

LA FIGURE DU SEIYŪ

VOIX ET CORPS DANS LE PAYSAGE MÉDIATIQUE JAPONAIS

David Javet

L'étude des problématiques afférentes à la pratique actuelle du doublage dans la production culturelle japonaise requiert la prise en considération non seulement des modes nationaux de distribution et de consommation, mais aussi des spécificités de la profession de *seiyū*, c'est-à-dire de «doubleur» (ou plus littéralement de «comédien voix»).¹ En raison de sa grande popularité, de son histoire étroitement liée à l'essor économique de l'après-guerre et de ses nombreux lieux de formation et espaces de représentation, la forme actuelle du métier de *seiyū* est révélatrice du caractère unique de la pratique du doublage au Japon.²

La figure contemporaine du *seiyū* sera d'abord explorée ici à travers un historique et un état des lieux de la profession que nous illustrerons à l'aide d'une étude de cas: le *seiyū* Kôichi Yamadera, qui est dans le métier depuis trois décennies.³ Le parcours de Yamadera, surnommé «l'homme à la voix arc-en-ciel», est représentatif de la diversité des lieux de performance convoquant une expertise vocale, diversité offerte par la configuration actuelle de la production japonaise. Dès lors, les recherches menées par Alain Boillat, Jean Châteauvert et Germain La-

- 1 Le mot japonais de *seiyū* combine les deux caractères «*sei (koe)*», la voix, et «*yū*», deuxième caractère du mot japonais pour désigner le comédien ou l'acteur, «*haiyū*». Il convient aussi d'ajouter que notre étude regroupera sous le terme «doublage» la localisation de productions extérieures au Japon, mais aussi le travail de postsynchronisation qu'impliquent l'animation et les jeux vidéo japonais. En effet, le métier de *seiyū* combine naturellement ces deux pratiques qui constituent un ensemble intermédial.
- 2 Précisons ici que les problématiques liées à la traduction et à la localisation, en particulier par rapport à la langue japonaise, ne seront abordées que brièvement, mais pourraient évidemment faire l'objet d'une étude plus approfondie sur le sujet du doublage au Japon.
- 3 Par souci de cohérence, nous utiliserons, pour les noms japonais, l'ordre prénom/nom tout au long de l'article.

casse sur le bonimenteur et la voix *over*, ou plus généralement par Paul Zumthor sur la performance vocale, serviront de base à notre réflexion. En dernier lieu, l'analyse du travail de Yamadera, célèbre pour son interprétation du personnage de Togusa dans la franchise «*Ghost in the Shell*» («*Kôkaku kidôtai*»)⁴, nous amènera à élaborer des pistes de réflexion sur l'influence que les *seiyû* peuvent avoir dans les processus de préproduction et de promotion des produits culturels, particulièrement dans le cadre d'une diffusion sérielle qui s'étend sur de nombreuses années et qui doit faire face au vieillissement des acteurs. La carrière de Kôichi Yamadera montre combien la notion de «*seiyû*» est mobile, s'adaptant constamment aux nouvelles demandes de la circulation intermédiaire inhérente aux stratégies des industries culturelles japonaises.

LE DOUBLAGE AU SEIN DU *MEDIA MIX* JAPONAIS

Le début du XXI^e siècle voit une prolifération de discours académiques, journalistiques et gouvernementaux concernés par les «qualités» ou «spécificités» inhérentes aux arts visuels japonais, à son industrie de produits culturels populaires et à l'étroite collaboration qui s'est développée entre les différents acteurs de ce paysage consumériste qui réunit entre autres *manga*, *anime*, figurines et jeux vidéo.⁵ En incorporant rapidement chaque nouveau média dans des stratégies commerciales, les trois dernières décennies du XX^e siècle japonais font figure d'exemples en termes de pratiques transmédiales. Tout en se défiant des discours orientalisants concernés par ces cultures populaires et prônés par la diplomatie culturelle japonaise du début du XXI^e siècle, on peut isoler des pistes de réflexion nous permettant de mieux appréhender ce phénomène.

Selon Noël Burch, une étude de l'histoire de la production artistique japonaise – et plus spécifiquement de la production cinématographique – témoigne de l'importance minime accordée aux idées d'originalité et de propriété artistique dans le pays.⁶ Burch s'inspire ici des travaux

4 Pour désigner le titre d'une franchise et donc l'entier des produits regroupés sous son nom, nous utilisons les guillemets et l'italique selon la proposition d'Alain Boillat (2014): *Cinéma, machine à mondes*. Genève: Georg, p. 77.

5 La grande majorité de ces discours traitent en particulier, parallèlement au déploiement de la campagne gouvernementale de *nation branding* «cool japan» à partir de 2002, des atouts diplomatiques et économiques japonais au prisme du succès des produits de la culture populaire nipponne. Voir Michal Daliot-Bul (2009): «Japan Brand Strategy: The Taming of «Cool Japan» and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age». In: *Social science Japan journal* 12 (2), p. 247–266.

6 «Et c'est à cet égard que le Japon a le plus grand pouvoir de dérouter: car au Japon – comme je le montrerai à différents égards, et en particulier dans son cinéma – l'originalité n'a jamais été valeur dominante. En particulier, la notion spécifiquement bourgeoise de l'artiste en tant que *créateur* et *propriétaire* de son œuvre n'a aucun sens dans le contexte des arts japonais tradition-

de Shûichi Katô, pour qui «l'histoire de l'art japonais s'est tracée, non dans une succession, mais dans une superposition».⁷ Selon Katô, comme le montre la pérennité des techniques du statuaire bouddhique, de la peinture au pinceau ou de la gravure sur bois, cette superposition est définie par la coexistence des styles artistiques plutôt que par un processus de suppression d'une forme d'expression au profit d'une autre. Fort de ce constat, il ajoute qu'au Japon «pratiquement aucun style ne mourut jamais».⁸ Dans le Japon de la reconstruction économique de l'après-guerre, cette évolution par «superposition» des esthétiques et des techniques facilita l'acceptation de nouvelles formes d'expression et de nouveaux dispositifs médiatiques. Enfin, chère à l'auteur Junichirô Tanizaki, la notion esthétique de «*wabi-sabi*», omniprésente dans les considérations artistiques japonaises et valorisant la beauté de l'impermanence et de l'imperfection – rien ne dure, rien n'est terminé, rien n'est parfait – n'est pas étrangère à la facilité qu'ont les Japonais à incorporer rapidement de nouveaux médias dans leur pratique consumériste.⁹

