

CHAPITRE 16

L'AMOUR EN LIGNE : LES TECHNOLOGIES DE TÉLÉCOMMUNICATION DANS LES ROMANCES DU CINÉMA JAPONAIS CONTEMPORAIN

David Javet

Le présent texte montre comment les formes de consommation ainsi que l'évolution des interfaces technologiques entretiennent un rapport intime avec les imaginaires de la *romance* populaire au Japon¹. Les usages japonais des dispositifs de télécommunication affectent inévitablement leurs représentations dans les récits contemporains. À l'opposé des images de rupture sociale telles que proposées par le cinéma d'horreur japonais, les romances présentent les télécommunications comme des outils nécessaires à l'élaboration de liens sociaux, à la mise en scène du jeu de l'amour.

C'est à travers l'analyse d'un corpus composé de trois films de romance que nous cherchons à parcourir les enjeux sociaux, esthétiques et technologiques liés à la mutation des rapports aux télécommunications dans les dix premières années du Japon du XXI^e siècle : *Train Man* (*Densha otoko*, 2005), *Sky of Love* (*Koizora*, 2007) et *Threads of Destiny* (*Akai ito*,

1. Précisons immédiatement ici que notre utilisation du mot « romance » se veut la traduction du genre japonais *ren'ai* qui signifie plus littéralement « amour passionnel ». Par ce terme nous désignons des formes narratives propres au contexte des productions cinématographiques japonaises et ne cherchons pas à référer de manière comparatiste à une production internationale. Sous la catégorie « romance », nous plaçons des productions qui se concentrent sur des problématiques liées aux rapports amoureux. Nous souhaitons aussi éviter le terme de « mélodrame » qui nous apparaît comme convoquant une tradition hollywoodienne que nous ne désirons pas mettre en parallèle ici. Il conviendra donc de discuter des formes de la romance dans le contexte japonais et plus particulièrement de ses caractéristiques récurrentes dans les productions du début du XXI^e siècle.

2008). Ayant bénéficié d'une importante visibilité sur le sol japonais, ces trois productions filmiques sont à inclure dans un processus plus large de déploiement intermédiaire qui inclut, entre autres, des publications en livre de poche et des séries télévisées. Autre point commun, elles appartiennent toutes à la sous-catégorie japonaise des romances « d'amour pur » (*jun'ai*) qu'il nous faudra définir plus loin. Il s'agit donc de prendre en compte l'ensemble de l'élaboration complexe et singulière de ces franchises sans négliger leur contexte culturel national de création.

La franchise « *Train Man* »¹ se construit autour d'une nouvelle forme littéraire proche de la narration épistolaire : le roman de forum Internet. S'inspirant des échanges entre différents utilisateurs, les pratiques d'Internet donnent lieu à des récits publiés en livre dont le film *Train Man* est une adaptation.

Le cas des franchises « *Sky of Love* » et « *Threads of Destiny* » nous amènera à explorer les utilisations créatives des téléphones portables dans le contexte japonais et à déterminer comment celles-ci affectent la structure autant que le contenu des productions filmiques. En tant qu'adaptations de romans écrits sur téléphone portable, elles contribuent à l'élaboration de nouvelles formes de récits dans le Japon contemporain.

L'étude que nous proposons ici exige une analyse des infrastructures de télécommunication au Japon. Nous construirons donc notre réflexion autour des travaux de chercheurs spécialisés dans l'étude des nouvelles technologies japonaises de mise en réseau. De plus, nous partageons la vision de Mizuko Ito² qui réfute l'idée que les usages technologiques sont dépendants de la rencontre entre une technologie universelle (les nouvelles interfaces de télécommunication) et une culture nationale particulière (le Japon). Les usages des télécommunications au Japon ne sont pas la résultante d'une « culture japonaise », mais proviennent

1. Nous empruntons pour désigner le titre d'une franchise et donc l'entier des produits regroupés sous son nom la convention (guillemets et italique) proposée par Alain Boillat dans *Cinéma, machine à mondes. Essai sur les films à univers multiples*, Genève, Georg, 2014, p. 77.

2. Par souci de cohérence nous utiliserons, pour les noms japonais, l'ordre prénom-nom tout au long de l'article.

d'une suite de négociations et de décisions à l'intérieur et à l'extérieur de la société japonaise¹.

«*Train Man*» : raconter par le forum en ligne

Le film *Train Man* ouvre sur une série de plans du quartier d'Akihabara à Tokyo, connu pour condenser en un espace limité un nombre très important de commerces liés autant aux productions culturelles populaires japonaises (produits dérivés, jeux vidéo, salles d'arcade, bars à thème) qu'au matériel technologique sous toutes ses formes. Le protagoniste principal du film (Takayuki Yamada), en tant qu'habitué de ce quartier, est dès les premiers plans présenté comme affilié aux images d'asociaux et de marginaux diffusées par les médias à la fin du XX^e siècle. Les prémisses de la romance surgissent au moment où il décide de venir en aide à une jeune femme (Miki Nakatani) agressée par un homme ivre dans le train. Parallèlement à la mise en place de la romance entre les deux personnages, le jeune homme, inexpérimenté, raconte son vécu et demande conseil aux utilisateurs d'un *forum* (ou *message board*) Internet fictif «Aladdin Channel». Le reste du film déploie une vision positive des réseaux de télécommunication alors que la communauté Internet qui se construit autour du personnage principal, connu sous son pseudonyme de «l'homme du train» (*Densha otoko*), va le soutenir dans sa quête de l'amour, et d'une nouvelle vie au sein de l'ordre social japonais.

Le générique est introduit par l'ouverture d'une fenêtre de navigateur web ; seul le bruit des touches d'un clavier d'ordinateur se fait entendre, thématissant immédiatement les pratiques d'Internet. Avant l'apparition du nom des acteurs principaux, la première indication donnée aux spectateurs est «*A true love story*», que l'on retrouve aussi dans le matériel d'exploitation du film. (fig. 1). L'idée de véracité de la romance est ici centrale au succès du film, mais aussi à la stratégie d'adaptation sur des

1. Mizuko Ito, «Introduction: Personal, Portable, Pedestrian», dans Mizuko Ito, Misa Matsuda et Daisuke Okabe (dir.), *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2005, p. 15.



Fig. 1

supports multiples qui est déployée entre 2004 et 2006¹. En effet, le film *Train Man* (sorti en juin 2005) est une adaptation du roman homonyme, paru en octobre 2004, qui sera en outre adapté en série télévisée (de juillet à septembre 2005), en pièce de théâtre, en drame radiophonique, ainsi qu'en manga².

A l'origine de ce déploiement intermédiaire, le roman est présenté comme la compilation d'un échange qui s'est déroulé sur le site-forum

1. Lui aussi adapté d'un livre-compilation tiré d'un forum, le film *My Life Changed When I Went to a Sex Parlor (Fūzoku ittara jinsei kawatta www, 2013)* promet lui aussi une histoire authentique et s'inspire ouvertement de la forme de narration de *Train Man*. La franchise « *Train Man* » est devenue un exemple à suivre lorsqu'il s'agit d'élaborer une romance lucrative. On peut facilement rapprocher cette stratégie des formes du *media mix* que l'on retrouve dès les années 1980 dans le jeu vidéo et les séries d'animation et qui consiste à concevoir une franchise immédiatement sur plusieurs supports. Sur le *media mix* voir David Javet, « La figure du *seiyū*: voix et corps dans le paysage médiatique japonais », dans Alain Boillat et Irene Weber Henking (dir.), *Dubbing. Die Übersetzung im Kino / la Traduction audiovisuelle*, Marburg, Schüren, 2014, pp. 203-204.

2. La présente étude se concentre principalement sur les productions sorties en salles plutôt que sur les versions *dorama* (séries télévisées). Il est cependant important de noter que chacune des franchises de nos trois études de cas ont bénéficié d'une adaptation télévisuelle sérialisée, diffusée après la sortie du film pour *Train Man* et *Sky of Love*, durant le même mois pour *Threads of Destiny*. L'ordre du déploiement intermédiaire est d'ailleurs toujours similaire et semble constituer une stratégie exemplaire en matière d'évaluation du potentiel d'une romance: livre, film, *dorama*. Le format long métrage projeté en salle constitue donc la première adaptation audiovisuelle de la franchise. Précisons toutefois que le format sériel permet de jalonner le récit de climax émotionnels à la fin de chaque épisode.

