgets plus élevés, des coûts de production répartis sur plusieurs partenaires, mais aussi la possibilité d'achat par de multiples diffuseurs, ce qui réduit les risques financiers et augmente la rentabilité d'une série. Mousseau (1982) cite à titre d'exemple le cas de la série *Ulysse 31*.

De plus, les créateurs occidentaux n'ayant pas de studios d'animation détenant les capacités et les moyens de production pour faire des séries pouvaient tout de même en réaliser grâce à un partenariat avec un studio japonais qui, en échange, pouvait vendre cette série à la télévision japonaise. Cela semble constituer une autre raison pour laquelle les studios d'animation japonais ont été si présents au cours de la décennie 80.

Des créateurs occidentaux de plus grande envergure ont aussi fait appel à des studios japonais pour réaliser des dessins animés destinés aux chaînes de télévision occidentale, voire mondiale. Ce fut le cas de Disney et Warner Bros, aussi étrange que cela puisse paraître. Ces deux studios n'ayant pas d'expérience dans la production de séries d'animation pour la télévision, ils ont dû faire appel aux Japonais.

C'est dans ce contexte que le concept de *Culturally Odorless* est important (Annett, 2014; Iwabuchi, 2016). Les adaptations des œuvres littéraires occidentales produites par les Japonais pour leur marché local n'avaient que peu ou pas de teinte culturelle, en grande partie parce que plusieurs producteurs tentaient de rester fidèle à l'esprit de l'œuvre originale :

Concurrently, the anime under scrutiny never attempt to ignore or efface the existence of the works they draw upon as entities endowed with independent reality and intrinsic weight. What they are eager to explore, in fact, is the extent to which that reality and that weight might be transposable to the domain of the animated image—either by reconfiguring them in accordance with certain technical criteria indigenous to animation itself or by externalizing visually their unique essence without interfering with their primarily verbal identity. Although the contingent outcomes of this exploration vary from anime to anime, the overall message conveyed by anime adaptations such as the ones here addressed is that no text can be transposed to a different form without altering substantially, acquiring fresh meanings and inaugurating novel perspectives (Cavallaro, 2010, p. 6).

Certes, il y a toujours des disparités entre l'œuvre originale et l'adaptation, car le média qu'est l'animation est très différent de celui du livre, mais des séries comme celles de la *World Masterpiece Theater* visaient à faire connaître les œuvres classiques et non à les japoniser.

Le concept de *Culturally Odorless* semble avoir rendu les choses encore plus simples lors de coproductions puisque le producteur occidental voulait un produit pour son marché. Il devenait plus difficile de teinter culturellement une série dans ce contexte multiculturel.

Pour ce qui est des œuvres originales créées par les Japonais, il est clair que sur le nombre de séries produites, plusieurs avaient une teinte culturelle nipponne, car elles étaient spécifiquement destinées au public japonais.

Le Japonais Tezuka semble avoir créé des animations universelles, et ce, dès sa première série intitulée *Tetsuwan Atomu* (1963). Étant le père des séries d'animation au Japon, il était la référence pour les autres créateurs qui se sont inspirés des œuvres de ce maître. Il n'est donc pas étonnant de voir tant de séries universelles et peu teintées culturellement produites par les Japonais.

Un autre phénomène observé est celui de la longue traîne. Mousseau (1982) le mentionnait dans son article, les télédiffuseurs occidentaux rediffusaient à de nombreuses reprises les séries de dessins animés. Le recensement de notre recherche a démontré que c'était ce que faisaient les télédiffuseurs québécois. Le cas le plus évident est la série *Les Pierrafeu* (Barbera et Hanna, 1960) qui fut rediffusée chaque année des vingt années analysées.

En fait, les séries qui n'ont été diffusées qu'une seule fois constituent l'exception. La raison première de ces rediffusions semble économique, une série diffusée plusieurs fois permettant d'amortir les coûts d'acquisition qui peuvent varier selon le nombre de rediffusions incluses au contrat. Le coût de doublage de ces rediffusions pouvait aussi constituer une épargne, tout comme l'absence de coût de recherche et d'acquisition lorsqu'une série est diffusée pendant plusieurs années. Cela pouvait aussi permettre une meilleure planification des acquisitions. Pour les chaînes qui débutent, mais aussi celles soumises à des restrictions budgétaires, ces rediffusions semblaient avantageuses. Ce phénomène existait bien avant la période couverte par notre recherche, mais le néolibéralisme l'aurait accentué.

En bref, le néolibéralisme aurait forcé des changements dans l'industrie de la télévision. Ces changements ont créé une situation où les séries d'animation japonaise devenaient une solution simple, efficace et économique face aux défis créés par ces changements.

5.1.2 Comment produire des dessins animés à moindre coût

Les standards du nombre d'images par seconde sont différents selon le média, que ce soit le cinéma ou la télévision. En matière télévisuelle, il existe une différence de standards entre l'Amérique du Nord et l'Europe due aux différences en alimentation électrique qui ont un effet sur le nombre d'images par seconde diffusée.

Pour les besoins de ce texte et des explications que nous ferons dans ce chapitre, nous parlerons d'images dessinées et non d'images diffusées lorsque nous parlerons d'images par seconde.

Marion Perrier (2018), dans *Regards sur l'animation japonaise : une étude comparative France-Japon*, explique qu'il y a deux méthodes d'animation utilisées dans la production de dessins animés en Occident : l'animation complète (*Full animation*) et l'animation limitée (*Limited animation*) (Dovnicovic, 2000; Perrier, 2018). L'animation complète de 24 images par seconde est utilisée pour les films. C'est cette méthode qu'utilise Disney pour ses longs métrages. L'animation limitée à 12 images par seconde est plus efficace pour les séries télévisuelles dont les histoires s'étendent sur plusieurs épisodes. De plus, l'animation limitée permet aussi la réutilisation des dessins afin de diminuer les coûts de production (Dovnicovic, 2000) :

«Une série de bonne qualité technique comporte, selon les standards européens, 12 images à la seconde, soit 180 000 pour un épisode de 25 minutes. Ce chiffre est théorique ; dans la pratique certains dessins (de décors, de mouvements) sont utilisés plusieurs fois par épisode et il faut en moyenne tracer et gouacher 120 000 dessins pour un épisode de 26 minutes (Mousseau, 1982, p. 83).

Le studio américain Hanna-Barbera utilisait cette méthode d'animation limitée pour ses séries, ce qui est devenu la référence pour le dessin animé télévisuel. Le nombre de séries élevé recensé provenant de ce studio démontre la domination de cette méthode.

Les Japonais utilisent une moyenne d'images par seconde et non un nombre fixe comme le font les Occidentaux. Ainsi donc, les Japonais ont développé une forme d'animation limitée plus basse que le standard occidental. Ils utilisent une moyenne, ce qui permet d'ajuster le nombre d'images requis par le contexte. Les paysages, les personnages qui dialoguent sans ne mouvoir que leur bouche et les personnes qui changent peu de position requièrent moins d'images par seconde qu'un protagoniste qui gesticule sans arrêt (Dovnicovic, 2000). Le faible nombre d'images pour ce type de situation quasi fixe permet d'accroître le nombre de photogrammes des scènes plus animées afin de produire des mouvements plus fluides. Dans un contexte de moyenne, le non-mouvement est donc aussi important que le mouvement.

5.1.3 La méthode de gestion et de production

Durant les années 50, la compagnie Toei Doga fut créée avec l'objectif de produire des longs métrages d'animation. Pour y arriver, le président de l'entreprise a instauré le modèle de production et de gestion du studio Disney²². Après avoir complété le film *Le Serpent blanc* (Yabushita, 1958), le modèle de gestion de la Toei Doga s'est transformé et beaucoup plus rapproché du modèle de gestion japonais (Pruvost-Delaspre, 2014). Ce modèle est connu en Occident sous le nom de « La méthode Toyota » et est décrit dans le livre du même nom écrit par Jeffrey K Liker (2006)²³. Nous croyons que l'industrie de l'animation japonaise a adopté ce modèle de gestion, et ce, en symbiose avec l'aspect artistique.

²² Le modèle de gestion et de production de Disney s'est inspiré du taylorisme et du fordisme.

²³ La méthode Toyota est le reflet du modèle de gestion et de production typiquement japonais développé depuis les années 1960.

L'introduction de ce modèle de gestion a été faite progressivement et en réponse aux embûches, contraintes et défis découlant du développement de l'industrie de l'animation et de l'expertise japonaise. Pour la période étudiée, soit de 1980 à 1999, la majorité des séries d'animation et des films d'animation étaient réalisés à la main par des travailleurs spécialisés, suivant des procédures de fabrication et utilisant des techniques éprouvées. Toutefois, nous démontrerons plus loin que la création d'un dessin animé peut aussi être un processus artistique variant selon le système de gestion et de production²⁴.

Nous avons basé cette section de notre mémoire sur le livre de Liker, mais aussi sur d'autres textes qui parlent de l'animation, des studios japonais et de l'industrie de l'animation japonaise afin d'offrir quelques exemples. Il existe, bien entendu, des différences entre l'industrie de l'animation et l'industrie de l'automobile, la première étant une industrie légère et la seconde une industrie lourde (Morin, 2008). Nous démontrerons que, malgré ces différences, il existe toutefois plusieurs points en commun entre ces deux industries.

Cette méthode est composée de quatorze principes répartis en 4 sections, soit : la philosophie à long terme, le bon processus produira les bons résultats, contribuer à la valeur de l'organisation en faisant évoluer ses employés, et résoudre sans cesse les problèmes fondamentaux conduit l'organisation à apprendre (Liker, 2006).