Depuis les années 1960 et de façon accrue à partir des années 1980, des stratégies de distribution de produits culturels populaires qui convoquent l'entier des domaines de production autour d'une franchise vont être imaginées. L'essor économique de l'après-guerre, le développement démographique urbain sur des surfaces réduites et la réussite des adaptations de *manga* en séries télévisées et en produits dérivés ont installé les fondements précurseurs des techniques de narration transmédia que l'on pourra observer par la suite avec l'essor d'Internet. Définissant les modes actuels de production de licence à succès, ces stratégies sont communément regroupées sous le terme *media mix* (*media mikkusu*). Eiji Ôtsuka, auteur de *manga*, chercheur et ancien conseiller auprès des éditeurs, est l'une des figures régulièrement associées à la terminologie ainsi qu'à la conception du *media mix* au Japon.¹⁰ Selon Ôtsuka, ces stratégies ont consolidé leur forme actuelle lorsque, au milieu des années 1980, les licences ont été développées dès leur origine sur plusieurs supports.¹¹

nels – pas plus qu'en Orient de façon générale.» Noël Burch (1982): *Pour un observateur lointain: forme et signification dans le cinéma japonais*. Paris: Gallimard, p. 31.

7 Shûichi Katô (1971): *Form, Style and Tradition: Reflections on Japanese Art and Society*. Berkeley: University of California Press, p. 4, cité in *Ibid.*, p. 33.

8 *Idem.*

9 Junichirô Tanizaki (2011): *Éloge de l'ombre*. Paris: Verdier.

10 À notre connaissance, aucun ouvrage critique d'Ôtsuka n'a été traduit en anglais ou en français pour le moment. Pour plus d'informations, voir notamment, Eiji Ôtsuka (2008): *Sutôri mēkâ: sôsaku no tame no monogatari-ron*. Tôkyô: ASCII Books.

11 Prenant l'exemple de la franchise «*Resident Evil*» («*Bio Hazard*» au Japon), Alain Boillat montre au fil d'une analyse des échanges formels entre ses adaptations cinématographiques et vidéoludiques comment celle-ci est «un exemple de produit associé plus à un monde qu'à un récit». Alain Boillat (2014): *Cinéma, machine à mondes*. Genève: Georg, p. 44. Dans un chapitre traitant

Dans le *media mix*, un univers fictionnel est évalué au prisme de son potentiel à être dérivé dans tous les domaines de la production populaire japonaise. Avec un fort accent mis soit sur une série *anime* soit sur des jeux vidéo (qui, dans le cas japonais, incluent majoritairement des séquences d'animation), les univers ainsi produits établissent des ponts entre les différents espaces de consommation convoqués à travers la popularité de leurs personnages, et donc des *seiyû* qui les doublent.

Dès lors, la mise en place du *media mix* permet aux *seiyû* (ou plutôt aux agences auxquelles ils appartiennent) d'augmenter leurs espaces de représentation et de devenir une profession particulièrement rentable et populaire. Le métier de *seiyû* apparaît aussi, à la fin du XX^e siècle, dans des web-radio, lors de concerts, d'émissions télévisées et pour le doublage de productions étrangères. Déjà utilisés par Germain Lacasse puis Alain Boillat dans leurs études sur la figure du bonimenteur,¹² les travaux de Paul Zumthor sur la «poésie orale» et la notion de «performance» nous apparaissent ici pertinents. Le médiéviste suggère que les déploiements des média auditifs et audiovisuels durant les cinquante dernières années «restituent à la voix humaine une autorité sociale qu'elle avait perdue». ¹³ Dans le contexte japonais, l'exemple le plus saillant de ce processus est celui de la sous-catégorie des «*seiyû idol*» (*seiyû aidoru*). Alors que certains *seiyû* sont reconnus dans un premier temps pour leur travail dans le domaine du doublage, leur visibilité est accrue par l'attribution du titre d'*idol*, généralement réservé aux célébrités de la chanson, du cinéma ou de la télévision. Connus pour leurs qualités vocales mais aussi physiques, la catégorie *seiyû idol* désigne entre autres des doubleurs qui complètent leur carrière en chantant lors de concerts, ou en participant régulièrement à des programmes télévisés. Capables de rivaliser en termes de popularité auprès des communautés de fans avec des person-

des stratégies novatrices, pour Hollywood, de *transmedia storytelling* dans la licence *Matrix* de Lana et Andy Wachowski, Henry Jenkins souligne la grande influence que les stratégies de *media mix* des éditeurs japonais de productions culturelles eurent sur les deux réalisateurs. Henry Jenkins (2013): *La Culture de la convergence: des médias au transmédia*. Paris: Armand Colin, p. 117-148.

- 12 Germain Lacasse (2000): *Le Bonimenteur de vues animées. Le cinéma «muet» entre tradition et modernité*. Québec/Paris: Nota Bene, Méridiens Klincksieck. Alain Boillat (2007): *Du bonimenteur à la voix-over. Voix-attraction et voix-narration au cinéma*. Lausanne: Antipodes.
- 13 «[...] intervenant après plusieurs siècles d'hégémonie de l'écriture, les *media* auditifs ou audiovisuels restituent à la voix humaine une autorité sociale qu'elle avait perdue. Certes, elle se trouve ainsi compromise dans l'appareil technologique (et industriel-commercial), mais elle bénéficie de la puissance de celui-ci. Au cours des cinquante dernières années, les *media* ont rendu, aux messages qu'ils transmettent, l'ensemble presque complet des valeurs vocales; ils ont conféré à nouveau, au discours ainsi transmis, sa pleine fonction impressive, par laquelle (indépendamment de son contenu) il pèse de tout son poids sur les intentions, les sentiments, les pensées de l'auditeur et, le plus souvent, l'incite à l'action (d'où l'usage fait de ces techniques dans la publicité)». Paul Zumthor (2008): «Oralité». In: *Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n°12, p. 174.