2Channel (*Ni-chaneru*) entre les mois de mars et de mai 2004¹. Démarré par un utilisateur sous le pseudonyme d'« homme du train », l'échange en ligne comporte un peu moins de 30 000 entrées. Puisque n'importe qui peut potentiellement se désigner dans le forum comme « homme du train », une lecture complète de l'échange en ligne suggère plusieurs conclusions possibles à la relation entre les deux individus². Dans un souci de structure, d'accessibilité mais aussi de respect des formes narratives de la romance, le roman-papier édité par Shinchôsha est composé d'une sélection qui représente moins de dix pourcent de la totalité des entrées sur les fils de discussion et contient la conclusion à l'histoire qui semblait correspondre le plus aux standards de la romance japonaise : le couple se forme et le jeune homme fait ses adieux à la communauté du forum qui lui souhaite beaucoup de bonheur dans sa nouvelle vie. Outre la reprise dans la version papier du visuel de *2Channel* (police de caractères, interface, etc.), on retrouve dans le corps du texte des formes d'expression comme l'art ASCII, couramment utilisé dans ces espaces de communication³. Le respect de cette forme originelle semble d'ailleurs avoir contribué au succès du livre et on la retrouvera par la suite dans ses adaptations audiovisuelles.

Comme on l'a vu plus haut, la séquence d'introduction du film évoque la forme première de l'histoire. De plus, tout au long du film,

1. Créé par Hiroyuki Nishimura en 1999, le site *2Channel* a été conçu comme un *Internet Bulletin Board System* (BBS), un forum géré majoritairement par ses utilisateurs où n'importe quel sujet peut faire son apparition et être discuté. Les messages ne peuvent pas être effacés et chaque sujet est limité à mille entrées. Les participants s'expriment sous des pseudonymes, ce qui leur permet d'aborder librement des sujets problématiques. *2Channel* est actuellement un des sites de discussion et d'échange les plus utilisés et les plus controversés au Japon : <http://www.2ch.net/>

2. Pour plus de précisions sur la genèse textuelle du phénomène entourant la franchise « *Train Man* », voir Alisa Freedman, « *Train Man* and the Gender Politics of Japanese "Otaku" Culture: The Rise of New Media, Nerd Heroes and Consumer Communities », *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, n° 20, avril 2009, pp. 5-27.

3. L'art ASCII consiste en une création de figures (régulièrement des visages désignant différentes émotions) uniquement avec les lettres et caractères du code ASCII (American Standard Code for Information Interchange), une des normes de codage de caractères informatiques. Parmi les exemples les plus courants d'art ASCII utilisés sur les forums, citons : (^_^) (sourire), \o/ (victoire) ou (-_-)ZZZ (dormir).



Fig. 2-3

le texte – les entrées des utilisateurs – est représenté par l'image et le son lors des séquences de discussion sur le forum. Ainsi, diverses techniques sont utilisées pour créer un dialogue constant entre les prises de vue réelles et la source textuelle centrale au développement de l'histoire: par exemple, le texte des messages s'inscrit sur les écrans (celui du personnage et celui des spectateurs) en même temps qu'il est tapé (et auto-corrigé) sur le clavier et lu en voix *over* par son auteur; une fenêtre web de texte apparaît sur la partie inférieure d'un plan, alors que son auteur illustre par une action (chercher dans un carnet d'adresses par exemple) son contenu. Toutes ces séquences sont accompagnées du bruit des touches d'un clavier qui rappelle constamment aux spectateurs la présence du moyen de télécommunication – majoritairement dans le champ de la caméra – employé par la communauté. (fig. 2-3).

Au sein de la catégorie qu'elle désigne comme *female body genres*, Linda Williams propose une lecture des liens formels et contextuels existant entre le cinéma d'horreur (plus spécifiquement les *slasher movies*), le cinéma pornographique et le mélodrame. Se basant sur le contexte des productions américaines des années 1980, Williams suggère que les raisons pour lesquelles ces trois domaines sont considérés comme culturellement bas se trouvent dans leurs utilisations sensationnelles de corps filmés dans des situations émotionnelles extrêmes. Mais plus important encore, au travers des larmes, des cris et des orgasmes entre autres, ils créent chez les spectateurs une reproduction physique involontaire des sensations ou émotions montrées par les corps (majoritairement féminins) projetés à l'écran⁴. Les

4. Linda Williams, «Film Bodies: Gender, Genre, and Excess», *Film Quarterly*, n° 44/4, été 1991, p. 4.

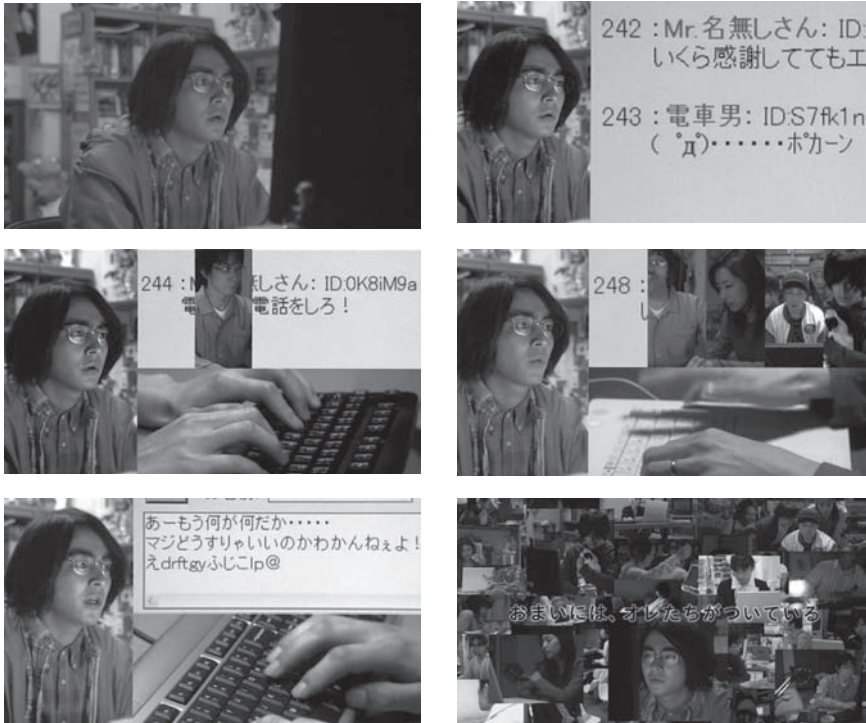


Fig. 4-9

liens proposés par Williams entre le genre de l'horreur et du mélodrame nous semblent applicables au contexte du cinéma japonais des années 2000. Williams ajoute que le succès de ces genres est régulièrement évalué par l'intensité à laquelle les corps des spectateurs réagissent physiquement à ce qu'ils voient et entendent à l'écran¹. Plus le film fait peur et pleurer, plus le film sera évalué positivement². Le réalisateur de *Train Man* place régulièrement la caméra à proximité de l'écran d'ordinateur des usagers du forum de manière à filmer leur réaction émotionnelle – centrale à la mise en place

1. L. Williams, *Ibid*, pp. 4-5.

2. Citons ici au passage le titre de la série télévisée *1 Litre of Tears (Ichi rittoru no namida, 2005)*. Le titre du roman à succès dont la série est adaptée fonctionne comme une promesse d'intensité émotionnelle. Cette réponse physique amène d'ailleurs les jeunes couples à privilégier l'horreur et la romance parce qu'elles créent une fragilisation émotionnelle propice à une expérience commune marquante.

de l'échange entre corps-projetés et corps-spectateurs – alors qu'ils participent à la discussion. (fig. 4-8). En ce sens, le film donne à l'ordinateur en tant qu'objet technologique de communication une importance audiovisuelle constante, et réinvestit les codes filmiques de la romance japonaise : l'effet de reproduction émotionnel entre les spectateurs et les personnages est provoqué par la communauté d'utilisateurs du forum toute entière ; les réactions de la communauté, spectatrice et commentatrice des aventures du couple, accompagnent la trajectoire émotionnelle des spectateurs tout au long du film. Plus encore que les enjeux amoureux du couple composé par « l'homme du train » et « Hermès » (surnom donné à l'héroïne dans le forum), les aspects de création communautaire permis par les réseaux de télécommunication sur Internet sont au cœur des discours formulés dans et autour de la franchise « *Train Man* ».