²⁴ Ce qui contredit, en partie, la vision de l'industrie culturelle d'Adorno et Horkheimer.

5.1.4 Philosophie à long terme

Le « premier principe » est de prendre des décisions avec une vision à long terme, même si cela est au détriment des objectifs financiers à court terme. Voici trois exemples provenant des débuts de l'industrie.

Comme mentionné dans la problématique, Osamu Tezuka a réalisé la première série de dessins animés pour la télévision, et ce, tout en étant déficitaire (Koyama-Richard, 2010). Tezuka et son studio d'animation, la Mushi Production, semblent avoir pris un risque financier à court terme, mais, ce faisant, auraient réussi à établir les bases de l'industrie de l'animation japonaise, particulièrement celle des séries télévisuelles. Malgré la faillite de la Mushi Production en 1973, le studio Tezuka Production et d'autres studios créés par les anciens de la Mushi ont pris la relève (Kacorowski, 2017).

Il existe un autre cas similaire, soit celui du studio Zuiyo Eizo. Ce dernier a produit plusieurs séries diffusées en France et au Québec, principalement la série *Heidi* (Takahata, 1973). Cette série Heidi, qui était un succès technique, artistique et populaire, fut toutefois un échec financier qui a fragilisé l'entreprise. En 1975, le studio a été acheté et renommé Nippon Animation, tout en gardant les employés et leur expertise (Pinon et Brunel, 2017).

Un cas légèrement différent, la Toei Doga. Étant donné que c'était une division du studio Toei, les créateurs pouvaient prendre des risques financiers avec les dessins animés, d'autant plus que l'objectif derrière sa création était de devenir un égal du studio Disney (Pruvost-Delaspre, 2014).

Nous pourrions pousser les recherches plus loin, mais les trois cas dont nous avons parlé sont célèbres et semblent expliquer pourquoi les studios japonais n'ont pas hésité à prendre des risques à court terme pour arriver à leur objectif plutôt que de ne viser que les profits à court terme. Cette prise de risque aurait ainsi permis de faire progresser

l'animation japonaise. Encore aujourd'hui, cette prise de risque semble toujours être présente et aurait potentiellement mené à la création de technique ou d'œuvres révolutionnaires.

5.1.5 Le bon processus produira les bons résultats

Le « deuxième principe » du modèle Toyota vise à réviser et à corriger grâce à l'amélioration continue, le *kaizen*, les processus de travail afin d'éliminer le gaspillage.

Il y a huit types de gaspillage : la surproduction, l'attente, le transport superflu, l'excès de traitement ou le traitement incorrect, l'excès de stocks, les défauts et, finalement, la créativité non exploitée des employés.

Pour les dessins animés japonais, l'élément important est le mouvement inutile, et ce, au propre comme au figuré. Nous l'avons vu plus haut, dans l'animation, le mouvement demande plus d'images que le non-mouvement. Si l'on inclut des mouvements inutiles²⁵ dans l'histoire, l'on augmente le nombre d'images à dessiner. Par le fait même, cela demande plus de temps et augmente le risque d'erreurs et de défauts. C'est ici que le choix de Tezuka d'utiliser l'animation limitée pour faire la première série de dessins animés japonais semble avoir été essentiel. Il avait probablement compris où résidait la plus grande source de gaspillage, le mouvement. En réduisant encore plus le nombre d'images par seconde, le gaspillage diminuait et l'amélioration continue pouvait s'effectuer plus facilement. L'archivage des celluloïds dessinés permettait aussi de les réutiliser pour d'autres scènes, ce qui diminuait la fabrication de dessins

²⁵ Mouvements qui ne sont présents que pour agrémenter le visuel et ne relevant pas des besoins narratifs ou symboliques.

supplémentaires qui n'étaient pas essentiels. Ces deux éléments ont ainsi probablement généré une diminution des mouvements inutiles dans la fabrication d'un dessin animé.

Autre gaspillage que les Japonais cherchaient à éliminer : la créativité non exploitée des employés. Par exemple, il y avait des concours de design, dans les années 60 à la Toei, ce qui permettait aux différents animateurs de participer à la création graphique d'une œuvre (Pruvost-Delaspre, 2014). Aussi, il était même possible de transgresser son rôle assigné et ses tâches si cela était bénéfique à l'œuvre.

Il y a un cas célèbre où un jeune animateur attiré aux dessins d'intervalle (image entre les images clefs favorisant la fluidité d'un mouvement) a suggéré un dénouement alternatif au film *Voyages spatiaux de Gulliver* (Kuroda, 1965), dénouement qui fut intégré dans la version définitive du film. Le nom de ce jeune animateur est Hayao Miyazaki, aujourd'hui grand réalisateur d'animations (Pruvost-Delaspre, 2014).

C'est probablement parce qu'il y a une communication bidirectionnelle entre les réalisateurs et tous les artisans que le kaizen semble pouvoir s'effectuer puisque tous peuvent soumettre des idées qui seront prises en compte, bien que seules les meilleures seront gardées.

Le « troisième principe » est d'utiliser un système à flux tiré. En bref, ce processus a pour principe de fabriquer quelque chose seulement quand l'opération suivante le requiert, ce qui a comme effet de réduire la surproduction. L'utilisation de l'archivage des celluloïds fait partie du procédé.

Prenons comme exemple la série *Goldorak* (Yamayoshi et Kawada, 1975). Chaque épisode avait des points en commun entre elles : les vaisseaux ennemis, la transformation du personnage principal et les attaques de Goldorak. Il était probablement facile de réutiliser des éléments des épisodes précédents pour créer un nouveau, et il ne restait plus qu'à dessiner les éléments nouveaux, différents et spécifiques à cet épisode. Les dessins semblent donc avoir été produits selon les besoins

plutôt que de redessiner ce qui existait dans les épisodes précédents. Cela demandait une plus grande préparation dans la fabrication d'une série, mais il y avait des avantages importants, principalement monétaires et temporels.

L'un des avantages de la méthode d'animation japonaise semblerait relever du « quatrième principe », soit le nivellement de la charge de travail. Ici, le but est de ne pas surcharger les personnes avec trop de travail dans un court laps de temps. Pour reprendre l'expression utilisée par Liker (2006), c'est de travailler comme la tortue et non comme le lièvre. C'est de prendre son temps pour faire un produit de qualité sans recommencer. Cela évite le gaspillage de ressources et de temps, tout en gardant un niveau régulier de fabrication et de qualité.

Pour du dessin animé fait à la main, ce principe est important puisque si les images n'ont pas la même qualité, l'animation sera de mauvaise qualité. Non seulement cela semble vrai pour l'utilisation de dessins provenant de différents épisodes, mais cela semble encore plus important pour les images composées de celluloïds ayant déjà servi séparément et qui sont réunies pour former une nouvelle image. Quand la qualité est uniforme pour tous les éléments dessinés, il est plus facile de créer de nouvelles images sans avoir à dessiner de nouveaux éléments ou à ajuster l'ensemble. Cela permettrait ainsi de réaliser un épisode plus rapidement, sans surcharger les animateurs qui pouvaient probablement ainsi prendre leur temps pour faire des dessins de qualité uniforme.

Cela semble donc être une spirale qui tourne et qui permet d'avoir une cadence élevée. Les premiers épisodes prenaient probablement plus de temps à être réalisés, car tout devait être dessiné, mais les derniers devaient prendre moins de temps vu le nombre d'images composées d'éléments réutilisés. Par contre, la spirale pouvait tourner dans l'autre sens s'il y avait des dessins de mauvaise qualité. C'est pour cette raison qu'il fallait sûrement bâtir une culture où tous les employés dans le studio étaient

responsables de la qualité, et ce, dès le départ. En fait, c'est le « cinquième principe » que nous croyons qui a été appliqué.

Le « sixième principe » vise à normaliser les tâches et les opérations pour favoriser l'amélioration continue et l'autonomisation des employés. Comme nous l'avons mentionné au deuxième principe, les studios d'animation japonais semblaient donner à leurs employés la possibilité de participer au développement et à l'amélioration d'une série, voire même des techniques. Par contre, une fois les éléments artistiques et graphiques d'une série fixés, tous les animateurs devaient sûrement respecter les dessins de référence puisqu'ils travaillaient en équipe sur les différents éléments et étaient ainsi responsables de la qualité. Le « septième principe » est d'ailleurs d'effectuer des contrôles visuels afin de déceler les problèmes. Cela vaut tant pour la qualité de l'animation, pour les techniques employées et la trame narrative, ce que le jeune Hayao Miyazaki a fait dans l'exemple décrit plus haut.

Le « huitième principe » prône de n'utiliser que des technologies fiables, éprouvées, réclamées, mais non imposées par la fabrication. Lorsque Tezuka créa la première série d'animation japonaise, il aurait choisi d'utiliser l'animation limitée tout comme le faisait déjà le studio américain Hanna-Barbera pour ses propres séries. Tezuka, grand cinéphile, fut influencé par le studio United Productions of America (UPA) qui utilisait l'animation limitée et prônait une animation moins réaliste que celle de Disney (Bashara, 2019)²⁶. Pour réaliser sa série, Tezuka aurait donc utilisé une technologie éprouvée qui prenait en compte les objectifs et le budget. La différence est que Tezuka et la Mushi Production ont réduit le nombre d'images par secondes et ainsi instauré la moyenne japonaise de 8 images secondes (Koyama-Richard, 2010).

²⁶ Ce type d'animation était aussi moins dispendieuse ainsi que plus facilement finançable et rentable.