nalités de la scène musicale, ils ont la possibilité de démontrer non seulement le spectre des possibilités performatives de leur voix lors de ces apparitions, mais aussi d'exploiter l'analogon forgé de personnage en personnage.¹⁴ Très naturellement, les industries culturelles japonaises ont su combiner scène musicale et doublage pour optimiser la rentabilité des *seiyū* et des franchises qu'ils représentent. À propos de la voix chantée, Alain Boillat rappelle que «le passage à la chanson représente, comme l'a souvent noté Zumthor, le point culminant de l'expression de l'oralité».¹⁵ À l'instar des exemples de pratiques bonimentorielles dans le cinéma des premiers temps examinées sur un plan théorique par Boillat, l'utilisation du chant par les *seiyū* permet de créer une «relation de proximité» avec leur public et contribue à la «consolidation du groupe».¹⁶

Dès lors, certains projets incluent dans leur stratégie promotionnelle l'utilisation de leur distribution *seiyū*: par exemple, les studios Sunrise ont sélectionné cinq jeunes prometteurs pour doubler les personnages principaux de la série *anime* LES SAMURAÏS DE L'ÉTERNEL (YOROIDEN SAMURAI TROOPERS, 1988–91).¹⁷ En parallèle, les cinq doubleurs furent assemblés dans la *seiyū unit* NG5, groupe de musique qui chantait et reproduisait des dialogues de la série lors de concerts à travers le Japon.¹⁸ L'objectif était ici d'atteindre un public plus large, et la stratégie de Sunrise devint partiellement responsable d'un boom de la figure du *seiyū* à partir des années 1990. La licence transmédia de Shōji Kawamori «*Macross*» (dès 1982) est aussi digne d'intérêt en ce qu'elle introduit dans son univers diégétique (qui met en scène des combats spatiaux futuristes) l'idée que le chant est une arme à part entière pour régler les conflits. Chaque nouvel opus inclut dans sa distribution des *seiyū idol* qui doublent les personnages et interprètent des chansons à l'intérieur de l'univers diégétique des films et lors de concerts organisés à travers le Japon. Ici encore, le lien entre le jeu du comédien et la voix chantée se concrétise au travers des *seiyū idol*.¹⁹

14 Nous empruntons la notion d'«analogon» à André Gardies à la pratique des *seiyū*: «[...] saisi dans sa gangue d'écriture, le héros fait figure de personnage; sitôt qu'il subit l'épreuve de l'iconicité, il accède à un autre statut, celui du comédien. [...] Toutefois, ce n'est pas à l'être physique et réel de l'acteur que renvoie le signe iconique mais à d'autres figurations filmiques de ce même acteur. De lui je ne connais que son analogon». André Gardies (1999): «Visages et figures: esquisse pour un portrait sémiologique de l'acteur». In: *Le Conteur de l'ombre*. Lyon: Aléas, p. 40.

15 Boillat 2007, p. 102.

16 *Ibid*, p.103.

17 La majorité des informations du bref historique qui va suivre sont tirées de l'ouvrage: Sakumi Matsuda (2000): *Seiyū hakusho*. Tôkyô: Ôkura Shuppan.

18 Même si, tout au long des années 1970, de nombreux *seiyū* enregistraient déjà des albums, le premier groupe musical composé entièrement de *seiyū*, Band Slapstick, s'est formé en 1977.

19 Très tôt dans la théorie théâtrale japonaise, l'utilisation de la voix prit une place centrale dans la discussion de la performance du comédien. Au XIV^e siècle, le dramaturge et acteur Zeami donne



1 Deux *seiyû idol* de la franchise «*Macross*»: Mari Iijima (Lynn Minmay) et Megumi Nakajima (Ranka Lee).

On comprend combien le *seiyû* participe à la mise en place d'une franchise rentable. En effet, le choix de ce dernier et du type de performance qui lui est propre aura un impact considérable sur le rendu visuel et sonore du produit final. Selon Zumthor, au fil de la transmission, de la réception et de la production de la performance (poétique), l'interprète est perçu par son public à travers son «geste» et sa «voix». ²⁰ Les travaux sur le bonimenteur et l'utilisation de la voix *over* dans un dispositif audiovisuel s'inspirent de cette compréhension impliquant les pôles émetteur et récepteur (le public est co-auteur de la performance chez Zumthor) d'une représentation et soulignent l'importance de la corporeité de la source vocale: «L'acteur qui prête sa voix pour narrer un film *over* manifeste à des degrés variables sa «présence» par les caractéristiques de sa voix. Cette vocalité renferme toujours une part de la corporeité du locuteur, fût-il absent à la fois de la salle et de l'image du film». ²¹ Au vu de la forme contemporaine prise par la production artistique et les pratiques japonaises de consommation, nous jugeons que l'étude de la figure du *seiyû* se doit de prendre en compte cette dimension performative. La majorité des contrats offerts aux doubleurs au Japon concerne les domaines de l'animation (traditionnelle ou digitale). Dès lors, le

au travail vocal une importance considérable en y consacrant le premier chapitre de *Kakyô*, un de ses derniers écrits sur la pratique théâtrale. Scansion, récitation et chant apparaissent comme entièrement unifiés dans la pratique du comédien. Sur ce sujet, voir l'article de Mark J. Nearman (1982): «Kakyo: Zeami's fundamental principles of acting». In: *Monumenta Nipponica* 37 (3), p. 337 (<http://www.jstor.org/stable/2384389>).

20 Paul Zumthor (1983): *Introduction à la poésie orale*. Paris: Seuil, p. 213.

21 Boillat 2007, p. 116–117.

doublage d'un personnage animé implique aussi une manifestation de la corporéité vocale de l'acteur-voix, particulièrement lorsque celui-ci est une personnalité célèbre. La capacité d'un *seiyū* à signifier sa «présence» à travers sa performance vocale est une donnée centrale de son succès professionnel. En partie pour ces raisons, dès la fin du XX^e siècle, le matériel de promotion d'*anime* ou de jeu vidéo inclut, entre parenthèses, sous le nom des personnages, le nom des *seiyū*. Cela est d'autant plus important que, dans la majorité des cas, le doublage d'*anime* ou de jeu vidéo est enregistré avant le processus d'animation ou le *modeling* 3D.²² Le choix des doubleurs est donc partie intégrante de la préproduction d'une franchise *media mix*, chaque *seiyū* étant associé à un analogon constitué de ses rôles précédents et à une communauté de fans qu'il fidélise notamment au travers des radios sur Internet. Ce canal lui permet de jouer avec sa propre «instance actorielle» (selon André Gardies) en détournant son image de *seiyū*, en la manipulant. Par un jeu combinatoire de représentations diverses (filmiques et médiatiques), l'interprète dépasse sa seule «valeur iconique» à travers le regard du spectateur (ou auditeur dans le cas du *seiyū*) qui «lui accorde plus qu'il ne possède». Gardies observe que ce processus «relève d'un fonctionnement qui lui [à l'acteur] est largement extérieur». Et pourtant, avec l'arrivée d'Internet et des web-radios personnelles, les doubleurs japonais cherchent à prendre le contrôle de leur image, à remanier leur future «instance actorielle».²³ Ce processus fait des *seiyū* des figures médiatisées complexes, et il convient ici de remonter aux moments-clés de l'élaboration de la forme actuelle de ce métier.