Bien que dans la version filmique les personnages de l'« homme du train » et d'« Hermès » s'incarnent dans des acteurs, le scénario du film respecte cet anonymat en ne leur attribuant pas de noms mais en les désignant par les pseudonymes utilisés dans le forum. Ainsi, les usages des forums Internet affectent l'adaptation filmique. De plus, la maison d'édition Shinchôsha, jouant avec la prononciation et l'écriture des caractères japonais, donne comme nom d'auteur au roman celui de Nakano Hitori qui peut aussi s'entendre (mais non se lire) comme « Un parmi tous ». En se référant à l'anonymat des utilisateurs de forum, ce choix nominatif annonce la destruction de la figure unifiée de l'auteur au profit de la mise en réseau des individus et des échanges créatifs qu'elle génère. L'anonymat de l'auteur – ou plutôt la remise en question de son existence – combiné avec un rappel de son appartenance à un tout créatif présente une fois encore les nouvelles technologies de communication comme positives, fédératrices¹. Les plans les plus représentatifs consistent en une mosaïque composée des différents personnages

1. La page consacrée à l'édition de poche du livre sur le site de l'éditeur Shinchôsha donne sous la rubrique « profil » de l'auteur la description suivante : « "Nakano Hitori" est un nom fictif qui désigne "les gens célibataires rassemblés autour d'un forum Internet" » (*ma traduction*). En ligne: <http://www.shinchosha.co.jp/book/471501/>, consulté le 3 mars 2018. La plupart des décisions – dont le nom fictif de l'auteur – qui concernent l'adaptation papier des échanges Internet peuvent être attribués à l'éditrice Yoko Gunji

face à leur écran d'ordinateur, ce qui illustre au fil du récit l'augmentation du nombre d'individus interconnectés qui participent à l'échange¹. (fig. 9). De plus, le film présente, à travers les nombreux personnages secondaires qui composent les utilisateurs venant à l'aide du personnage principal, une galerie hétéroclite de portraits d'usagers d'Internet dans le contexte japonais: une infirmière au travail, un couple marié qui fait chambre séparée et ne réalise pas qu'ils participent l'un et l'autre à l'échange, trois chômeurs dans un Internet café (*manga kissa* au Japon) et un jeune reclus enfermé dans sa chambre notamment. Ainsi la franchise se construit autour d'une utopie d'Internet et de la mise en réseau des individus les plus divers à l'aide des nouveaux systèmes de télécommunication. La franchise « *Train Man* » illustre la situation des pratiques du réseau Internet par ordinateur au Japon en 2004-2005².

Le jeu de la romance et les pratiques de télécommunication sur ordinateur

Comparativement à la croissance économique importante du marché des ordinateurs aux États-Unis dans les années 1990, les *personal computer* mirent plus longtemps à pénétrer dans les foyers et les bureaux japonais. La relative lenteur de la généralisation de l'utilisation d'Internet trouve son origine dans divers facteurs qu'il s'agit ici de clarifier afin de mieux comprendre ce qui fait la singularité des représentations des télécommunications dans *Train Man*. On peut notamment alléguer à titre

qui prit la décision de reproduire l'aspect et la structure digitale des forums plutôt que de faire réécrire l'histoire dans un format classique.

1. Au niveau sonore, l'unification de la communauté est créée par la diction à l'unisson des voix *over* de tous les utilisateurs en conclusion d'une séquence à forte charge émotionnelle.

2. Ajoutons aussi qu'il ne fait aucun doute que la grande importance accordée par le film aux liens métaphoriques entre la mise en réseau des individus sur Internet et les réseaux ferroviaires de la capitale japonaise est centrale au succès de la franchise. Espace de la première rencontre des deux protagonistes, l'accent mis sur le train place fermement la romance dans le contexte urbain tokyoïte. Le train symbolise la mise en réseau des individus dans un espace urbain et constitue un lieu des possibles au même titre que les forums Internet. Ainsi, le surnom d'« homme du train » donné au personnage principal le désigne comme bénéficiaire mais aussi créateur des flux communicationnels.

d'explication la faible diffusion d'ordinateurs à la fin des années 1980 et au début des années 1990, le prix élevé des appels sur une ligne terrestre et, surtout, la fréquente utilisation au travail de *stand-alone word processors*, des dispositifs autonomes de traitement de texte¹. L'accès à Internet via un ordinateur s'effectuant très majoritairement par un accès à une ligne téléphonique commutée (*dial-up connection*), une conséquence des régulations qui assuraient à NTT, fournisseur public des télécommunications du pays, le monopole des lignes terrestres tout en ralentissant le développement des infrastructures nécessaires à une mise en place de lignes d'accès numérique (*Digital Subscriber Line* ou DSL)². Apparus durant les années 1980, les *word processors* prirent rapidement place dans les entreprises japonaises puisqu'ils permettaient de retranscrire convenablement les deux syllabaires et les sinogrammes qui composent la langue japonaise grâce à une translittération des sons en caractères latins³. Par la suite, des programmes de traitement de texte plus avancés apparurent et les *word processors* permirent l'envoi de données entre appareils, fonctionnant ainsi comme substitut au courriel électronique distribué via Internet. Pour la majorité des Japonais jusqu'à la fin des années 1990, le passage à un ordinateur doté d'Internet ne faisait alors pas sens, puisque l'utilisation combinée des technologies précédentes (fax et *word processors*) répondait à la plupart des besoins⁴.

1. Nanette Gottlieb et Marc McLelland, « The Internet in Japan », dans N. Gottlieb et M. McLelland (dir.), *Japanese Cybercultures*, Londres/New York, Routledge, 2003, pp. 3-4.

2. Isa Dücke, *Civil Society and the Internet in Japan*, Londres/New York, Routledge, 2007, pp. 18-19.

3. Avant l'apparition des programmes de traitement de texte, l'écriture de la langue japonaise sur une machine à écrire était très laborieuse, ce qui a notamment facilité la pénétration très rapide du fax, qui permettait d'envoyer des documents écrits à la main plus rapidement que s'il avait fallu les retranscrire à la machine. Précisons cependant que, malgré les avancées importantes des interfaces actuelles de traitement de texte, l'écriture du japonais et de ses nombreux caractères demande à l'utilisateur des efforts supplémentaires comme une translittération mentale en caractères latins et une validation et correction régulières des différentes propositions orthographiques faites par la machine. Les interfaces tactiles actuelles offrent une solution partielle en permettant de tracer directement les caractères. *Ibid*, pp. 16-17.

4. *Ibid*, p. 21.

Comme le signalent Nanette Gottlieb et Marc McLelland, il faut attendre l'année 1994 pour voir les chiffres de ventes de *personal computer* dépasser ceux des *word processors*. Tout en notant la croissance rapide du nombre de foyers qui possèdent un ordinateur, les deux auteurs écrivent qu'en 1997 le taux de pénétration de cette technologie – son nombre d'utilisateurs dans le pays – est plus bas que dans la plupart des pays développés¹. Reprenant le discours qui présente le Japon des années 1990, la «décennie perdue», comme en retard en matière d'implémentation d'un réseau Internet, Takanori Ida expose en 2006 le constat positif de la croissance rapide au début des années 2000 des utilisateurs de bandes passantes (*broadband*) dans les foyers japonais². Ida se base dans ce cas sur des rapports publiés en 2004 par le Ministère des affaires intérieures et des communications qui cherchent à souligner la réussite des politiques gouvernementales qui aboutirent à partir d'avril 1985 à la privatisation de NTT Public Corp. (Nippon Telegraph and Telephone Public Corporation), et à la création d'un espace compétitif stable entre les différents fournisseurs de services (*providers*)³. Parallèlement à la pénétration accélérée des ordinateurs dans les foyers japonais, le roman *Train Man* sort en octobre 2004 alors que le film suivra moins d'une année plus tard. Il nous apparaît que le succès de la franchise et des thématiques qu'elle traite doit être compris à l'aune de cette transformation des pratiques des

1. N. Gottlieb et M. McLelland, « The Internet in Japan », *op. cit.*, p. 4.

2. Takanori Ida, « The Broadband Market in Japan », dans Ruth Taplin et Masako Wakui (dir.), *Japanese Telecommunications: Market and Policy in Transition*, Londres/New York, Routledge, 2006, p. 37.