La Toei Doga aurait choisi, pour le film *Le Serpent blanc* (Yabushita, 1958), d'emprunter le modèle de Disney, ce qui fut logique étant donné que c'était un long métrage et que la vision du directeur du studio était de devenir le « Disney asiatique » (Pruvost-Delaspre, 2014). Ainsi, l'animation complète fut utilisée à l'image de ce qui était fait en Occident. Par contre, pour ses séries d'animation, la Toei a utilisé l'animation limitée et sa méthode se rapprochait de celle utilisée par Tezuka. En effet l'un des réalisateurs de la Toei prônait aussi l'animation limitée pour les séries (Pruvost-Delaspre, 2014).

Les studios d'animation japonais semblent donc avoir utilisé des technologies éprouvées, modulées selon les besoins, pour réaliser leurs animations, mais avec le processus d'amélioration continue, le *kaizen*, ils auraient continué à développer des techniques d'animation qui auraient permis de produire des séries plus rapidement, plus facilement et à moindre coût.

5.1.6 Contribuer à la valeur de l'organisation en développant ses employés

Les employés sont importants dans le modèle de gestion de Toyota. Leur évolution offre un exemple du modèle de travail, de la philosophie de l'entreprise et de l'importance de l'enseignement aux autres. C'est le « neuvième principe ». Les employés doivent être en apprentissage permanent pour garder leurs acquis et ainsi respecter les principes de la méthode Toyota.

Ce but constitue le « dixième principe » de la méthode Toyota, soit de développer des équipes et des employés exceptionnels.

Il existe plusieurs exemples de ces deux derniers principes dans l'animation japonaise.

Rintaro, nom de plume de Shigeyuki Hayashi, était l'un des assistants de Tezuka pour la série *Tetsuwan Atomu* (Tezuka 1963) et en a même réalisé des épisodes (IMDB). Par

la suite, Rintaro a réalisé d'autres films et séries, dont *Albator* (Rintaro, 1978). En 1987, il coréalisa avec Yoshiaki Kawajiri, un autre ancien de la Mushi Production, et Katsuhiro Ôtomo le film *Meikyū Monogatari* (1987). Le segment *Koji chushi meirei* réalisé par Ôtomo est le premier dessin animé de l'auteur, qui réalisera ensuite le film *Akira* (1988). Par la suite, Ôtomo fut superviseur sur le film *Perfect Blue* (1997), le premier film du réalisateur Satoshi Kon. Il existe donc un lien entre toutes ces personnes. Chacune été supervisée par un maître et a, par la suite, supervisé à son tour un jeune réalisateur, exception faite de Kon qui est décédé avant d'avoir pu faire de supervision.

Le deuxième exemple est celui de Hayao Miyazaki. Après avoir gravi les échelons et devenu réalisateur, il a découvert un jeune animateur talentueux lorsqu'il réalisa son film *Kaze no tani no Naushika* (1984). Cet animateur se nomme Hideaki Anno (Alexandre, 2021). En 1990, Anno a participé à la majorité des épisodes de la série *Fushigi no umi no Nadia* qui est aussi scénarisée par Miyazaki. Par la suite, Anno a scénarisé et réalisé la série *Shin seiki evangerion* (1995-1996), l'une des séries les plus marquantes de l'industrie de l'animation japonaise (Alexandre, 2021).

Tous ces individus seraient potentiellement devenus des chefs de file parce que la philosophie du modèle de gestion japonaise vise à faire ressortir le talent. Fait à noter, tous les gens nommés dans les deux exemples ci-haut, à l'exception d'Otomo et de Kon, ont fondé leur propre studio d'animation.

Le dixième principe du modèle de gestions Toyota fait reposer le succès sur l'équipe plutôt que sur l'individu. Lorsqu'un individu atteint la renommée, il semblerait qu'il forme une nouvelle équipe en fondant un studio, puis fait progresser l'équipe jusqu'à ce que le studio atteigne la renommée. C'est potentiellement l'une des raisons pour lesquelles il y a tant de studios d'animation au Japon et, par le fait même, autant de dessins animés japonais

Comment font les petits studios pour survivre ? La réponse est simple : en effectuant de la sous-traitance pour d'autres studios. Cela permettrait de générer des revenus tout en maintenant les emplois, et ce, en attendant la prochaine production du studio. De plus, avec le recours à la sous-traitance, la composition des studios peut être réduite au minimum de personnel.

Le phénomène ne serait pas nouveau. Tezuka a quitté la Mushi et fondé un nouveau studio, la Tezuka production, qui a fait de la sous-traitance pour la Mushi Production avant la faillite de cette dernière (Kacorowski, 2017). En fait, les deux semblaient s'aider mutuellement, l'un à compléter des œuvres, l'autre à faire émerger un nouveau studio.

Respecter, stimuler et faire progresser ses partenaires est le « onzième principe » du modèle Toyota. Les studios d'animation japonais sembleraient ainsi être à la fois des concurrents et des partenaires. À tour de rôle, ils occuperaient les postes de maître d'œuvre et de sous-traitant. Le respect entre studios semble donc important. Une particularité de cet environnement est que, tel que nous l'avons mentionné dans les principes plus hauts, tous seraient responsables de la qualité et cela inclurait les sous-traitants. Tous les éléments qui composent une image doivent être de la même qualité, et ce, peu importe le studio qui y travaille. Cela irait jusqu'à transmettre les techniques développées par un studio, à titre d'amélioration continue, afin de garantir que tous les studios fonctionnent en symbiose sur la série ou le film. L'exemple ultime est le film *Akira* (1988) qui était produit par un comité et non par un studio. Tous les studios formant le comité devaient posséder et utiliser les mêmes techniques et la même esthétique afin que l'œuvre soit uniforme.

Ainsi, le principe d'amélioration continue n'était probablement pas fait en silo. C'est l'ensemble de l'industrie qui aurait contribué à l'amélioration continue en partageant les meilleures pratiques.

5.1.7 Résoudre sans cesse les problèmes fondamentaux conduit l'organisation à apprendre

Un autre avantage d'avoir de petits studios serait que les responsables sont potentiellement en mesure d'observer et d'avoir le portrait de la situation, ce qui constitue le « douzième principe » de gestion.

La distance entre les animateurs d'intervalle et les réalisateurs semble être réduite dans un petit studio, ce qui permettrait de faire émerger des talents tels que le jeune Miyazaki mentionné au deuxième principe. Les réalisateurs devaient sûrement visiter les studios de sous-traitance afin de vérifier si le processus de création fonctionnait bien.

Évaluer toutes les options et décider par consensus constitue le « treizième principe ». Cela serait beaucoup plus simple avec de petites organisations. Certes, dans un contexte de sous-traitance, c'est principalement le studio maître d'œuvre qui devait prendre les décisions artistiques, mais tel qu'il est indiqué dans les principes précédents, tous les employés impliqués pouvaient participer et avaient sûrement un rôle à jouer dans les différents aspects de la création, incluant l'amélioration continue. C'est vraisemblablement en les écoutant tous que les différentes options pouvaient être envisagées. L'objectif semble avoir été que les studios soient en perpétuelle réflexion, apprentissage et amélioration, ce qui constitue le « quatorzième » et dernier principe du modèle Toyota. En effet, il semblerait que ce soit en critiquant tous les aspects du travail que l'on puisse apprendre et trouver de meilleurs concepts, méthodes et techniques et, dans le cas des animations, trames narratives.

Nous pouvons résumer cette section en affirmant que c'est probablement en utilisant plusieurs principes du modèle de gestion de Toyota, ce qui rapproche la méthode japonaise du concept initial d'industrie culturelle d'Adorno, que l'industrie de l'animation japonaise a réussi à créer une organisation économique viable qui favorisait les petits studios, mais aussi une industrie apprenante et en constante évolution, ce qui,

au contraire, l'en éloigne, comme dans le concept revu et adapté d'industrie culturelle de Morin.

5.1.8 L'intervalle et l'imparfait

Le Ma semble être présent dans les animations japonaises. Pour nous, il n'en fait aucun doute lorsque que l'on tient compte des méthodes de production et la définition offerte par Augustin Berque (1982). La diminution du mouvement et la réduction du nombre d'images par seconde créent un intervalle, une pause, entre les mouvements et entre les images. C'est là que le Ma apparaîtrait et interviendrait, car c'est cet élément qui viendrait modifier une situation, telle que l'immobilité, et qui conférerait une signification au mouvement ou au silence lors des dialogues.

Comment serait-il présent et quel serait son effet ? Nous n'avons pas trouvé de textes, soit en français ou en anglais, traitant spécifiquement du Ma dans l'animation. Une recherche dans ce domaine mériterait d'être effectuée.

Toutefois, il existe des textes qui expliquent les effets du Ma sur les autres arts. Tel que le mentionne Virginie Fermaux (dans Murakami-Giroux, 2016), le Ma peut servir à déstabiliser le spectateur. C'est aussi un moyen de transmettre ou de générer des émotions chez lui (Murakami-Giroux, 2016). Le Ma guiderait donc le choix de la moyenne d'images par seconde, l'importance ou pas d'un mouvement, etc.

Certains réalisateurs, tels que Hideki Anno, sembleraient devenus maîtres dans l'art d'utiliser le Ma. Selon Cavallaro,

Yet, it would be ungenerous not to acknowledge that the unhurried rhythm exhibited by the show in its closing third contributes vitally to the communication of Anno's unique style. The director was indeed able to translate what some would consider a flaw into a virtue, making deliberate pacing and even inaction into key expressive vehicles, and thus

exploding the Disney-based assumption that animation must necessarily be rapid, bouncing and tumultuous (Cavallaro, 2009, p. 69).