LES ÉVOLUTIONS DES PRATIQUES DU DOUBLAGE DANS L'APRÈS-GUERRE JAPONAIS

Bien que, durant les vingt dernières années, le sous-titrage ait été dominant en ce qui concerne l'importation de films étrangers (dans les salles et à la télévision), la décision récente des distributeurs japonais d'augmenter la quantité de films doublés et leur nombre de séances ne man-

22 En ce qui concerne la modélisation numérique avant son utilisation massive dans le jeu vidéo, Alain Boillat évoque l'exemple du film pionnier de Hironobu Sakaguchi, *FINAL FANTASY: LES CRÉATURES DE L'ESPRIT* (2001), où les voix des acteurs furent enregistrées très tôt: «Les images ne furent élaborées que dans un second temps, si bien qu'il a été possible de faire correspondre les mouvements aux voix». *Ibid*, p. 402.

23 «L'image du comédien n'est donc que le représentant iconique de l'instance actorielle, laquelle se définit comme un système d'échanges entre diverses composantes, et dont la somme est rapportée à son substitut pour en fixer la valeur sémantique. Ainsi, par un effet de texte, attribuant à l'acteur ce qui relève d'un fonctionnement qui lui est largement extérieur, le spectateur lui accorde plus qu'il ne possède. Il lui attribue une valeur proprement mythique.» Gardies 1999, p. 56.

quera pas de contribuer à la valorisation du travail des *seiyû*.²⁴ Le rythme des productions récentes à gros budget et l'utilisation de la 3D semblent être à l'origine de cette décision. La situation actuelle peut être mise en parallèle avec les années 1960, lorsque le doublage prit une importance considérable conséquemment aux restrictions établies par l'«Accord des 5 compagnies» (*Gosha Kyôtei*). Cet accord, signé en septembre 1953 entre les studios Shôchiku, Daiei, Tôhō, Tôei, Nikkatsu (à partir de septembre 1958) et Shin-tôhō (jusqu'à sa faillite en 1961), établit l'interdiction d'engager ou de «prêter» acteurs et réalisateurs, alors possessions d'un studio.²⁵ En novembre 1961, les studios décidèrent de limiter les accords de retransmission télévisuelle de leurs films ou des films mettant en scène leurs acteurs. Il en résulta que les chaînes de télévision, en plus de devoir produire leurs propres films ou séries, durent importer brusquement de grandes quantités de films étrangers qui étaient alors exploités dans des versions doublées.²⁶ Deux années plus tard, le premier *anime* japonais fût diffusé et un syndicat des *seiyû* créé. En avril 1969, Aoni Production, une agence spécialisée en *seiyû*, ouvrit ses portes.²⁷ Alors que les politiques télévisuelles de l'après-guerre vont créer une demande croissante en doublage, le succès en 1977 de la première série *anime* de la franchise «*Uchû Senkan Yamato*» («*Star Blazers*») et la popularité de ses doubleurs augmenta les espaces de représentation et de promotion du travail de *seiyû* tout en créant les bases de la sous-catégorie *seiyû idol*. À partir de cette époque, l'*anime* est devenu la principale plateforme associée à ce métier.

L'arrivée des jeux vidéo augmenta considérablement les possibilités de déploiement d'une licence, mais aussi le temps et l'engagement qu'une communauté de consommateurs peut lui octroyer: cela est tout particulièrement marquant à partir du moment où les avancées technologiques permirent, dès 1988, l'utilisation du support CD-Rom. Un plus grand espace de stockage permit aux créateurs l'ajout de voix digitalisées durant des séquences d'animation rudimentaires.²⁸ Les avancées technologiques du début du XXI^e siècle en termes de support de stockage de

24 Le quotidien Asahi Shimbun a consacré un article sur le sujet: http://ajw.asahi.com/article/cool_japan/movies/AJ201202230034 (consulté le 03.02.2014)

25 Sakumi Matsuda (2000): *Seiyû hakusho*. Tôkyô: Ôkura Shuppan, p. 20–22.

26 http://www.nhk.or.jp/digitalmuseum/nhk50years_en/history/p09/index.html (consulté le 03.02.2014)

27 <http://www.aoni.co.jp/> (consulté le 22.01.2014)

28 Même si le lecteur CD-Rom de la NEC PC Engine est lancé en octobre 1988, il faut attendre la sortie le 30 juin 1989 du titre de Oji Hiroi (de son vrai nom Teruhisa Hiroi) *Tengai Makyô: Ziria* (RED Company) pour que les joueurs japonais découvrent les nouveautés offertes par cet ajout. Hiroi se fait accompagner de doubleurs de renom et de Sakamoto Ryûichi à la musique, faisant de la sortie de *Tengai Makyô: Ziria* un moment-clé dans l'évolution de la bande sonore d'un jeu vidéo japonais. Voir Collectif (2012): *La Bible PC Engine*. Cergy: Pix'n Love éditions.

données (DVD et Blu-ray) contribuèrent à l'apparition de ce que Lacasse, Sabino et Scheppler nomment les jeux «parlants». Comme ils l'ont suggéré avec la production québécoise, une analyse du lien entre le volume de stockage et la quantité de textes doublés montre comment les nouvelles possibilités techniques (ainsi que les attentes des joueurs) ont affecté non seulement la place donnée au travail des doubleurs mais aussi les mécaniques d'implémentation du texte et de la voix dans une narration vidéoludique.²⁹ Très tôt au Japon, l'apport technologique du CD-Rom permit à deux média que les années quatre-vingts propulsèrent sur la scène internationale, l'*anime* (télévisuel principalement) et le jeu vidéo, de s'unir dans des stratégies transmédia immersives convoquant des compétences vidéo mais aussi audio.³⁰ Les *seiyū* sont alors affiliés à l'entier des produits audio convoqués par une licence, ce qui les amène à travailler dans de nombreux domaines. Pour Henry Jenkins, le «storytelling transmédia» se vend plus à travers l'introduction d'un monde marquant (*world building*) que sur des personnages ou un scénario.³¹ Par contre, les projets transmédia japonais mettent particulièrement l'accent sur la création de personnages: cette stratégie s'explique par la place conséquente dévolue au sein des communautés de fans aux produits dérivés (figurines en particulier) et à la pratique du *costume play* (*cosplay*).³² D'ailleurs, évoquant le cinéma hollywoodien de ces dix dernières années, l'analyse d'Alain Boillat soulignant la «logique de ressassement», de «reboot» (héritée des *comic books*) des personnages iconiques de super-héros – «symptoma-

29 Germain Lacasse, Hubert Sabino, et Gwenn Scheppler (2013): «Le doublage cinématographique et vidéoludique au Québec: théorie et histoire». In: *Décadrages*, n°23–24, p. 39–43.