3. Il aura fallu un peu moins de vingt ans pour que le long processus de négociation entre le gouvernement japonais et la compagnie NTT porte ses fruits. Son monopole des lignes terrestres de télécommunication et la trop importante taille de l'entreprise publique justifia sa privatisation en avril 1985; on peut aussi désigner le favoritisme dont l'entreprise faisait preuve pour sélectionner des fournisseurs partenaires uniquement japonais, ce qui entraînait une incompatibilité de ses produits et services à l'étranger. En 1993, NTT Corporation, qui possédait encore la majorité des infrastructures de télécommunication, dut accepter l'imposition gouvernementale des frais d'interconnexion avec d'autres fournisseurs, de manière à permettre à la concurrence d'être compétitive. Voir Sumiko Asai, « Changes in the Interface and Industry Structure », dans R. Taplin et M. Wakui (dir.), *Japanese Telecommunications: Market and Policy in Transition*, *op. cit.*, pp. 21-24.

télécommunications dans l'archipel. L'utilisation régulière dans le récit de cette technologie et des codes langagiers qui y sont associés est liée à l'expérience personnelle des spectateurs japonais.

Mais, bien que le dispositif technologique du *personal computer* soit familier de la majorité des spectateurs, c'est sa pratique spécifique, celle de la communication sur un forum Internet, qui fait de la galerie des personnages composant l'« Aladdin Channel » des exceptions. En effet, malgré un récit situé au début du XXI^e siècle, Isa Ducke rappelle qu'à ce moment la communication sur les forums de discussion est considérée comme vulgaire, trop émotionnelle, et que sa pratique se limite à des groupes restreints d'usagers d'Internet. L'utilisation de listes d'envoi de courriel est, au moment de la sortie du film, une pratique plus courante de communication sur ordinateur¹. Dans une analyse du rapport du *World Internet Project Japan* de 2002², Kenishi Ishii souligne la différence entre les pratiques d'Internet sur téléphone portable et sur *personal computer* : alors que les premiers servent à rester en contact avec les proches, les deuxièmes sont utilisés pour des envois de courriels aux collègues de travail³. D'autres études montrent comment, malgré l'utilisation massive d'Internet sur téléphone portable, les ordinateurs sont privilégiés pour la pratique télécommunicationnelle des forums⁴ ; les contraintes liées à l'interface-utilisateur des téléphones portables, notamment la taille de l'écran et du clavier, redirigent la pratique du forum sur les ordinateurs. Une scène de *Train Man* illustre d'ailleurs cette dualité des pratiques d'Internet : en plein rendez-vous amoureux, la planification du personnage principal est bouleversée et il doit rapidement joindre la communauté Internet à l'origine de celle-ci. Le jeune

1. I. Ducke, *Civil Society and the Internet in Japan*, *op. cit.*, p. 17.

2. En ligne : <http://www.medialabo.info/wip/en/outline.html>, consulté le 5 mars 2018.

3. Kenishi Ishii, « Internet Use via Mobile Phone in Japan », *Telecommunications Policy*, n° 28/1, 2004, p. 57. <http://www.sciencedirect.com/science/journal/03085961/28/1>, consulté le 13 mars 2018.

4. Voir Kakuko Miyata, Jeffrey Boase, Barry Wellman, et Ken'ichi Ikeda, « The Mobile-izing Japanese: Connecting to the Internet by PC and Webphone in Yamanashi », dans M. Ito, M. Matsuda et D. Okabe (dir.), *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, *op. cit.*, pp. 143-164.

homme, bien qu'il possède un téléphone portable connecté à Internet, s'excuse auprès de la jeune femme et se précipite dans un *cyber-café*. La jeune femme, ignorant l'existence du forum, considère ce geste comme une marque de désintérêt de la part du jeune homme.

Comme nous l'avons écrit plus haut, *Train Man* paraît alors que l'image des communautés de discussion sur Internet est encore négative. Un des moments-clés de la romance consiste non seulement en la déclaration d'amour des deux personnages, mais aussi en la confession à la jeune femme de l'existence d'un forum Internet où leur relation amoureuse est entièrement divulguée et commentée. C'est à travers les tensions générées par la mauvaise presse des télécommunications par ordinateur que la franchise va construire les enjeux de la romance et, par ailleurs, illustrer une vision ambivalente de ces nouveaux dispositifs. De prime abord, le film présente la communication Internet sur forum comme socialement utile à ses utilisateurs. Le personnage principal y trouve un espace propice à la confession de son inadaptabilité aux codes de la romance, dénué de jugements et ouvert à une discussion mature. La réussite de la romance entre les deux protagonistes affecte tout autant la communauté du forum, qui assure ici le rôle de confident, central dans la mise en place du jeu de l'amour. Sans qu'ils le réalisent immédiatement, ces échanges vont aussi les conduire à démarrer un processus de guérison face aux différentes raisons qui les ont amenés à côtoyer les forums de discussion. En effet, à l'instar du personnage principal, chacun des utilisateurs est caractérisé par une rupture avec le milieu social qui l'a conduit à rediriger ses interactions dans cet espace « en marge » : déception amoureuse, échec d'un mariage, enfermement suite à des pressions familiales, entre autres. En ce sens, cette forme de télécommunication est représentée comme un espace idyllique de reconstruction des liens sociaux.

Et pourtant, c'est ici que le film engage alors une vision plus complexe du dispositif télécommunicationnel. Les tensions technophiles/technophobes sont illustrées au travers de l'utilisation répétitive, dans la dernière partie du film, du verbe *sotsugyô* qui signifie littéralement « recevoir un diplôme » mais qui est utilisé plus largement pour signi-

fier un passage à une nouvelle étape de vie, une entrée dans l'âge adulte¹. Lorsque les « confidents » en ligne du personnage principal lui signifient que la réussite de sa romance lui permet de « *sotsugyô* », ils valident le fait qu'il n'aura plus besoin de recourir à cette forme de communication marginale, mais pourra atteindre une nouvelle étape de sa vie au sein de la société japonaise². Au processus normatif de création du couple dans la romance (et donc d'un nouveau noyau familial) vient s'ajouter l'idée que cette forme de télécommunication n'a pas sa place dans la société adulte japonaise, que l'on peut s'en libérer pour retrouver des formes de communication socialement plus acceptables. Derrière cette glorification des communautés Internet et des technologies qui les rassemblent se terre une vision de celles-ci comme subversives à l'ordre social, comme si elles construisaient de dangereuses formes alternatives d'échanges.

Mais le départ du forum du personnage principal permet aussi de conclure l'histoire en accord avec la forme d'une des sous-catégories de la romance au Japon : la romance *jun'ai* ou romance d'« amour pur ». Fortement popularisée au début des années 2000, la romance *jun'ai* se construit autour de l'idée que l'amour une fois témoigné ne doit pas être montré dans sa trivialité. Pour éviter de devoir représenter ou imaginer le couple amoureux dans un quotidien banal, le scénario amènera habituellement un des personnages à mourir – souvent à la suite de la déclaration

1. L'utilisation du verbe *sotsugyô* se retrouve aussi régulièrement pour désigner le passage d'une technologie à une autre. Tomoyuki Okada cite l'exemple de la pop star Ryoko Hirosue qui passa au début du XXI^e siècle d'égérie publicitaire des *pager* (radio messenger) de NTT DoCoMo à celle des téléphones portables de la même compagnie. Comme elle s'apprêtait à entrer à l'université, la campagne publicitaire joua sur cette transition en signifiant que Ryoko Hirosue avait « reçu son diplôme » (*sotsugyô*) de *pager* et était prête à passer à la « prochaine » technologie. Tomoyuki Okada, « Youth Culture and the Shaping of Japanese Mobile Media: Personalization and the *Keitai* Internet as Multimedia », dans M. Ito, M. Matsuda et D. Okabe (dir.), *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, op. cit., p. 54.