Durant les années 80, en France, les parents se questionnaient sur les raisons pour lesquelles leurs enfants étaient plus attirés par les dessins animés japonais, jugés par les adultes de moins bonne qualité, que les dessins animés occidentaux (Perrier, 2018; Royal, 1989). Perrier explique que c'est parce que les Japonais mettaient l'emphasis sur le scénario et non sur le mouvement. Bien qu'elle ait raison, nous croyons que le Ma serait l'explication la plus plausible. Le non-mouvement crée quelque chose. Le phénomène est expliqué par Zeami Motokiyo (1363-1443), le fondateur du théâtre No, dans les termes suivants :

Sometimes spectators of the No say, "the moments of 'no-action' (*senju tokoro*) are the most enjoyable." This is an art which the actor keeps secret. Dancing and singing, movements and the different types of miming are all acts performed by the body. Moments of "no-action" occur in between (*hima*). When we examine why such moments without action are enjoyable, we find that it is due to the underlying spiritual (*kokoro*) strength of the actor which unremittingly holds the attention. He does not relax the tension when dancing or singing come to an end or at intervals between (*hima*) the dialogue and the different types of miming. [Not abandoning this mind/heart (*Kokoro*) in the various intervals (*himajima*)] he maintains an unwavering inner strength (*naishin*). This feeling of inner strength will faintly reveal itself and bring enjoyment. However, it is undesirable for the actor to permit this inner strength to become obvious to the audience. If it is obvious, it becomes and is no longer "no-action." The actions before and after an interval (*hima*) of "no-action" must be linked by entering the state of mindless in which one conceals even from oneself one's intent (Zeami Motokiyo dans Pilgrim, 1986, p. 258).

En des termes plus simples, le non-mouvement peut être plus important et générer plus de signification que le mouvement. En fait, le Ma est un cadre de connaissance qui a plusieurs structures de sens et les Japonais semblent avoir su l'utiliser pour apporter quelque chose de plus à leurs séries d'animation. Les dessins animés japonais ne font pas seulement que raconter une histoire, ils font vivre des émotions au spectateur. C'est

ce point qui, à notre avis, expliquerait pourquoi les enfants étaient plus attirés par les dessins animés japonais dans les années 80.

Il existe aussi un autre élément de la culture japonaise qui aurait influencé leurs animations. Dans *L'autre face de la Lune : écrits sur le Japon* (2011), Claude Lévi-Strauss détermine ce que l'on peut décrire comme l'esthétique de l'imparfait, dans son chapitre *Sengai. L'art de s'accommoder du monde*, il écrit :

D'avoir été produit sans habilités manuelles et sans prétention esthétique aux yeux des maîtres du thé leur conférait plus de prix que si c'eussent été de véritable œuvre d'art. Ainsi naquit le goût pour les matières rugueuses, les formes irrégulières, ce qu'un maître de thé appela d'un mot qui fit école : "l'art de l'imparfait". (Lévi-Strauss, 2011, p. 113).

L'imperfection est une particularité de la nature, un élément présent partout autour de nous. L'animation limitée expérimentée par le studio UPA témoignerait de cette philosophie. Tezuka aurait compris qu'utiliser cet esthétisme et l'animation limitée pour réaliser *Tetsuwan Atomu* (1963) était non seulement plus économique, mais que cela serait facilement accepté par les Japonais. Encore aujourd'hui, il semblerait que c'est ce que font les Japonais en utilisant cet art de l'imparfait en symbiose avec le Ma afin de réduire les coûts de production de leurs animations et ajouter des éléments plus accrocheurs que dans les animations occidentales.

5.1.9 L'animation japonaise, une industrie culturelle ?

Est-ce que l'industrie de l'animation japonaise est une industrie culturelle telle que développée par Adorno ? À cette question, nous répondons oui parce que l'industrie de l'animation japonaise crée des biens culturels qui sont soumis aux règles du marché et met en œuvre des méthodes de gestion éprouvée, comme le modèle Toyota.

Toutefois, à la suite de notre analyse du modèle économique et de gestion, nous croyons que cette industrie se rapproche beaucoup plus de l'approche d'Edgar Morin qui,

contrairement à Adorno qui parle d'une seule industrie culturelle, indique qu'il en existe en réalité plusieurs, et que ce sont des industries dites *légères* qui demandent moins de gestion et qui sont ainsi plus flexibles en permettant notamment la participation de tous les employés.

L'industrie de l'animation japonaise est une industrie culturelle indépendante de celles de la télévision et du cinéma, bien que l'animation japonaise soit liée à ces deux industries. Un autre mode de diffusions pour l'animation japonaise existe depuis la décennie 1980, les Original Video Animation (OVA). Ce sont des dessins animés qui sont sortis directement sur cassette VHS, DVD, Blu-ray, Vidéo sur demande et maintenant en diffusion en continu (*streaming*). C'est une industrie ultralégère et flexible, surtout si l'on considère son modèle économique et de gestion.

Certes, comme dans toute production, il existe une tendance à toujours créer des produits similaires à ceux qui ont connu un succès marqué, principalement dans le but de diminuer les risques inutiles. Toutefois, cette règle ne s'applique pas totalement à l'industrie japonaise. Ce serait aussi le cas dans l'animation japonaise. Marine Alexandre (2021) a écrit un ouvrage où elle énumère différents aspects du processus créatif qui a mené à la réalisation de la série *Neon Genesis Evangelion* (Anno 1995), l'une des œuvres de l'industrie de l'animation japonaise qui a fait l'objet de recherches universitaires.

Hideaki Anno et Toshimichi Otsuki croyaient qu'il n'y avait pas beaucoup d'originalité dans les animations japonaises au début des années 90. C'est à partir de ce constat qu'ils amorcèrent le processus de création de la série. Plusieurs éléments de la série semblent démontrer que le processus de création fut entièrement libre de vision unique ou de similarités avec des séries précédentes. En dehors du souhait d'apporter plus d'originalité, cette série aurait été conçue au fur et à mesure des discussions, s'inscrivant probablement dans le modèle de gestion japonais d'amélioration continue.

Une partie de la trame narrative aurait été la réponse aux questionnements qu’avaient les animateurs sur des éléments de l’histoire, des questions qui jusque-là étaient restées sans réponse.

Un autre élément aurait été la musique. Hideaki Anno voulait une chanson classique existante pour le générique d’ouverture, mais les gens autour de lui croyaient qu’une chanson de la J-Pop serait plus appropriée. Finalement, c’est une chanson de la J-Pop qui fut sectionnée. Elle aurait toutefois été écrite spécifiquement à titre de chanson thème plutôt que puisée au répertoire déjà existant. Une autre particularité serait le fait que le compositeur de la trame sonore voulait, au départ, utiliser des synthétiseurs. Mais en composant la musique, tout en tentant de l’harmoniser avec les images et l’histoire, il s’est rendu compte qu’il composait une trame sonore symphonique (Alexandre, 2021). Ironiquement, ce qui devait au départ être de la musique classique s’est transformé en musique populaire contemporaine, et ce qui devait sonner moderne dans l’histoire s’est trouvé à être symphonique.

Anno aurait aussi utilisé des techniques qui étaient plutôt inédites dans l’animation, mais un peu plus communes dans le cinéma en prise de vue réelle. Ainsi, pour Cavallaro,

Stylistically, *Evangelion* marks Anno’s introduction into the realm of anime of forms of camera work virtually absent from earlier TV shows. These include the *plan séquence* (a shot in which the camera shifts focus from one plane of depth to another as the actors move about, allowing for a realistic rendition of both middle ground and background activity); off-frame action (the intimation of the presence of people or objects that are actually outside the frame, which extends an audience’s grasp of the story beyond the boundaries of the visible); a close focus on static details intended to encapsulate metonymically the tenor of an entire scene. These tropes are seamlessly amalgamated with more conventional anime techniques, which Anno boldly resituates within a decidedly contemporary—and arguably postmodern—vista (Cavallaro, 2009, p. 68).

Ceci inclut le fait de briser le quatrième mur, c'est-à-dire le mur qui sépare l'histoire du spectateur, autrement dit, rappeler aux spectateurs qu'il est en train de regarder un film ou une série (Ballús et Torrents, 2014).

Toujours selon Alexandre (2021), malgré qu'il y eût des réticences quant à l'aspect visuel des Eva, les robots géants qui avaient une forme plus féminine que les robots géants de l'animation japonaise aux formes plus masculines, cela n'aurait pas empêché le réalisateur de créer une série qui allait à l'encontre des normes, et cela, au risque de déplaire au public.

De plus, la King Record était productrice de la musique du film et détentrice des droits, peu importe le style de musique de la série. Si la musique était bonne, des albums pouvaient se vendre à la faveur de la King et c'est ce qui semble être arrivé.

La série n'a connu qu'un seul problème, celui de la censure. Les deux épisodes qui composaient la fin de la série auraient été jugés trop violents pour la télévision et n'auraient pas été utilisés. Toutefois, ces scènes auraient été incluses dans le film *The end of Evangelion* (Anno, 1997).

Nous pouvons constater qu'il n'y aurait pas eu de vision ou d'impératif dicté par une élite sur le contenu de la série en tant que telle. Ce cas de figure démontrerait pourquoi l'industrie de l'animation japonaise n'est pas une industrie culturelle telle qu'énoncée par Adorno.

5.2 Facteurs défavorables

5.2.1 Le néolibéralisme

Le principal facteur qui aurait été tant un avantage qu'un désavantage est le néolibéralisme qui aurait mis en concurrence les pays entre eux. Nous parlons ici de la

délocalisation de la réalisation de dessins, passant de studios occidentaux à de la sous-traitance effectuée par des studios d'animation situés dans des pays asiatiques.