30 Avant la mise en place du dialogue entre *anime* et jeu vidéo, le *media mix* japonais s'est constitué autour de la popularisation des *manga* et leur adaptation télévisuelle. Fort des travaux en *animation studies*, l'animation japonaise sérialisée, enfant du *manga*, est affiliée aux discours sur la filiation centenaire entre la réalisation et la distribution de l'art pictural du moyen-âge japonais (les *ukiyo-e* de l'ère Edo notamment) et la production industrielle actuelle. L'influence des écrits de Lev Manovich sur le réalisateur et essayiste Mamoru Oshii ainsi que les réflexions et interventions de l'artiste contemporain Takashi Murakami questionnent les caractéristiques propres aux techniques d'animation japonaises et aux modes de création, intimement associés aux contraintes économiques et consuméristes de l'après-guerre. La production durant les années 1963–1966 des 193 épisodes de l'*anime* télévisuel d'Osamu Tezuka TETSUWAN ATOMU (ASTRO LE PETIT ROBOT) sera déterminante dans la mise en place de techniques d'animation qui permettront de tenir un rythme de diffusion hebdomadaire. Takashi Murakami (2000): *Superflat*. Tôkyô: MADRA; Mamoru Oshii (2004): *Subete no eiga wa anime ni naru*. Tôkyô: Tokuma Shoten.

31 Jenkins 2013, p. 134–135.

32 Le concept de narration transmédia «à la japonaise» qui construit son univers avec comme base l'évolution d'un groupe de personnages se concrétise avec le succès des licences créées à partir du début des années quatre-vingts par la *mangaka* Rumiko Takahashi. Le succès national de la franchise «*Urusei Yatsura*» à travers ses dérivés en *anime* et jeu vidéo ouvrit la voie à de nouvelles stratégies en franchisant des personnages (et à travers eux leur *seiyū*). Voir Marc Steinberg (2012): *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press. Mizuko Itô (2005): «Technologies of the Childhood Imagination: *Yugioh*, Media Mixes and Everyday Production». In: Joe Karaganis et Natalie Jeremijenko (éd.): *Network/Netplay: Structures of Participation in Digital Culture*. Durham: Duke University press, p. 86–111.

tique de l'intérêt croissant de l'industrie à l'égard de mondes plutôt que de récits»³³ – se rapproche des stratégies de *media mix* élaborées au Japon. Associé à un personnage, le *seiyû* accompagne l'évolution de la franchise qui l'emploie, ce qui le conduit à travailler et à être représenté dans de multiples média. Mais ce qui est remarquable ici, c'est que les *seiyû* ne se sont pas cantonnés à rester dans l'ombre des personnages auxquels ils prêtent leur voix, mais qu'ils ont réussi à acquérir visibilité et reconnaissance, de sorte que le métier est désormais convoité.

Ce processus inclut une participation de la presse, qui offre des espaces de représentation et de promotion aux *seiyû*, en particulier à ceux qui travaillent dans l'*anime*. En mai 1978, le mensuel spécialisé *Animage* lançait son premier numéro qui incluait des rubriques spécialement consacrées à des entretiens avec des *seiyû* ou à des reportages sur eux. *Animage* attribue aussi chaque année un prix au meilleur *seiyû*.³⁴ Durant le mois d'octobre 1979, Radio Osaka diffusa la première émission radio consacrée à l'*anime*, ouvrant ainsi la voie à un médium que les doublieurs vont privilégier pour cultiver un échange avec leurs fans. L'arrivée, à la fin des années 1990, des *netto-rajio* (ou «web-radio», soit ce que les anglophones appellent des *podcasts*), va permettre un échange plus personnalisé et régulier entre les *seiyû* et leur public. De plus, la popularité croissante des *anime* durant ces mêmes années provoque le lancement de programmes télévisés sur les *seiyû*: «Voice Actor 30» démarré en 1994 sur Kansai Terebi (Kansai TV) sera le premier d'entre eux. La même année verra, en parallèle, la publication de revues mensuelles consacrées exclusivement aux activités des *seiyû*: *Seiyû Grandprix* chez Shofunotomoshia et *Voice Animage* chez Tokuma Shoten. Fait notable, ces revues deviennent aussi des espaces de promotion des différents lieux de formation ou de cursus spécialisés. Chaque institut ou haute école d'animation se dote de son programme de cours de formation en doublage; la pratique de la postsynchronisation d'*anime* et de jeux vidéo constitue la base de toute expérience des *seiyû* arrivant actuellement sur le marché du travail.³⁵ Précisons cependant que, fidèles aux modes de représentation du

33 Boillat 2014, p. 28.

34 Le prix vise à distinguer une performance de doublage d'un personnage spécifique plutôt que la carrière du *seiyû*. *Animage* continue à octroyer un prix chaque année dans son magazine. De plus, en mars 2007, se déroula la première cérémonie des *Seiyû Award*. <http://seiyuawards.jp/> (Consulté le 03.02.2014)

35 Le collège spécialisé Yoyogi Animation Gakuin possède un cursus spécialement consacré aux doublages et à la chanson d'*anime* (*anisong*). Avant d'entrer dans un tel cursus, il est recommandé de passer l'«examen d'aptitudes en doublage» (*seiyû nôryoku kentei*). À travers ce cursus, on peut voir que le métier de doubleur constitue sur le marché japonais une activité à part entière, indépendamment d'une formation de comédien. Voir <http://yoani.jp/> (consulté le 03.02.2014) et <http://www.seiyuu-seiken.com/> (consulté le 03.02.2014). Le *seiyû* vétéran Akira Kamiya, lauréat de nombreux prix de la revue *Animage*, a aussi écrit un livre sur le métier destiné principalement

journalisme japonais, ces espaces médiatisés ne développent que très rarement des discours autour de la pratique et des techniques liées au doublage, mais sont majoritairement constitués de portraits de nouveaux venus et d'entretiens avec des vétérans qui commentent leur parcours et dispensent des conseils. Alors que les web-radios donnent la liberté au *seiyû* de se rapprocher de leur public à l'aide de leurs talents vocaux, leurs apparitions dans les magazines spécialisés et à la télévision leur permet de modeler leur image et de créer un horizon d'attente pour les audiospectateurs de leur prochaine performance doublée; Kôichi Yamadera est représentatif de cette manière de procéder.