2. Les échanges sur le forum *2Channel* se sont construits autour de l'idée que la communauté aidait l'« homme du train » à remplir des « missions » (appeler « Hermès », lui tenir la main, etc.), un cursus qui consistait à faire de lui un homme moderne à part entière. Le verbe *sotsugyô* fait alors aussi référence à l'aboutissement de cet apprentissage et donc justifie sa sortie de la communauté. L'archivage digital de l'échange sur forum est d'ailleurs classé par des chapitres qui désignent chaque mission : <http://www.geocities.co.jp/Milkyway-Aquarius/7075/trainman.html>, consulté le 5 mars 2018.

amoureuse – et l'amour sera ainsi figé dans son innocence première et sa pureté. La fin de *Train Man*, la rupture des communications entre le protagoniste principal et la communauté Internet, permet au film de s'inclure dans cette sous-catégorie populaire. L'« homme du train » disparaît du forum, il meurt symboliquement et ne peut pas continuer à narrer son quotidien aux autres utilisateurs, et donc aux lecteurs-spectateurs.

Les codes de la romance japonaise à grand public impliquent ici pour tous les personnages un retour à la norme sociale de communication. Ainsi, dans la franchise « *Train Man* », les échanges entre les aspects formels de la romance et les représentations des nouvelles technologies créent une vision complexe des télécommunications, à la fois fédératrice et asservissante.

Le territoire genré de la romance et de l'horreur

Sorties à la suite de *Train Man* et déployées elles aussi sur des supports multiples, les deux romances à succès *Sky of Love* et *Threads of Destiny* présentent des similitudes dans leur rapport aux représentations des télécommunications portables. En effet, la place de la technologie est prépondérante autant dans son omniprésence à l'écran que dans la filiation des deux récits au genre des *kétai shôsetsu*, des romans sur téléphone portable. En tant que forme littéraire nouvelle, les *kétai shôsetsu* sont sans aucun doute durant les dix premières années du XXI^e siècle un des genres littéraires le plus populaire au Japon en terme de revenus. Mis en ligne par Mika en 2005 et publié en format livre de poche par *Starts shuppan* en octobre 2006, *Sky of Love* a été vendu à plus de deux millions d'exemplaires, dépassant les meilleures ventes japonaises d'écrivains comme Haruki Murakami. Avec une grande majorité d'auteurs, la plupart des *kétai shôsetsu* explore les aléas de la vie des jeunes Japonaises au prisme de leur rapport à l'amour, au sexe, à la maternité et au patriarcat. Ce faisant, ces productions se placent dans la continuité des représentations de la *shôjo*, terme qui désigne à la fois les personnages de jeune fille (*shôjo* se lit « petite femme ») que la catégorie éditoriale de productions qui leur est destinée.

C'est pourquoi, avant d'explorer plus avant les usages créatifs japonais des télécommunications portables, il nous importe de revenir brièvement sur les phénomènes de catégorisation genrée (*gender*) qui existent au Japon et font de certains genres (*genre*), dont la romance et l'horreur, le territoire des femmes¹.

On assiste à la fin du XX^e siècle à la popularisation internationale d'un certain cinéma japonais qui fait la part belle aux genres de l'horreur et du fantastique. Les réalisations d'Hideo Nakata, Takashi Shimizu, Kiyoshi Kurosawa et Takashi Miike² entres autres en viennent à représenter au sein de la distribution internationale un «renouveau» du cinéma japonais à côté des films d'animation. Ce cinéma d'horreur s'illustre par un travail autour de peurs liées à un contexte japonais (voire asiatique) contemporain: peur de la solitude dans un espace urbain oppressant, peur de l'abandon politique de la nouvelle génération, peur du passage à un âge adulte fait de contraintes. Les nouvelles technologies de communication y sont représentées comme aliénantes et dangereuses; sources de l'horreur, elles transmettent (ou «communiquent») des virus représentés sous la forme de revenants, d'esprits malfaisants ou plus simplement d'idées destructrices. Ajoutons aussi qu'à l'inventivité des effets horribles se combine l'évolution des interfaces technologiques, notamment dans la trilogie des *One Missed Call*³ qui utilise systématiquement les nouveaux outils de communication comme vecteur de l'horreur: le premier opus fait voyager «la mort» par *voice mail*, le deuxième par visiophonie et le troisième par courriel. Au final, il émerge du corpus de l'horreur au Japon un traitement qui privilégie une vision

1. Par «télécommunications portables» nous ne désignons pas seulement les téléphones mobiles mais aussi les technologies précédentes des *pager* ou des téléphones sans fil par exemple. D'ailleurs, le terme japonais de *kétai* – traduit grossièrement par «quelque chose que l'on emporte avec soi» – désigne l'entier des technologies portables.

2. Parmi les plus célèbres internationalement, on peut citer: *Ring* (1998), *Kairo* (2001) et *Ju-on: The Grudge* (2003).

3. Le titre japonais de la trilogie «*Chakushin ari*» signifie littéralement «Vous avez reçu un message». La traduction française est «La mort en ligne».

technophobe critique qui dérive d'une méfiance à l'égard de l'émergence de nouvelles formes de communication dans la société japonaise¹.

Pourtant, il nous apparaît que les productions horribles du début du XXI^e siècle gagnent à être mises en parallèle avec les productions de romances programmées à leur côté dans les espaces de projection japonais². À bien des égards, un dialogue s'installe au fil des nouvelles productions, dialogue qui peut être vu non seulement à travers un jeu de références et de thématiques communes, mais qui est aussi créé par l'expérience d'un public cible commun. Étudier les représentations des technologies de télécommunication dans le cinéma japonais contemporain demande la prise en considération du dialogue entre ces deux genres qui traitent des mutations sociales et relationnelles dans le pays.

En effet, la popularisation des mangas à partir de l'après-guerre incite les éditeurs à instaurer dès les années 1970 une distinction claire entre les espaces de publication à destination des garçons (*shōnen*) et des filles (*shōjo*). Comme le précise Stéphane du Mesnildot, « les mangas *shōnen*, destinés aux jeunes garçons, sont des histoires d'aventures viriles faisant la part belle aux récits de guerres, aux samouraïs et au sport (en particulier la boxe et le base-ball). Aux filles sont dévolues les mangas *shōjo*, récits historiques teintés d'aventure, la romance et... les histoires d'horreur »³. À partir de ce moment, l'horreur et la romance deviennent, au sein de la catégorie *shōjo*, des imaginaires associés à la femme japonaise, lieu d'expression de ses peurs ou de ses désirs. Il en résulte que, dans le Japon d'après-guerre, l'horreur et la romance en viennent à coexister au travers de leur public, et cette tendance se retrouve dans les productions cinématographiques populaires.

1. Voir Jay McRoy, *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam/New York, Rodopi, 2008; Benjamin Thomas, *Le cinéma japonais d'aujourd'hui: cadres incertains*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009.

2. Nous désignons ici principalement les films pensés pour le marché intérieur, qui ne bénéficient que rarement d'une distribution à l'étranger, même en festivals.

3. Stéphane Du Mesnildot, *Fantômes du cinéma japonais*, Pertuis, Rouge profond, 2011, p. 41. Une troisième catégorie, celle des *seinen* manga ou manga pour adultes, propose quant à elle une exploration plus libre des différents genres indépendamment du sexe du lecteur.