En fait, le phénomène ne serait pas nouveau, les Japonais sous-traitaient des éléments de séries d'animation à des studios coréens durant les années 60 et 70 (Joon, 2014). Étant donné que le système économique de l'industrie de l'animation japonaise serait plus favorable aux petits studios, cela aurait encouragé la sous-traitance d'autres studios, ce qui aurait permis d'avoir les effectifs nécessaires à la réalisation d'une série dans un court laps de temps. En effet, plus les délais étaient courts, plus il fallait de dessinateurs pour créer les éléments servant à la composition des images.

Avant les années 80, il n'y avait pas beaucoup de studios d'animation japonaise, mais beaucoup de production. La sous-traitance « interstudios » japonaise semblait être difficile, Les Japonais auraient alors eu recours à des studios coréens. Un exemple est la série *Albator* (Rintaro, 1978) pour laquelle la Toei Animation a sous-traité des éléments à un studio coréen.

Lorsque les compagnies occidentales de production ont commencé à créer leurs propres séries, ils auraient fait de même en sous-traitant auprès de studios asiatiques. Nous l'avons vu dans notre recensement qu'un studio aussi important que Hanna-Barbara avait déjà commencé, dès la fin de la décennie 70, à sous-traiter des éléments de ses dessins animés à une compagnie taiwanaise dont elle était l'un des principaux actionnaires.

Dans les années 80, pour la série *Les Schtroumpfs* (Patterson et coll., 1981-1989), Hanna-Barbara a aussi fait affaire avec un studio d'animation situé en Chine alors que pour la série *Lucky Luke* (Barbera, Hanna et Morris, 1983-1984) c'était avec un studio philippin.

Les chiffres de notre recensement indiquent clairement qu'il y a eu une augmentation de la sous-traitance asiatique durant les années 80, puis une nette accélération au début des années 90.

Les Canadiens ne sont pas en reste. Les compagnies Cinar, Cinégroup et Nelvana ont toutes eu recours à des studios asiatiques pour créer leurs séries, exception faite de la série *La Bande à Ovide* produite par Cinégroup.

Les chiffres de notre recensement démontrent un phénomène clair, malgré la hausse des séries d'animation diffusées sur les différentes chaînes québécoises, le nombre de séries classé dans la catégorie *autres* est resté dans le même du début des années 80 à la fin des années 90. Quand la production et la sous-traitance japonaises ont commencé à diminuer, ce sont les sous-traitances asiatiques qui se sont accrues. Les Occidentaux produisaient plus de séries, mais l'industrie de la réalisation de dessins était une industrie majoritairement asiatique durant les deux décennies que nous avons analysées.

Pourquoi les Occidentaux ont-ils sous-traité leurs dessins animés en Asie ? Certaines réponses se trouvent dans les facteurs que nous aborderons plus loin dans ce chapitre. Mais deux éléments particuliers seraient en lien avec le néolibéralisme.

Dans notre cadre théorique, nous avons fait mention de l'effet miroir dont parlait Claude Lévi-Strauss (2011), soit que les Japonais effectuent les choses à l'opposé des Occidentaux. Nous en avons un exemple très clair si l'on se rappelle les modèles de gestion des studios d'animation occidentaux et japonais. Revenons brièvement sur le sujet. Tous les membres du studio japonais auraient voix au chapitre lors de décisions artistiques portant sur la création d'un dessin animé. Cela vaut pour le réalisateur, mais aussi pour le plus simple animateur d'intervalle. En Occident, c'est tout à fait le contraire, les animateurs d'intervalle n'auraient aucune voix au chapitre, ils n'exécuteraient que leurs tâches. Cela aurait causé bon nombre de problèmes au cours

du XX^e siècle, plus précisément lors de la négociation de conventions collectives des grands studios d'animation américains. Il y aurait ainsi eu plusieurs grèves et l'un des enjeux aurait été la reconnaissance du statut d'artiste pour tous les animateurs. C'est à la suite de la grève du studio Disney en 1941 que des animateurs auraient quitté le studio et formé le studio UPA (Bashara, 2019)²⁷. Les studios asiatiques autres que japonais qui faisaient de la sous-traitance n'auraient pas eu ce problème. D'une part, la plupart des studios asiatiques en dehors du Japon auraient été créés pour faire de la sous-traitance et, d'autre part, certains studios se trouvaient en Chine et en Corée du Nord, deux pays moins ouverts aux revendications des travailleurs. Les animateurs des studios asiatiques, et principalement ceux des deux pays précités, n'avaient probablement pas le pouvoir ni même le luxe de faire ce genre de revendication.

Un dernier aspect est bien sûr économique. Le coût de la main-d'œuvre étant moins cher en Asie qu'en Occident durant les décennies 80-90, cela aurait ainsi permis de produire des dessins animés à moindre coût. La sous-traitance effectuée par un studio situé en Chine, en Corée du Nord ou aux Philippines semble en être un exemple concret.

5.2.2 Divergences en matière de visions, de standards, de rôles, de réception et de popularité

Visions

Le débat entre l'animation limitée et l'animation complète était déjà présent dans les années 40, tel qu'en témoigne l'histoire du studio UPA (Bashara, 2019). L'animation

²⁷ Le studio UPA a été créé par des animateurs qui ont quitté Disney à la suite d'une grève dont l'une des revendications était que tous les animateurs soient considérés comme des artistes. N'ayant pas eu gain de cause, certains animateurs sont partis.

illimitée et l'animation complète constituent des codes tels que décrits par Barthes (2014) et Hall (2017).

En effet, chaque type d'animation posséderait ses propres structures de sens. Nous avons traité plus haut du Ma (Berque, 1982) et de l'esthétisme de l'imparfait (Strauss, 2011) qui auraient influencé le standard d'animation utilisé par les Japonais. Encore une fois, l'effet miroir mentionné par Claude Lévi-Strauss (2011) se manifeste ici. Les Japonais auraient adopté l'animation limitée à leur culture et auraient créé leur propre standard d'animation. En revanche, les Occidentaux auraient été et seraient toujours obnubilés par le mouvement et la fluidité de l'animation continue effectuée par le studio Disney (Perrier, 2018).

Standards

Nous avons dit que Mousseau (1982) croyait que le standard japonais était moins bon que le standard occidental. Or, l'effet miroir et l'explication qui en est faite par Lévi-Strauss tendent à démontrer que Mousseau se méprend. En fait, de nombreux auteurs, que nous avons cités dans ce mémoire, indiquent que, malgré la réduction des images, l'animation japonaise est simplement différente de celle de Disney, elle est non moins digne de mentions et de recherches universitaires.

En fait, ce que le texte de Mousseau démontre, c'est que les Français considéraient l'animation produite par le studio Disney comme la référence et que tout ce qui ne correspondait pas à ce standard était de moindre qualité.

Les studios asiatiques n'auraient pas eu de problème à effectuer de l'animation répondant aux standards occidentaux, et ce, à moindre prix. C'est probablement l'une des raisons pour lesquelles les Occidentaux ont utilisé leurs services pour de la sous-traitance.

Rôles

Il existe plusieurs visions du rôle du dessin animé. Erving Goffman explique dans *La mise en scène de la vie quotidienne* (1973) que l'espace public est un théâtre où tous jouent un rôle et font une représentation théâtrale. Chaque individu ou chaque membre de l'équipe doit aider l'autre afin d'assurer une bonne communication. Si nous transposons ce concept aux industries culturelles, chacune joue un rôle et chaque bien culturel joue aussi un rôle. À la base, le dessin animé est un outil qui permet de raconter une histoire.

Dès le début de la production de séries d'animation japonaise, le dessin animé aurait servi à raconter des histoires qui étaient difficiles ou trop onéreuses de faire en prise de vue réelles. L'un des exemples est *Tetsuwan Atomu* (Tezuka 1963), une série de science-fiction. L'équation semblait donc simple pour un producteur japonais. S'il était trop difficile ou coûteux de produire un scénario en prises de vue réelle, le dessin animé aurait été privilégié. C'est pourquoi, au Japon, il existerait des dessins animés pour tous les âges et pour tous les styles (Napier, 2005).

En Occident, jusqu'à tout récemment, le dessin animé aurait eu comme fonction de n'être qu'un divertissement pour enfants. Bien sûr, il pouvait y avoir des dessins animés plus éducatifs, mais ils étaient d'abord produits pour éduquer et divertir les enfants. Le dessin animé n'aurait eu aucun autre rôle.

Encore une fois, il semblerait que nous soyons en présence de deux visions opposées du dessin animé, soit devant cette constante dualité mentionnée par Lévi-Strauss (2011).

Nous avons mentionné dans notre problématique le débat sur les dessins animés violents qui a lieu en France à la fin des années 80. La vision française de l'animation, qui aurait été celle d'un divertissement pour enfants, a été confrontée à la présence à l'écran de dessins animés japonais destinés à un public adulte. En effet, croyant que

dessins animés rimant avec enfants, certaines séries pour adultes furent traduites en français et diffusées dans les créneaux des émissions pour enfants. Le débat qui s'ensuivit aurait mené à une nouvelle réglementation qui limitait le nombre de dessins animés japonais que pouvait diffuser une chaîne de télévision (Perrier, 2018). Cette loi fut votée et promulguée en 1990 et a affecté l'exportation de séries au Québec. Cela aurait été l'un des facteurs les plus importants ayant contribué à la lente descente de l'industrie de l'animation japonaise à la télévision canadienne de langue française.

Ainsi, l'animation japonaise qui était très présente sur les chaînes de télévision française durant la décennie 80 et moins coûteuse à acquérir par le Canada que la traduction de séries japonaises a subi les contrecoups de la nouvelle loi française.