LA «VOIX ARC-EN-CIEL»: LE CAS KÔICHI YAMADERA

L'existence de nombreux espaces visuels de représentation pousse les *seiyû* comme Kôichi Yamadera à se créer une identité visuelle forte, en lien avec les personnages pour lesquels ils sont reconnus. Yamadera, en plus d'être affilié à de nombreuses franchises *anime* et jeux vidéo, est aussi célèbre pour ses doublages de productions étrangères: il est, entre autres, la voix japonaise de Donald Duck, Jim Carrey, Eddie Murphy, Will Smith ou Chris Tucker.³⁶ Associé à un caractère excentrique, mais aussi à la diversité des personnages qui composent son analogon de *seiyû*, Yamadera est qualifié par la presse d'«homme à la voix arc-en-ciel» [*nana-iro no koe wo motsu otoko*]. Ajoutons à cela qu'il intervient comme présentateur principal de l'émission matinale pour enfants «*Debout les stars!*» (*Oha-Suta*), espace qui lui permet de lier l'analogon constitué par ses personnages à une représentation visuelle de son physique qui évoque l'extravagance: des cheveux teints ébouriffés ainsi qu'un costume coloré sont parmi ses signes iconiques distinctifs.³⁷ Ainsi, l'analogon «Kôichi Yamadera» se construit autant autour de ses performances vocales que de sa corporalité tout entière, à l'instar d'un comédien.

S'inspirant des travaux de Zumthor, Alain Boillat rappelle l'importance de la corporéité (physique, gestuelle, habillement) du bonimenteur lors d'une projection du cinéma des premiers temps. Même si l'interprète peut ne plus être visible lors de la projection, «peut-être l'est-

à la jeunesse désireuse de démarrer une carrière dans le milieu: Akira Kamiya (2009): *Seiyû ni naru ni ha shoho kara puro no gi made*. Tôkyô: Gakken publishing.

36 Compte tenu de la quantité importante de personnages que Yamadera interprète au fil de sa carrière, il n'est pas possible ici d'en tenir une liste représentative. Dans le monde de l'*anime*, en plus de son travail sur les licences «*Ghost in the Shell*» et «*Neon Genesis Evangelion*», Yamadera est reconnu pour avoir repris les personnages de Kei Tomiyama, *seiyû* décédé en 1995, dont celui de Susumu Kodai dans la série qui fut à l'origine de la popularisation des doubleurs d'*anime*, *Uchû Senkan Yamato*.

37 Le site de l'émission: <http://www.shopro.co.jp/oha/top.html> (consulté le 03.02.2014)



2 Kôichi Yamadera en studio.

il avant ou après». ³⁸ Un horizon d'attente lié à la valeur iconique du comédien affecte alors les audiospectateurs durant la représentation. Bien qu'il parle ici du bonimenteur, Boillat montre comment la «présence» corporelle, bien qu'absente visuellement, crée un effet de proximité entre l'interprète et son public. ³⁹ Les nombreuses apparitions (télé)visuelles de Yamadera entre ses doublages favorisent de même la création d'un horizon d'attente et d'un effet de proximité qui s'additionnent aux performances vocales du *seiyû*.

Cependant, ce qui fait des *seiyû* des figures aussi prééminentes dans l'industrie culturelle japonaise est le fait que leur analogon est moins lié à leur corporalité visuelle qu'à leur capacité vocale. Gardies écrit que «si le personnage transite d'un médium à l'autre, l'acteur ne peut renoncer à sa configuration iconique». ⁴⁰ Cela est vrai pour un acteur de cinéma en prise de vues réelles, qui propose une performance autant vocale que physique. Mais, au sein du processus du *media mix*, la configuration iconique du *seiyû* – sa corporalité vocale – s'exporte à travers d'autres média à dimension auditive qui permettent de respecter l'unité d'un personnage. Cet avantage fait du *seiyû* une figure centrale à la mise en place des stratégies transmédia japonaises. Abordant l'impact des média audiovisuels, Paul Zumthor propose une piste intéressante à la compréhension du rapport entre le *seiyû*, son analogon et sa performance:

Disque, cassette, radio, *media* auditifs, éliminant la vision, atténuent l'aspect collectif de la réception; en revanche, ils touchent individuellement un nombre illimité d'auditeurs. Un appareil aveugle et sourd tient lieu d'interprète: la voix qu'il fait entendre est celle d'un être humain, l'auditeur le sait; mais cette conscience est, la plupart du temps,

³⁸ Boillat 2007, p. 103–104.

³⁹ *Ibid*, p.105.

⁴⁰ Gardies 1999, p. 39.

trop faible pour susciter une participation intense. L'imagination de l'auditeur lui permet de recréer en esprit les autres éléments de la performance: mais c'est là une opération intimement personnelle. La performance s'est intériorisée. Les *media* audiovisuels restituent l'image d'une présence totale et évitent à l'auditeur cette clôture symbolique.⁴¹

La notion de «performance intériorisée» est centrale en ce qu'elle permet de mieux saisir le processus complexe qui lie la performance du *seiyû* au personnage animé. La corporalité d'un *seiyû*, sa représentation iconique, s'intériorise en chaque auditeur qui peut alors imaginer la performance du comédien au prisme du personnage qu'il double. L'animation des personnages fonctionne comme soutien visuel à la performance du doubleur: plus le personnage est excentrique ou demande une certaine virtuosité dans l'interprétation (modulations de voix, débit de paroles,...), plus le doubleur est acclamé pour sa performance.