L'idée avancée par Linda Williams d'un échange physique entre le corps-spectateur et le corps-projeté nous permet de formuler l'hypothèse selon laquelle plus la « forme » des corps coïncide, plus l'identification et donc les effets sur le spectateur seront grands. Il en résulte que, de manière à optimiser l'échange émotionnel entre corps-projetés et corps-spectateurs, les représentations des productions d'horreur et de romance au Japon se construisent majoritairement autour de la figure de la *shôjo*, de l'adolescente ou de la jeune adulte. Nul doute que, conscients de leur public-cible, les distributeurs et producteurs privilégient des récits qui permettent à la majorité de leurs spectateurs/spectatrices une identification optimale. Au travers de la figure centrale de la *shôjo* sont exprimées des thématiques communes : les contraintes sociales de la femme japonaise et un désir de s'en libérer, mais aussi une dénonciation des dangers liés à une objectivisation du corps féminin dans les pratiques japonaises de consommation¹. Par exemple, pionnier de l'horreur *shôjo* moderne, *House* (Hausu, 1977) met en scène un groupe de jeunes adolescentes innocentes qui deviennent les proies d'une maison hantée. Les six *shôjo* sont désignées dès les premiers moments du film comme grandes consommatrices de produits de masse au travers de leur accoutrement et leurs discussions. La maison hantée sera le théâtre d'une manipulation des corps des protagonistes par l'esprit d'une femme morte alors qu'elle attendait le retour de son mari de la guerre. Les corps sont découpés, écrasés ou réarrangés. Plusieurs situations de la femme japonaise s'entrechoquent alors dans une redéfinition du rapport à ses représentations. Certaines des jeunes filles, d'abord victimes de la colère du fantôme de la mariée, arrivent à dépasser leur statut de consommatrices

1. Les deux genres servent aussi à lancer la carrière cinématographique de jeunes actrices ou modèles précédemment vus dans des groupes de musique ou des séries télévisées. La culture consumériste japonaise utilise régulièrement l'icône de la jeune fille virginale, particulièrement l'industrie musicale. L'exemple actuel le plus marquant est celui des AKB48, un groupe de quarante-huit *shôjo* qui font l'objet d'une production massive de produits dérivés : cartes à collectionner, cafés thématiques, etc. Au fil des années, le nombre important de membres du groupe permet la mise en place d'une stratégie qui permet l'évolution de la licence AKB48 en recrutant constamment de nouveaux membres et en redirigeant les membres d'âge adulte vers des carrières solo. La jeune fille, son innocence et sa virginité, sont ici vendues comme produits.

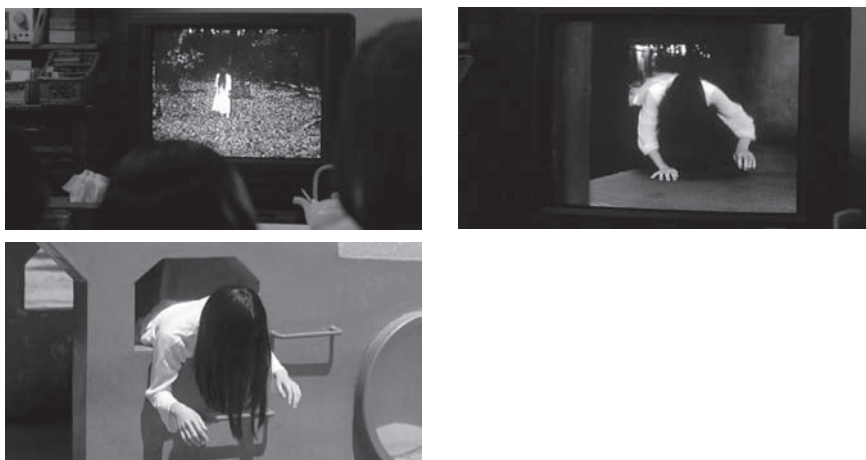


Fig. 10-12

passives et s'opposent au fantôme, une représentation plus conservatrice de la femme japonaise¹.

S'installe alors un jeu référentiel entre romance et horreur. Dans la romance à succès *From Me to You* (*Kimi ni Todoke*, 2010), la séquence d'exposition présente aux spectateurs les raisons pour lesquelles Sawako, l'héroïne, est surnommée par ses camarades de classe « Sadako », d'après le personnage de revenante de la série des *Ring* d'Hideo Nakata. Le film d'horreur est d'ailleurs cité et on assiste à une scène qui illustre ce jeu référentiel et montre la famille de Sawako (alors qu'elle est enfant) occupée à le regarder à la télévision : nous regardons Sawako voir sur son écran Sadako sortir d'un écran. La scène qui suit marque le moment où Sawako, imitant involontairement le fantôme, est rebaptisée par ses camarades (fig. 10-12). Sa ressemblance avec le personnage de la revenante de *Ring* motivera le rejet qu'elle subit et apportera une justification à des difficultés de communication situées au cœur de la romance. Le titre japonais du film, traduit littéralement comme « Je te les transmets »,

1. Pour une étude comparative des problématiques du consumérisme et des représentations technophobes dans le cinéma d'horreur hollywoodien des années 1970-80, voir Charles-Antoine Courcoux, *Des machines et des hommes : masculinité et technologie dans le cinéma américain contemporain*, Genève, Georg, 2017, pp. 127-129.

désigne par ailleurs cette thématique centrale liée à la communication ; l'enjeu du film réside dans la capacité du personnage masculin à « faire parvenir » (*todoku*) ses émotions à Sawako, qui devra réapprendre à communiquer pour pouvoir les recevoir¹. La romance *shôjo* se centralise autour des besoins ou des problèmes communicationnels de la jeunesse japonaise : tout y est affaire de réussite ou d'échec de la communication. Dans ce contexte, les progrès des télécommunications permettent aux scénaristes de se renouveler, tout en convoquant des structures narratives éprouvées.

Contexte technique et représentations des usages : le récit de téléphone portable

Les récits de *Sky of Love* et de *Threads of Destiny* s'inscrivent tous les deux dans la continuité des utilisations de la figure *shôjo*. Mais plus important encore, les télécommunications mobiles sont centrales à leur déroulement narratif et à la mise en place des enjeux de la romance. *Sky of Love* raconte comment Mika (Yui Aragaki), alors qu'elle retrouve son téléphone portable égaré grâce à sa sonnerie, décroche et entend la voix d'un jeune homme qu'elle ne connaît pas. Le jeune homme qui se révélera par la suite être Hiro (Haruma Miura), un de ses camarades d'école, continuera durant les vacances d'été à l'appeler régulièrement et une complicité naîtra entre eux. Les utilisations du téléphone portable sont toutes représentées – appareil photo, messagerie vocale ou envoi textuel de courriel – jusqu'à la séquence culminante de la romance qui met en scène Mika s'adressant par visiophone à un Hiro sur le point de mourir du cancer. Les possibilités offertes par le téléphone portable constituent un médiateur omniprésent dans la mise en place du jeu de l'amour des deux protagonistes. (fig. 13-17)

1. Citons aussi le film *Be with You* (*Ima, ai ni yukimasu*, 2004) qui s'empare de la figure de la revenante et la réinscrit dans un contexte de romance alors que la femme morte du personnage principal revient habiter avec son mari et son enfant durant les jours de pluie.



Fig. 13-17

Après *Train Man*, Shôsuke Murakami revient avec *Threads of Destiny* qui, lui aussi, donne une place importante aux représentations des télécommunications. Introduisant le triangle amoureux de Mei (Nao Minamisawa), Atsushi (Junpei Mizobata) et Riku (Ryo Kimura), sa scène d'exposition se conclut par la mort de ce dernier, renversé par une voiture alors qu'il referme son téléphone portable sur lequel il venait d'enregistrer un long message vocal. Le spectateur est ensuite face à un écran noir sur lequel sont rédigées – et s'auto-corrigent à la manière d'un traitement de texte – des phrases tirées de la romance écrite dont le film est une adaptation. Le réalisateur de *Train Man* réutilise et affine ainsi ses techniques de représentations audiovisuelles des technologies de télécommunication : lors de l'écriture et de la lecture de courriel par les protagonistes, l'écran se divise en deux pour y inclure à la fois le per-

sonnage qui tient le téléphone et l'écran de celui-ci. (fig. 18-19) Le spectateur accède simultanément au contenu textuel du message – parfois lu en voix *over* – et au jeu des acteurs. Ici aussi, les représentations des usages des télécommunications portables sont nombreuses et variées, servant la mise en place de situations de tensions émotionnelles propres au drame de la romance *jun-ai* : on retiendra entre autres les envois multiples de courriels pour brimer Mei, que sa classe tient pour responsable du suicide de son amie, et le comportement de Riku, devenu jaloux et possessif, qui inspecte le contenu du téléphone de la jeune femme.