Le Québec ne semble pas avoir connu un tel débat sur les animations, simplement parce que les séries plus problématiques n'auraient tout simplement pas été achetées par les réseaux canadiens. Ainsi, il y aurait eu indépendance entre ce que les Français diffusaient et ce que les réseaux canadiens de langue française diffusaient. Ainsi, il y eut doublage en français de séries d'animation japonaise effectué au Québec telles que *Le petit castor* (Okaseko et Takagaki, 1975) ou *Anne, la maison aux pignons verts* (Takahata, 1979) qui n'auraient pas été diffusées en France.

Toutefois, les capacités de production, de postproduction et de doublage au Québec semblent avoir été limitées. Une analyse approfondie de ces capacités lors des périodes identifiées par notre recherche permettrait de déterminer si ces limites ont généré un recours plus important aux émissions produites ou traduites en France. Mais, pour nous, il est indéniable qu'une partie de l'industrie québécoise a été particulièrement mobilisée par le doublage de la série *Les Simpsons* (Anderson et al, 1989-) qui s'est déroulée sur toute la décennie 1990 de notre recherche.

La réception

Un autre problème qui aurait aussi nui à l'animation japonaise est la réception. Comme nous l'avons mentionné dans notre cadre théorique, il y a trois façons de recevoir un message : le dominant-hégémon, la médiation et l'opposition (Hall, 2017).

Nous l'avons vu plus haut, l'animation japonaise possède ses propres codes et ses structures de sens. Comment les Français ont-ils reçu l'animation japonaise ?

Les enfants français, qui n'avaient pas encore intégré de structure de sens ni développé de cadre de connaissances occidentaux, semblent avoir reçu et accepté tels quels ou avec une médiation les animations japonaises, ce qui est en accord avec la première et la deuxième possibilité mises de l'avant par Hall (2017). Le Ma et l'esthétique de l'imparfait furent probablement ainsi facilement acceptés par les enfants. Grâce à de bons scénarios et au Ma qui créait et transmettait des émotions, les animations japonaises semblent avoir été très populaires auprès des enfants français et, par le fait même, furent incluses dans la programmation jeunesse.

Mais la plupart des adultes français, qui possédaient des structures de sens et un cadre de connaissances occidentaux développés, semblent avoir plutôt adopté la troisième possibilité, soit l'opposition. Le non-mouvement, et le Ma qu'il crée, ne semblent pas avoir été prisés par les adultes. La position de Mousseau (1982) dont nous traiterons plus loin est directement en lien avec ce phénomène.

Plutôt que d'analyser et d'apprendre de l'inverse (Lévi-Strauss, 2011) de leur standard habituel d'animation en matière de nombre d'images, les Français semblent avoir ainsi choisi de réduire la quantité de séries d'animation japonaise diffusées parce qu'ils les jugeaient de piètre qualité esthétique. Tout cela potentiellement causé par le nombre d'images par seconde. Il semblerait que ce second élément visant les standards ait aussi contribué à la mise en place de la nouvelle réglementation française du début de l'année 90.

Le texte de Mousseau a pour titre *Plaidoyer pour une industrie française du dessin animé* (1982) et le propos porte sur le fait que la France devrait avoir une industrie du dessin animé, tout comme les États-Unis et le Japon. Mais, à cette époque, la France semblait déjà posséder une vision de ce que devait être une industrie de l'animation du dessin animé. Effectivement, avant même l'adoption de la Loi de 1990, soit au début des années 80, la série *Candy* (Shidara, 1976-1979) fut modifiée simplement parce que l'un des personnages mourait et que les parents français semblaient croire que cela troublerait les fillettes, public cible de la série (Littardi, 2021). Cela n'est qu'un exemple parmi tant d'autres.

Aussi, le doublage en langue française était souvent approximatif, voir même de piètre qualité et cela a potentiellement nui à la trame narrative des séries et, par le fait même, à leur qualité. Refusant les standards japonais, confrontés à des scènes qu'ils jugeaient inappropriées et à un doublage parfois approximatif, les Français ont développé, lors de l'arrivée de la série *Goldorak*, une appellation particulière pour les séries d'animation japonaise (Yamayoshi et Kawada, 1975), soit le terme « japonaiseries » (Pruvost-Delaspre, 2016).

Il semblerait donc que les Français avaient une vision hégémonique de leur télévision et voulaient des productions locales. Dans son livre *Le ras-le-bol des bébés zappeurs* (1989), Ségolène Royal, bien que louangeant la série primée *Il était une fois... la vie* (Barillé, 1987), développée par un groupe français, critique les producteurs en mettant de l'avant le fait qu'ils auraient plutôt dû produire une série sur l'histoire de la France. *Il était une fois... la vie*, tout comme son nom l'indique, est une série de dessins animés éducative sur le corps humain. C'était donc une série créée afin d'initier les enfants au corps humain tout en les divertissant. Ségolène Royal semblait donc vouloir remettre en doute la décision du producteur.

Au moment d'écrire son livre, elle était députée de l'Assemblée nationale française. Bien qu'il soit difficile de connaître l'opinion des politiciens de l'époque quant aux

dessins animés, il nous semble que l'opinion de Royal est similaire à celle de Mousseau et laisserait transpirer un certain courant de pensée présent à cette époque.

Le Canada ne semble pas avoir échappé à la vision occidentale voulant que les dessins animés fussent destinés aux enfants. Toutefois, l'hégémonie de l'industrie culturelle canadienne n'aurait pas été aussi flagrante qu'en France.

Popularité

Le dernier élément relatif à la réception concerne leur popularité. Certaines séries d'animation japonaise populaires au Québec et dans la Francophonie ne l'ont pas nécessairement été au Japon et vice versa. Cela expliquerait en bonne partie pourquoi il y a eu moins de coproduction entre les studios occidentaux et les studios japonais à la fin des années 80 et au début des années 90.

Il y a aussi eu des différences marquées entre des séries populaires au Québec et celles populaires en France. Par exemple, la série *Le petit castor* (Okaseko et Takagaki, 1975) fut diffusée pendant de nombreuses années sur la chaîne de Radio-Canada et ensuite sur le Canal famille, mais elle n'a jamais été diffusée à la télévision française.

Le phénomène de popularité semble avoir été connu des Japonais puisque le studio qui a produit la série *Neon Genesis Evangelion* (Anno 1995) ne croyait pas qu'elle serait populaire en Occident (Alexandre, 2021).

5.2.2 L'évolution technologique

Nous avons mentionné dans la problématique que les développements technologiques, principalement l'utilisation de l'ordinateur dans la production de dessins animés, pourraient être la cause du déclin de la présence des animations japonaises. Jacques Mousseau (1982) évoquait d'ailleurs l'utilisation de l'ordinateur afin d'aider les Français à réduire leurs coûts et ainsi améliorer la qualité de leurs dessins animés.

Bien que l'animation par ordinateur ait été possible au début des années 80, elle était encore expérimentale, coûteuse et extrêmement laborieuse (Lemieux, 2002). Disney a commencé à utiliser le « Computer Animation Production System » en 1990 (Finch, 1999). Mais, à cette époque, les petits studios n'avaient probablement pas les moyens financiers de Disney, sans compter que les budgets alloués aux séries d'animation étaient potentiellement moindres que pour les films diffusés en salle.

Ainsi, bien que les nouvelles technologies numériques étaient en émergence, elles étaient encore trop coûteuses. Cela expliquerait pourquoi tant de studios occidentaux ont privilégié la sous-traitance par des studios asiatiques pour leurs séries. Une exception toutefois, la série *Mégabogues* (Zondag et autres, 1994–2001) qui fut créée en images numériques. Mais elle demeure une exception avant l'introduction du numérique au XXI^e siècle.

À la suite de ce qui précède, nous pouvons affirmer que ce sont les contextes économiques et de réception qui a mené à la baisse progressive de la présence de l'animation japonaise à la télévision québécoise dans la décennie 90.

CONCLUSION

Notre mémoire de recherche portait sur la présence des animations japonaises à la télévision québécois entre 1980 et 1999.

Notre hypothèse prétendait que l'animation japonaise est dominante à la télévision québécoise dans les années 80 et en une chute à partir des années 90.

En nous appuyant sur la théorie de l'industrie culturelle telle que définie par Adorno, nous avons d'abord pu déterminer que l'animation japonaise est une industrie culturelle qui crée des produits soumis au marché, mais aussi une industrie *légère* distincte de celles du cinéma et de la télévision, telle que proposée par Morin.

De plus, Adorno indique qu'industrie rime avec standards. Nous avons démontré, à l'aide d'Iwabuchi que les standards d'une industrie culturelle diffèrent d'une à l'autre et selon les pays.

Finalement, nous avons expliqué la caractéristique particulière du *Culturally Odorless* mise de l'avant par Iwabuchi et comment elle influence une industrie culturelle.

Méthodologiquement, afin de confirmer ou d'infirmier notre hypothèse, nous avons effectué un recensement exhaustif de l'ensemble des séries d'animations présentées à la télévision québécoise entre 1980 et 1999. Pour ce faire, nous avons dû préalablement catégoriser les types de dessins animés puisque le CRTC n'offrait aucune définition. Puis, nous avons analysé les grilles horaires du journal La Presse afin d'en soutirer les données requises à notre recensement.

Au chapitre 4, nous avons exposé les résultats de notre recensement, année par année, à l'aide de deux types de figures : l'un démontrant la présence, l'autre catégorisant le processus de réalisation : réalisation par un seul pays, réalisation à l'aide de sous-traitance, coproduction et autres.

Nous avons choisi de catégoriser la réalisation de la manière suivante : japonaise originale, japonaise coproduction, japonaise sous-traitance, japonaise sous-traitance mixte, sous-traitance taiwanaise, sous-traitance coréenne, sous-traitance asiatique mixte²⁸, canadienne, autres.