Cette intériorisation est d'autant plus importante que les médias principaux dans lesquels les *seiyû* travaillent utilisent de l'animation dessinée et/ou numérisée. Bien que, à l'instar des personnages de cinéma *live*, le public associe par synchronisme la voix du doubleur à la figure animée, nous faisons face ici à des cas d'écoute «acousmatique», à une situation où le son est entendu alors que sa source n'est pas visible. La notion d'«acousmatique» utilisée par Pierre Schaeffer⁴² puis reprise dans les travaux de Michel Chion⁴³ permet de souligner les rapports complexes entre voix et images animées dans le contexte des productions japonaises. Non seulement l'audiospectateur est confronté à une situation où la source du son n'est pas visible, mais cette voix est par ailleurs accompagnée de l'esthétique particulière de la *limited animation*. Cette expression désigne, selon Thomas Lamarre notamment, une liste de techniques que les animateurs japonais utilisent pour transmettre une impression de mouvement avec des moyens (économiques et techniques) des plus limités. Ce qui d'abord était le résultat d'une contrainte économique forçant les animateurs à trouver des moyens alternatifs à une animation traditionnelle chronophage et onéreuse devint par la suite une qualité esthétique et la marque de fabrique d'une industrie florissante. La *limited animation* désigne l'utilisation de dessins fixes avec une animation sommaire de certaines parties du visage lors de dialogues, un déplacement du dessin plutôt qu'un dessin du mouvement mais aussi des transitions

41 Paul Zumthor (2008): «Oralité». In: *Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques* 12, p. 188.

42 Pierre Schaeffer (1952): *À la recherche d'une musique concrète*. Paris: Seuil.

43 Michel Chion (1982): *La Voix au cinéma*. Paris: Editions de l'Etoile/Cahiers du cinéma.

brusques et des mouvements rapides permettant de diminuer le nombre d'illustrations requises. Pour Lamarre, le processus qui consiste à supprimer les dessins intermédiaires d'un mouvement peut évoquer chez le spectateur une impression de saccades, d'étrangeté et d'artificialité:

La figure [animée] n'est pas seulement un automate qui marche. C'est plutôt un automate de l'idée de marcher. C'est une machine de la marche si on peut dire. [...] Un spectateur devient conscient d'une machine de la marche puisqu'il est conscient de l'intervalle entre les images, entre les positions du mouvement, entre les surfaces. L'animation devient alors quelque chose d'autre que le processus consistant à animer des figures, à dessiner toutes les étapes d'un mouvement fluide. C'est un processus d'invention de machines du mouvement – machines de marche, de dialogue, de course, saut, vol, etc. – qui s'applique à toutes formes d'objets (*notre traduction*).⁴⁴

Il est important ici de comprendre que la majorité du travail des *seiyû* est de prêter une voix à ces figures. L'*anime* combine dans l'expérience de l'audiospectateur une situation d'écoute acousmatique à une esthétique niant un postulat de réalisme ou de vraisemblance et se désignant à tout instant comme une représentation déformée par nos sens et notre technologie. À l'instar du *benshi* du cinéma japonais qui, avant la séance, vantait les prouesses techniques du projecteur, soulignant ainsi le rapport particulier instauré au sein du dispositif entre l'humain et la machine⁴⁵, les choix esthétiques de l'animation au Japon nous montrent les ficelles, les artifices de la représentation.

Bien que les formes de l'animation japonaise soient aujourd'hui plus complexes que ce que Lamarre cherche à synthétiser, on peut constater, dans les choix esthétiques induits par la *limited animation* au sein des productions de l'animation japonaise, une tendance très forte à la «synchronisation vocogestuelle»⁴⁶ de la voix et du dessin, particulièrement lors de scènes d'action. L'économie des mouvements dessinés suppose qu'une responsabilité plus importante est confiée aux doubleurs pour «donner vie» aux figures animées. Les *seiyû* sont reconnus pour leur capacité à insuffler à des séquences visuellement «pauvres» en termes de mouvement une intensité uniquement à travers leur performance vocale. Ajoutons aussi que cette économie visuelle accorde une grande impor-

44 Thomas Lamarre (2002): «From Animation to *Anime*: Drawing Movements and Moving Drawings». In: *Japan Forum*, n°14 (2), p. 338–339. Voir aussi Thomas Lamarre (2009): *The Anime machine: a media theory of animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

45 Voir Boillat 2007, p. 131–132.

46 *Ibid.*, p. 85–86.

tance à l'effet produit sur le public, et donc au *synchronisme* entre voix et images.⁴⁷ En ce sens, la direction esthétique prise par les techniques d'animation au Japon fut très largement bénéfique à la profession et à son image auprès du public. La voix du *seiyū*, bien que préenregistrée, apporte un trait humain à un dispositif qui s'exhibe dans sa dimension technologique. La performance vocale du *seiyū* donne vie à ces «machines du mouvement» dans le regard (et les oreilles) des spectateurs.⁴⁸ Le «grain» de la voix dont parle Roland Barthes conserve des traces de la corporéité de l'interprète, de son humanité; c'est cette imperfectibilité (par opposition à la précision machinique) qui permet au personnage sommairement animé d'exister.⁴⁹ Le fait que, dans le cas de Yamadera, la majorité du public possède une image mentale du corps du *seiyū* contribue à renforcer l'humanisation de ses personnages.

Ajoutons aussi que le surnom d'«homme à la voix arc-en-ciel» donné à Kôichi Yamadera désigne sa capacité à donner voix à une variété importante de rôles, comiques et tragiques. En plus d'être le doubleur de Donald Duck et d'acteurs comiques hollywoodiens, Yamadera s'est fait remarquer pour son interprétation du personnage de Togusa dans la franchise «*Ghost in the Shell*» et de Ryôji Kaji dans «*Neon Genesis Evangelion*», deux personnages qui demandent une performance austère et subtile. Ici, le surnom d'«homme à la voix arc-en-ciel» est particulièrement marquant en ce qu'il nous rappelle les caractéristiques particulières de la performance théâtrale au Japon du point de vue du rapport entre comédien et public. Plus encore que dans les écrits théoriques de l'acteur du XV^e siècle Zeami, qui accordent une importance considérable à la voix, un détour par la forme théâtrale populaire du kabuki permet d'élaborer des pistes de compréhension sur la manière dont le comédien et son travail sont perçus dans le contexte japonais. Reprenant les écrits de Earle Ernst sur le théâtre kabuki, Noël Burch rappelle, dans son analyse du cinéma japonais, la distinction conceptuelle entre le théâtre «de présentation» (*presentational*) et celui «de représentation» (*representational*).⁵⁰

47 Alain Boillat distingue la *synchronisation*, liée aux instances créant la représentation, du *synchronisme*, qui renvoie à l'effet produit sur les «audiospectateurs». *Ibid.*, p. 82.