Le fait que les deux récits soient construits autour d'adolescents japonais les distingue de *Train Man* que nous avons étudié précédemment. Autant dans *Sky of Love* que dans *Threads of Destiny*, les usages des communications sur ordinateur n'apparaissent pas, et l'exclusivité est donnée aux représentations des usages des téléphones portables. En effet, depuis le début des années 1990, on associe régulièrement aux jeunes japonaises la pratique créative des interfaces de télécommunication portables¹. Dès que les *pager* se dotèrent d'un écran d'affichage permettant l'envoi d'une série de chiffres, leur utilisation devint fréquente parmi les jeunes qui inventeront des méthodes créatives pour s'envoyer des messages. Cette pratique contribuera par la suite à l'acquisition par les jeunes de téléphones portables. L'explosion du marché mobile au début des années 2000 sera majoritairement le résultat de cette transition technologique, et placera la jeunesse japonaise au cœur des discours de la *Mobile IT Revolution* d'un gouvernement en quête de renouveau économique².

1. Précisons cependant que, durant les années 1990, les principaux usagers des technologies de télécommunication portables au Japon sont les hommes d'affaires. Jusqu'à la fin de la décennie, une forte compétition existe entre la technologie des *pager*, des *personal handyphone* (téléphone sans fil qui utilise le réseau terrestre) et des téléphones mobiles. Kenji Kohiyama, « A Decade in the Development of Mobile Communications in Japan (1993-2002) », dans M. Ito, M. Matsuda et D. Okabe (dir.), *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, *op. cit.*, p. 64.

2. Les termes de *Mobile IT Revolution* font écho aux discours américains d'*IT Revolution* liés au succès économique de la pénétration de la technologie Internet et des ordinateurs dans les foyers. Handicapés par le succès modeste des ordinateurs dans l'archipel, les discours de la *Mobile IT Revolution* japonaise défendent l'idée que le Japon

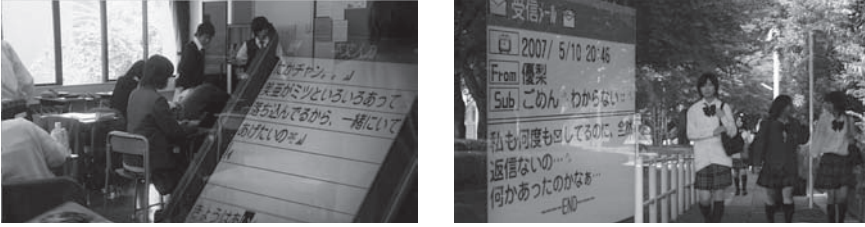


Fig. 18-19

De plus, les technologies mobiles de télécommunication bénéficient d'une forte présence audiovisuelle dans ces deux films, rappelant constamment aux spectateurs l'espace de publication original des récits : les romans sur téléphone portable. Dès la distribution en 1999 par NTT DoCoMo de dispositifs portables qui permettent d'accéder à Internet et d'envoyer des courriels, des sites de mise en ligne spécialisés permirent la distribution indépendante de textes formatés exclusivement pour les interfaces mobiles¹. Les romans sont rédigés sur téléphone portable pour ensuite être mis en ligne directement. Ainsi les contraintes et les potentialités technologiques façonnent cette nouvelle forme d'écriture et de distribution qui sera ensuite appelée *kétai shōsetsu* : parmi les contraintes, le téléchargement de paquet de données ainsi que la taille maximale d'un courriel sur téléphone portable imposent un nombre limité de caractères, ce qui a amené les auteurs à penser leur récit selon une logique feuilletonesque. De manière à fidéliser les lecteurs, cette forme « épisodique » structure les romances sur téléphone portable par un rythme événementiel très chargé, chaque épisode se terminant par un fait important : déclaration d'amour, viol, avortement, divorce, etc. Un même déroulement rapide caractérise d'ailleurs les deux films qui

a fait sa « révolution » technologique à sa manière – selon ses spécificités culturelles – au travers du succès des technologies mobiles au début du XXI^e siècle. Misa Matsuda, « Discourses of *keitai* in Japan », dans M. Ito, M. Matsuda et D. Okabe (dir.), *op. cit.*, pp. 32-33.

1. Les deux sites de mise en ligne les plus connus sont *mahō no i rando* (<http://maho.jp>) et *no ichigo* (<http://no-ichigo.jp>). Chacun des deux sites possède une maison d'édition associée, une collection dédiée au *kétai shōsetsu* et un prix littéraire spécialisé. Le roman *Sky of Love* a été publié chez Starts shuppan, la maison d'édition de *no ichigo*.

combinent dans la durée d'un long métrage un nombre conséquent de scènes à forte charge émotionnelle. À l'instar des formes d'édition du *manga*, ce format de publication permet à l'auteur et aux modérateurs des sites de mise en ligne d'évaluer quotidiennement la popularité d'une production sur la base des commentaires des lecteurs sur les forums dédiés. Ajoutons aussi que ce mode de distribution d'un texte par courriel donne l'impression aux lecteurs d'échanger des messages intimes avec l'auteure¹. Les écrivains ont aussi à leur disposition l'entier des formes d'expression textuelle comprises dans les traitements de texte sur téléphone portable : langage ASCII, émoticon et déroulement exclusivement vertical du texte². Mais, plus encore qu'un rappel de la forme littéraire première, il nous apparaît que les représentations des usages technologiques dans les deux films convoquent l'expérience de consommation première du récit. En montrant les protagonistes qui s'écrivent des messages ou attendent impatiemment une réponse devant leur téléphone portable, on se réfère à la manière dont la communauté de fans a vécu l'élaboration du récit³.

Ici les choix techniques d'interfaces et de mise en réseau déterminent la distribution et ont contribué à la forme prise au Japon par ce nouveau genre littéraire. Une compréhension plus précise des infrastructures liées aux technologies mobiles est donc nécessaire pour appréhender les relations intermédiaires complexes convoquées par les franchises « *Sky of Love* » et « *Threads of Destiny* ». Comme il fait principalement référence aux systèmes de télécommunication, le néologisme de « galapagocisation »

1. Ajoutons aussi que les deux récits de *Sky of Love* et *Threads of Destiny* fonctionnent sur un rapprochement entre l'auteure, le personnage principal et la narratrice, ce qui permet de présenter les histoires comme se déroulant réellement durant les mois de publication du récit.

2. Pour une étude plus approfondie des formes stylistiques des *kétai shôsetsu*, voir Yumiko Sugiura, *Kétai shôsetsu no riaru*, Tokyo, Chûo Kôron shinsha, 2008.

3. Shun'ya Yoshimi signale la transition importante, dans les images médiatiques des technologies, entre les années 1960 qui font la part belle aux appareils domestiques (frigo, téléviseur, air conditionné) et les années 1980 qui présentent majoritairement des technologies intimistes (*walkman*, *pager*, téléphone portable). Shun'ya Yoshimi, « "Made in Japan": The Cultural Politics of "Home Electrification" in Postwar Japan », *Media, Culture & Society*, vol. 21, 1999, p. 170.