Afin de déterminer la présence puis la chute de l'animation japonaise à la télévision canadienne, nous avons ensuite regroupé les catégories en quatre groupes : présence japonaise, présence asiatique²⁹, présence canadienne, présence autres. Par présence canadienne, nous parlons de productions entièrement réalisées au Canada, les coproductions canadiennes faisant partie d'autres sous-catégories.

L'analyse des résultats nous a permis de confirmer l'hypothèse de la très forte présence de l'industrie de l'animation japonaise au cours des années 1980. En effet, dès 1980, cette présence était de 36 % pour culminer à 61 % en 1989. Dès 1984, la catégorie japonaise était majoritaire à 50 % alors que les trois autres catégories se partageaient l'autre moitié.

Quant à sa chute, elle ne fut pas aussi brusque qu'anticipée dans notre hypothèse à cause de la longue traîne causée par les rediffusions. Oui, il y eut baisse annuelle du nombre de nouveautés à partir des années 90, mais les rediffusions et la sous-traitance

²⁸ Corée et Taiwan.

²⁹ Idem.

ont assuré une présence japonaise durant cette décennie, bien que déclinante au profit, en grande partie, de la sous-traitance d'autres pays asiatiques tels que la Corée et Taiwan. Notre recensement démontre que la présence japonaise se situait au-dessus de 50 % en 1984 et s'y maintient jusqu'en 1993. Bien que la présence japonaise commence à chuter en 1991, elle demeure toutefois toujours au-delà des 50 %. Ce n'est qu'en 1994 qu'elle passe sous cette barre avec 49,5 %. Puis, une chute plus marquée s'amorce à partir de 1997 pour se terminer à 20 % en 1999.

Nous avons accordé une certaine attention aux productions canadiennes et avons constaté que la plupart d'entre elles ont la plupart du temps été sous-traitées en Asie³⁰, puisque l'industrie canadienne de l'animation n'est jamais réellement devenue autonome avant la fin des années 1990.

L'analyse des résultats nous a permis d'élaborer quelques constants susceptibles d'expliquer la forte présence des animations japonaises au cours des années 1980.

Le premier constat mis de l'avant concernait les effets potentiels du néolibéralisme sur l'industrie télévisuelle des pays occidentaux qui, faute de ressources financières et techniques, se seraient tournés vers les Japonais afin d'acquérir des animations à peu de frais. En effet, la multiplication des chaînes, tant au Québec qu'en France, survenue à la même époque, a généré une très grande demande d'émissions pour enfants, dont des dessins animés, demande à laquelle ont semblé répondre rapidement les Japonais.

La domination nipponne s'expliquerait aussi par son modèle de gestion mettant de l'avant l'amélioration continue ce qui aurait permis de développer des techniques

³⁰ Corée et Taiwan.

d'animation efficaces, rapides et peu coûteuses, mais aussi de permettre à de nouveaux talents d'émerger dans l'industrie. C'est notre second constat.

Le troisième constat porte sur l'esthétisme japonais, le *Ma*, qui permettrait de générer des émotions chez le spectateur, soit une plus-value qui rendrait les séries plus attrayantes. Bien que méconnu des Occidentaux, cet esthétisme aurait permis d'accroître les cotes d'écoute, au plus grand bonheur des télédifuseurs.

Quant aux effets négatifs, nous croyons que le néolibéralisme aurait également poussé la plupart des studios occidentaux à recourir à de la sous-traitance de la part de studios asiatiques autres que japonais afin de réaliser leurs dessins animés, la main-d'œuvre en Asie y étant moins chère et souvent non syndiquée.

Le second constat ayant potentiellement mené à la chute de la présence de l'animation japonaise à la télévision québécoise à partir des années 1990 vise le doublage. En effet, au cours des années 80, notre recensement démontre que le doublage québécois a permis la diffusion d'un certain nombre de séries japonaises non doublées par la France, mais que l'arrivée de la série *Les Simpson* (Anderson et al, 1989-) et d'animations canadiennes anglophones et québécoises a mobilisé l'industrie du doublage qui ne pouvait potentiellement plus travailler sur de nouvelles séries japonaises.

Notre troisième constat prétend que la chute des animations japonaises en Occident aurait été causée par la réception négative des animations par les adultes, particulièrement en France. Le Québec, dépendant en partie des Français pour les adaptations de langue française de productions étrangères, aurait donc subi les contrecoups de cette réception négative, ce qui expliquerait, en partie, le déclin des animations japonaises à la télévision québécoise.

La réception négative des Français aurait principalement été fondée sur la divergence de vue quant aux standards de l'animation. Les Français, se rapprochant des standards de Disney plutôt que des standards japonais. Cette opposition a été expliquée par l'effet

culturel miroir développé par Lévi-Strauss, ironiquement lui-même Français. Aux standards s'ajouteraient l'esthétisme, le modèle de gestion et les techniques d'animation japonaise qui sont diamétralement opposés à ceux des Occidentaux et des Français en particulier.

Il est toutefois à noter que les enfants français et occidentaux, quant à eux, n'y voyaient que du feu dévorant les séries japonaises et en redemandant.

La réception des animations aurait aussi différé en Occident et en Asie. Ainsi, une série prisée au Japon ne l'étant pas toujours en Occident et vice versa.

De plus, l'animation joue un rôle différent en Occident et en Asie. Dans le premier cas, l'animation constituerait un divertissement alors qu'au Japon, l'animation permettrait de raconter des histoires souvent trop difficiles et onéreuses à mettre en images avec des personnages réels, les séries d'animation de science-fiction en étant l'un des exemples. Sa réception ne peut donc être analysée de la même manière.

Enfin, notre dernier constat concernant l'effet de l'arrivée des nouvelles technologies numériques de production sur la présence des animations japonaises ne s'est pas avéré puisque nous avons démontré que l'utilisation de cette nouvelle technologie n'a connu qu'une croissance marquée qu'à la fin des années 1990 alors que la chute de la présence des animations japonaises était déjà amorcée depuis 1994.

Grâce à nos travaux, nous avons pu démontrer que l'animation japonaise est une industrie culturelle à part entière et qu'elle se caractériserait par son mode de gestion, son esthétisme et ses standards particuliers.

Sa présence marquée à la télévision québécoise entre 1980 et 1999 s'expliquerait, en partie, par ces caractéristiques particulières nipponnes, mais aussi par le néolibéralisme

des années 80 en Occident. Sa lente descente, quant à elle, aurait été principalement causée par des problèmes de réceptions en France ayant eu des répercussions sur la distribution d'animations au Québec, par le néolibéralisme qui a encouragé certaines compagnies de production à sous-traiter dans des pays autres que le Japon ainsi que par l'arrivée d'un certain nombre d'animations réalisées au Canada.

Par ce mémoire, nous espérons avoir répondu à l'appel de Nguyen (2000) concernant la nécessité de développer la recherche sur l'animation japonaise dans le monde et avoir posé un premier jalon d'analyse quant à la présence de cette animation au Québec.

BIBLIOGRAPHIE

- Adorno, T. W. (2019). *Kulturindustrie : raison et mystification des masses*. Production industrielle des biens culturels. Éditions Allia.
- Adorno, T. W. et Horkheimer, M. (1983). *La dialectique de la raison fragments philosophiques*. Gallimard.
- Alexandre, Marine. (2021). *Neon genesis evangelion le renouveau de l'animation japonaise*. Pix'n love.
- Anderson, M. B et als. (1989, 17 décembre). *The Simpsons*. [série télévisée - animation] Gracie Films, 20th Century Fox Television, Twentieth Century Fox.
- Annett, S. (2014). *Anime fan communities : transcultural flows and frictions*. Palgrave Macmillan.
- Anno, H. (1995). *Shin Seiki Evangelion*. [série télévisée - anime] Gainax, Nihon Ad Systems (NAS), TV Tokyo.
- Barthes, R. (2014). *Mythologie*. Éditions Points.
- Barthes, R. (2007). *L'empire des signes*. Éditions Points.
- Ballús, A., & Torrents, A. G. (2014). Evangelion as Second Impact : Forever Changing That Which Never Was. *Mechademia*, 9(1), 283-293.
<https://doi.org/10.1353/mec.2014.0014>
- Bashara, D. (2019). *Cartoon vision : UPA animation and postwar aesthetics* (Vol. 1-1 online resource). University of California Press.
<https://doi.org/10.1525/9780520970380>
- Bendazzi, G. (1985). *Le film d'animation. Du dessin animé à l'image de synthèse*. Grenoble : La Pensée sauvage.
- Berque, Augustin. (1982). *Vivre l'espace au Japon*. Presses universitaires de France.
<http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb346863257>.

- Cavallaro, D. 1962-. (2009). *The art of Studio Gainax : Experimentation, style and innovation at the leading edge of anime*. McFarland & Co. <http://catdir.loc.gov/catdir/toc/ecip0827/2008038235.html>
- Cooper-Chen, A. (2012). Cartoon planet : The cross-cultural acceptance of Japanese animation. *Asian Journal of Communication*. 22 (1), 44-57. doi: 10.1080/01292986.2011.622774
- Deyriès, B, Mikuriva, K. et Terada, K. (1981). *Ulysse 31*. [anime] Diffusion Information Communication (DIC). TMS Entertainment, CLT.
- Dezaki, O. (1977). *Rittai anime ie naki ko Remi*. [série télévisée - anime] Madhouse. TMS Entertainment.
- Dovnicovic, B. (2000). *La technique du dessin animé*. Paris Dreamland.
- Drazen, P. (2014). *Anime Explosion ! : The What ? Why ? and Wow ! of Japanese Animations* (Revised and Updated Edition). New York :New York Stone Bridge Press.
- Finch, C. (1999). *L'art de Walt Disney de Mickey à Mulan*. (Nouvelle édition). Éditions de la Martinière.
- Gauthier, B. (2009). *Recherche sociale : de la problématique à la collecte des données* (5e éd.). Québec [Qué.] : Presses de l'Université du Québec. Récupéré de <https://www.deslibris.ca/ID/432313>
- Gill, L. (2004). *Le néolibéralisme*. (2^e édition) Montréal : Chaire d'études socio-économique de l'UQAM. Récupéré de http://classiques.uqac.ca/contemporains/gill_louis/neoliberalisme/neoliberalisme.pdf
- Goffman, E. (1973). *La mise en scène de la vie quotidienne* (volume 1). (s. l.) : Éditions de Minuit.
- Grawitz, M. (1996). *Méthodes des sciences sociales* (10^e édition). Dalloz.
- Hall, S. (2017). *Identités et cultures*. Édition Amsterdam.
- Hara, S. (1967). *Mahha GoGoGo*. [série télévisée - anime] Tatsunoko Production. Yomiki Advertising.
- Hesmondhalgh, D. (2019). *The Cultural Industries*. (4rd Edition) Sage.
- Ichikohji, T. (2013) » The Influence of Introducing IT into Production System : A Case of Japanese Animation (Anime). *Industry. Annals of Business Administrative Science*. 12(4), 181-197. doi: 10.7880/abas.12.181

- Ikuhara (1992). *Sailor Moon*. [série télévisée - anime] Toei Agency, Toei Animation, Toei Company.
- Iwabuchi, K. (2016). From Western gaze to global gaze : Japanese cultural presence in Asia. *Global Culture : Media, Arts, Policy and Globalization*. (s. l.) : Routledge. 256-274.
- Iwabuchi, K. (2015). Pop-culture diplomacy in Japan : soft power, nation branding and the question of « international cultural exchange ». *International Journal of Cultural Policy*, 21(4), 419-432. doi: 10.1080/10286632.2015.1042469
- Iwabuchi, K. (2011). Cultural flows. Japan and East Asia. *Routledge Handbook of Japanese Culture and Society*. Routledge. P. 263-272.
- Iwabuchi, K. (2008). Au-delà du « Cool Japan », la globalisation culturelle. *Critique internationale*. 38(1), 37. doi: 10.3917/cii.038.0037
- Iwabuchi, K. (2002). « Soft » nationalism and narcissism : Japanese popular culture goes global. *Asian Studies Review*. 26(4) 447-469. doi: 10.1080/10357820208713357
- Joon Yang Kim. (2014). South Korea and the Sub-Empire of Anime : Kinesthetics of Subcontracted Animation Production. *Mechademia*, 9, 90-103.
- Kaczorowski, Samuel. (2017). *Capter le moment fuyant : Osamu Tezuka et l'invention de l'animation télévisée*. L'Harmattan.
- Koyama-Richard, B. (2010). *L'animation japonaise : du rouleau peint aux Pokémon*. Paris : Flammarion.
- Lemieux, P. (2002). *L'image numérique au cinéma : De Star Wars à Shrek*. Les 400 coups.
- Le petit castor (1975). *Don Chakku Monogatari*. [série télévisée - anime] Knack Animation.
- Lévi-Strauss, C. (2011). *L'autre face cachée de la lune : écrits sur le Japon*. Seuil.
- Liker, J. K. (2006). *Le Modèle Toyota : 14 principes qui feront la réussite de votre entreprise*. Paris : Village Mondial : Pearson Education France.
- Lisberger, S. (1982). *Tron*. [film] Walt Disney Productions. Lisberger/Kushner.
- Littardi, C. (2022). *Encyclopédie des animés. Volume 2, 1980-1988*. AM Media Network.
- Littardi, C. (2021). *Encyclopédie des animés. Volume 1, 1963-1979*. AM Media Network.

- Mihara, R. (2018). Involution : a perspective for understanding Japanese animation's domestic business in a global context. *Japan Forum*, 1-24. doi: 10.1080/09555803.2018.1442362
- Miyazaki, H. (2001). *Sen to Chihiro no kamikakushi*. [film - anime] Tokuma Shoten, Studio Ghibli, Nippon Television Network (NTV).
- Miyasaki, H. (1984). *Kaze no tani no Naushika*. [film - anime] Nibariki, Tokuma Shoten, Hakuhodo.
- Morin, Edgar. (2008). *L'esprit du temps*. A. Colin.
- Morisawa, T. (2014). Managing the unmanageable : Emotional labour and creative hierarchy in the Japanese animation industry. *Ethnography*, 16(2), 262-284. doi: 10.1177/1466138114547624
- Mousseau, J. (1982). Plaidoyer pour une industrie française du dessin animé. *Communication & Langages*, 82-89. Récupéré de https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1982_num_52_1_1466
- Murakami-Giroux, Masakatsu, F. et Fermaud, V. (2016). *Ma et Aïda. Des possibilités de la pensée et de la culture japonaises*. Arles : Éditions Philippe Picquier.
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary Japanese animation* (Updated Edition). New York : Palgrave Macmillan.
- Nguyen, I. (2000). Pour une découverte de l'animation japonaise. *Positif – Revue mensuelle de cinéma*, 28-31. Récupéré de <http://search.proquest.com/docview/2027551/>
- Nishino N., Kawabe S. (2012) Game Theoretic Analysis of Production Structures in the Japanese Animation Industry: Comparison of Conventional and Production Committee Systems. Dans Frick J., Laugen B.T. (eds) *Advances in Production Management Systems. Value Networks: Innovation, Technologies, and Management*. APMS 2011. IFIP Advances in Information and Communication Technology, vol 384. Springer, Berlin, Heidelberg. Récupéré de <https://link-springer-com.proxy.bibliotheques.uqam.ca/content/pdf/10.1007%2F978-3-642-33980-6.pdf>
- Oshii, M. (1995). *Kôkaku Kidôtai, Kôdansha*. [Film - anime] Bandai Visual Company, Manga Entertainment.
- Ôtomo, K. (1988). *Akira*. [film - anime] Akira Committee Company Ltd, Akira Studio, TMS Entertainment.
- Paillé, P. et Mucchielli, A.(2016). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (Quatrième édition). (s. l.) Malakoff : Armand Colin.

- Pelletier, P. (2018). *La fascination du Japon : idées reçues sur l'archipel japonais* (3^e édition revue et augmentée). (s. l.) : Le Cavalier bleu éditions.
- Perrier, M. (2018). Regards sur l'animation japonaise : une étude comparative France-Japon. Récupéré de <http://www.theses.fr/2018NANT2020/document>
- Pilgrim, R. B. (1986). Intervals (« Ma ») in Space and Time : Foundations for a Religio-Aesthetic Paradigm in Japan. *History of Religions*, 25(3), 255-277. WorldCat.org.
- Pinon, M. et Bunel, P. (2017). *Un siècle d'animation japonaise*. Animeland.
- Pruvost-Delaspre, M. (2014). Rêves d'Amérique. Modèles de production dans le cinéma d'animation japonais des années 1950-1960. *Réseaux*, 188(6), 229-253. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/res.188.0229>
- Pruvost-Delaspre, M., Bouvard, J., Allamand, Clémence., Anderson, Mathieu. et Beldi, A. (2016). *L'animation japonaise en France : Réception, diffusion, réappropriations*. L'Harmattan.
- Réa, R. (1987). *Club Dorothée*. [série télévisée] AB Productions, TFI.
- Rintaro (1978). *Uchû kaizoku kyaputen Hârokku*. [série télévisée - anime] Toei Doga
- Royal, S. (1989). *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*. Paris : R. Laffont.
- Saïd, E. W. (2015). *L'orientalisme. L'Orient créé par l'Occident*. Paris : Éditions du Seuil.
- Sandis, F. (2010). *Nos dessins animés 70-80*. Paris : Hors collection.
- Schmidt, J. (2004). *Génération manga : le monde du manga et de l'animation japonaise*. Paris : E.J.L.
- Sgard, J. (2000). La longue crise de l'économie japonaise. *Économie internationale*, (84), 1-8. Récupéré de <https://hal-sciencespo.archives-ouvertes.fr/hal-01011190>
- Suvilay, B. (2019). « Le « Cool Japan » *made in France*. Réappropriation du manga et de l'animation japonaise (1978-2018) », *Ebisu*, 56 | 2019, 71-100.
- Takahata, I. (1979). *Akage no An*. [série télévisée - anime]. (v. f. *Anne, la maison aux pignons verts*) Nippon Animation Co.
- Tillon, F. (2006). *Culture Manga*. Paris : Nouveau Monde éditions.
- Trousdale, G. et Wise, K. (1991, 22 novembre). *Beauty and the Beast*. [animation]. Walt Disney Pictures, Silver Screen Partners IV, Walt Disney Animation Studios.

- Weidenbaum, M. L. (1981). Le programme de redressement économique du président Reagan : principes et application. *Politique étrangère*, 46(3), 711-720. doi: 10.3406/polit.1981.3076
- Yabushita, T. (1958). *Hakuja den*. [Film - anime]. Toei Doga.
- Yamamoto, E. (1962). *Aru machi kado no Monogatari*. [film - anime] Mushi Production.
- Yamayoshi, Y. et Kawada, T. (1975, 5 octobre). *UFO robo : Gurendaizâ*. [série télévisée - anime]. Toei Animation.
- Yuyama, K. (1987). *Anime san jushi*. [série télévisée - anime] (v. f. *Sous le signe des mousquetaires*) Gakken Co.
- Yuyama, K. et Hidaka, M. (1997). *Poketto monsutâ*. [série télévisée - anime] OLM-Animation Studio.