(*garapagosu-ka*) est utilisé pour désigner la création de technologies développées en autarcie sur le marché japonais et nullement destinées à l'exportation. Les choix et les directions de développement technologique ont permis aux Japonais de mettre en place des systèmes novateurs de mise en réseau, en créant une forme modérée de repli sur soi, ce qui permit un plus grand contrôle de l'innovation et des usages¹. Ces décisions offrirent au Japon la possibilité d'accéder durant le début du XXI^e siècle à une place de meneur mondial en technologies portables. Les téléphones mobiles avec accès à Internet distribués à la fin des années 1990 sont exemplaires de ce processus. Le service *i-mode* de NTT DoCoMo permet d'accéder à un nombre toujours croissant de sites Internet conçus exclusivement pour une navigation depuis un téléphone portable et gérés en grande partie par un fournisseur de réseau. En effet, l'accès à Internet se fait par téléchargement de paquets de données compressées et réassemblées sur l'appareil de l'utilisateur; plus la taille des données est importante, plus le fournisseur va facturer la navigation. Pour inviter les utilisateurs à profiter du *i-mode*, des pages web furent créées avec ces nouveaux critères, des pages pensées pour la taille des écrans portables et moins gourmandes en termes de données à télécharger.

À l'inverse des discours qui défendent l'aspect libertaire d'Internet, la pratique japonaise s'est construite autour d'un système fermé contrôlé par les fournisseurs de réseaux, et qui offre une navigation plus facile². Pour Kenji Kohiyama, un des développeurs de la technologie concurrente du *personal handyphone system*, le succès du *i-mode* sur lequel

1. Schaeede et Grimes utilisent le terme d'«isolement perméable» [*permeable insulation*] pour désigner les stratégies mises en place par le gouvernement et les industries japonais dès le milieu des années 1980 afin de maintenir une stabilité économique et protéger les entreprises de la globalisation des marchés. Ulrike Schaeede et William W.Grimes, «Introduction: The Emergence of Permeable Insulation», dans Ulrike Schaeede et William W. Grimes (dir.), *Japan's Managed Globalization: Adapting to the Twenty-First Century*, Armonk, New-York, M.E. Sharpe, 2002, pp. 6-8.

2. De même, le *i-mode* est une plateforme limitée d'accès à Internet en raison de son utilisation de satellites dédiés plutôt que de lignes terrestres. Toutes les URL du *world wide web* n'étaient pas mises en ligne sur le satellite de DoCoMo. L'Internet sur téléphone portable était limité et nullement libre. Miles Holden, Todd Joseph et Takako Tsuruki, «*Deai-kei*: Japan's New Culture of Encounter », dans N. Gottlieb et M. McLelland (dir.), *Japanese Cybercultures*, *op. cit.*, p. 47.

se sont basées par la suite toutes les entreprises de télécommunication est dû à la possibilité nouvelle d'envoyer des courriels à des dispositifs connectés à d'autres fournisseurs et à des *personal computer*¹. C'est en partie pour cela que l'étude des usages menée par Tomoyuki Okada montre que la jeunesse japonaise utilise principalement les téléphones portables pour l'envoi et la réception de messages². Les choix d'infrastructures technologiques entretiennent bien entendu un lien très fort avec l'élaboration de la forme des récits sur téléphone portable, mais définissent aussi le rapport aux représentations audiovisuelles des télécommunications tel qu'il apparaît dans les deux romances filmiques que nous avons abordées.

Les films *Sky of Love* et *Threads of Destiny* sortent à la fin du cycle technologique lancé par le *i-mode*, au moment de l'apogée des possibilités offertes par ce système. Ils constituent aussi l'apogée de la popularité des *kétai shôsetsu*, genre profondément dépendant des infrastructures technologiques et des usages³. À l'inverse de l'adaptation digitale de textes en *e-book*, l'édition en format livre de poche des *kétai shôsetsu* est singulière en ce que la version papier imite la version digitale. Mais là où l'adaptation papier se contente de reproduire de manière forcée le texte paru sur les interfaces portables, le média filmique permet une adaptation audiovisuelle des romances en convoquant l'entier des outils à disposition sur un téléphone portable. Ainsi Mika utilisera la fonction visiohone de son appareil pour discuter directement avec Hiro alors que ce dernier est sur le point de mourir dans *Sky of Love*; Riku, juste

1. Kohiyama donne comme raison supplémentaire l'intégration sur une seule facture de tous les coûts de services et micro-paiements, ce qui rendait l'usage des multiples fonctionnalités de l'appareil portable plus compréhensible. K. Kohiyama, *art. cit.*, p. 68.

2. Tomoyuki Okada, « Youth Culture and the Shaping of Japanese Mobile Media: Personalization and the *Keitai* Internet as Multimedia », *op. cit.*, p. 48. Comme il est demandé aux utilisateurs de ne pas parler au téléphone, nul doute que la régulation imposée dans les transports publics dès mars 1990 oriente la pratique japonaise des technologies de télécommunication portable vers l'usage privilégié du courriel. M. Matsuda, « Discourses of *keitai* in Japan », *art. cit.*, p. 24.

3. L'année 2007 est la meilleure année pour les *kétai shôsetsu* en termes de ventes en format livre de poche. Voir Toshiaki Itô, *Kétai shôsetsu katsuji kakumei ron – Shin sedai e no mârketingu jutsu*, Tokyo, Kadokawa SS Communications, 2008.

avant de se faire percuter par une voiture, pourra enregistrer un message vocal destiné à Mei dans *Threads of Destiny*. Avec l'arrivée des *smartphone* et les forfaits d'accessibilité illimités à Internet, on imagine alors des romans sur téléphone portable qui insèrent dans le texte des enregistrements vocaux, des vidéos ou des liens hypertextes¹. C'est une pratique que par exemple le site de mise en ligne *Every star* invite à explorer². La popularisation de ce qui est appelé maintenant les *sumaho shôsetsu*, les romans sur *smartphone*, pourrait diriger le genre de la romance vers de nouvelles formes qui affecteraient alors à leur tour les représentations japonaises des télécommunications au cinéma.

Distribués à des moments-clés d'innovation des pratiques, *Train Man*, *Sky of Love* et *Threads of Destiny* illustrent l'importance de la prise en considération des romances dans un projet d'étude des télécommunications au Japon. De manière à favoriser au maximum l'identification des spectateurs aux personnages, les romances se construisent au fil de la transformation des usages (télé)communicationnels, témoignant non seulement d'un certain rapport aux technologies, mais aussi de mutations dans les pratiques amoureuses.

1. Karine Poupée liste les nombreuses fonctionnalités qui viennent petit à petit s'ajouter à l'écosystème technique *smartphone* au Japon, et montre comment elles sont la résultante de constatations pragmatiques basées sur les particularités du contexte quotidien japonais : porte-monnaie et puce numérique pour les paiements dans les transports et les superettes, système GPS pour un repérage dans des rues souvent non nominatives, etc. Ces fonctionnalités prennent elles aussi place dans les réécritures des intrigues romantiques. Karine Poupée, « Le "keitai denwa", nouvel appendice du Nippo-sapiens. Les télécommunications mobiles au Japon, un modèle partout envié », dans Jean-François Sabouret (dir.), *L'Empire de l'intelligence : politiques scientifiques et technologiques du Japon depuis 1945*, Paris, CNRS éditions, 2007, pp. 90-96.

2. Associé depuis avril 2010 à DeNA et NTT DoCoMo, le site de mise en ligne *Every star* (<http://estar.jp>) se spécialise dans le soutien à la création de récits sur *smartphone* et a dans ce cas créé le prix *Sumaho shôsetsu taishô* consacré uniquement à cette forme littéraire.

LOIN DES YEUX... LE CINÉMA

DE LA TÉLÉPHONIE À INTERNET:
IMAGINAIRES MÉDIATIQUES
DES TÉLÉCOMMUNICATIONS
ET DE LA SURVEILLANCE

SOUS LA DIRECTION
D'ALAIN BOILLAT ET DE LAURENT GUIDO

Collection « Histoire et esthétique du cinéma »

dirigée par Freddy Buache

Série « Travaux »

dirigée par François Albera

© 2019 by Editions L'Age d'Homme, Lausanne, Suisse.
Catalogue et informations : écrire à L'Age d'Homme, CP 5076,
1 002 Lausanne (Suisse) ou 5, rue Férou, 75006 Paris (France)
www.lagedhomme.com