48 La nouvelle *idol* holographique Hatsune Miku remet en question le besoin d'un apport vocal humain dans l'élaboration d'une figure animée. Durant ses concerts, le modèle 3D de Hatsune Miku est projeté sur scène et ses chansons sont composées et interprétées entièrement par un programme de synthèse vocale *Vocaloid 2*. Bien que *Vocaloid 2* se base sur une voix humaine numérisée, on peut considérer que le personnage animé est ici entièrement machinisé. En possédant la banque de voix «Hatsune Miku», l'utilisateur peut composer des chansons en se contentant de taper le texte sur son clavier d'ordinateur.

49 Roland Barthes (1982): «Le grain de la voix». In: *L'Obvie et l'obtus. Essais critiques III*. Paris: Seuil, p. 236–245.

50 Voir Earle Ernst (1974): *The Kabuki Theatre*. Hawaï: Hawaï University Press, cité dans Burch 1982, p. 72–74.

De pair avec le théâtre élisabéthain par exemple, le kabuki possède au niveau du rapport instauré avec le public certains traits du théâtre «de présentation»: l'espace scénique n'est pas clairement démarqué spatialement de l'espace occupé par les spectateurs. Le jeu, les costumes et le maquillage des comédiens ne sont pas empreints d'un souci de vraisemblance ou de réalisme. Enfin, il est courant pour les membres du public de louer à haute voix durant une représentation la performance d'un comédien, alors qu'il entre en scène ou réalise un passage (vocal ou physique) célèbre ou difficile. La mise en place du succès actuel des *seiyû* réactualise ces éléments par l'utilisation personnalisée de web-radios, l'absence de souci de vraisemblance dans les productions animées ou vidéoludiques japonaises et par la définition du talent d'un *seiyû* à l'aune de ses capacités à réaliser des prouesses techniques. Yamadera est reconnu spécifiquement pour sa capacité technique et physique à modifier sa voix et à soutenir des rythmes complexes:

Dans la tradition théâtrale japonaise, le rituel recule au profit du jeu. Un art se constitue et se diversifie dans, par et pour une action pure, stylisant et codifiant le geste et le langage avec tant d'exactitude que la qualité la plus personnelle de l'acteur s'en trouve exaltée: sa voix même, le déploiement de ses tonalités, sa richesse phonique.⁵¹

Les *seiyû* sont les héritiers de cette tradition scénique; c'est pourquoi il importe de percevoir leur travail en regard de l'histoire des arts performatifs japonais. Pour illustrer les enjeux de la diversité actuelle des espaces de performance, nous nous penchons par la suite sur deux franchises liées à la carrière de Yamadera.

VIEILLIR ENSEMBLE: SEIYÛ ET PERSONNAGES FRANCHISÉS

L'animation et les jeux vidéo restituent une corporalité partielle à la performance du *seiyû* par un jeu d'échange entre voix et image, parce que le «jeu» du personnage animé ou modélisé est basé en partie sur la corporalité de la voix et sur le physique de son doubleur. Comme nous l'avons écrit plus haut, autant dans le monde de l'*anime* que du jeu vidéo, l'enregistrement des voix se fait régulièrement avant que les dessins, l'animation ou le *modeling* 3D ne soient terminés. Ou plutôt, il conviendrait d'écrire que la performance des *seiyû* affecte concrètement l'aspect visuel, l'animation des personnages. On pourrait d'ailleurs remonter plus loin dans le processus de production en notant que le mythe de l'ac-

51 Zumthor 1983, p. 55.

teur, et donc ici d'un *seiyū* expérimenté comme Yamadera, affecte la création d'un personnage dès sa conception. Désignant l'analogon lié à un comédien, Gardies écrit en comparant le cinéma à la littérature que «l'image de l'acteur entre dans le film aussitôt porteuse d'informations. Par le pouvoir de prévisibilité qui ainsi la spécifie, elle programme largement la suite du récit dont le travail essentiel consistera alors à moduler cette image initiale». De plus, Gardies parle d'un «pouvoir de prévisibilité <hors-texte>» qui agit lorsqu'un personnage est modelé sur un comédien, ce dernier inscrivant ses performances précédentes entre les lignes.⁵² Les modes japonais de création transmédia incluent cette prévisibilité «hors-texte» à travers le choix des doubleurs, particulièrement d'une figure médiatisée comme Yamadera.

L'exemple de la série de jeu vidéo *Yakuza* de SEGA illustre concrètement ce processus créatif. À partir du troisième opus, les avancées technologiques, mais aussi la rentabilité de la série vont permettre de modéliser fidèlement le visage des différents comédiens (et non *seiyū*) qui interviennent dans le récit. La stratégie promotionnelle de la série va donc se baser en partie sur l'ajout, à chaque nouvel opus, de nouveaux acteurs japonais qui prêtent leur visage et leur voix à des personnages construits visuellement sur leur performance vocale et physique. L'exception parmi ce nouveau panel d'acteurs est le personnage hédoniste et insolite de Shun Akiyama, apparaissant à partir du quatrième opus, et à qui Yamadera prête sa voix. Même si le rôle du personnage dans le récit correspond au mythe de Yamadera, il est le seul parmi les nouveaux personnages qui n'a pas son physique modélisé à partir de son comédien de voix. Et pourtant, son arrivée dans la licence sera célébrée dans la campagne promotionnelle au même titre que tous les autres comédiens et personnalités télévisuelles: chaque doubleur est montré dans le studio d'enregistrement alors que le montage met côte à côte son visage avec celui de son personnage modélisé. Le matériel d'exploitation vidéo provoque ici un phénomène de désacousmatisation en révélant la source de la voix précédemment acousmatique. À l'origine du terme, Michel Chion précise que ce processus permet de révéler aux spectateurs la véritable substance du personnage qui leur apparaît: un être «audio-divisé» par la séparation de sa voix et de son corps dans le dispositif technologique.⁵³ Le visage «humain», source de la voix enregistrée, et le visage modélisé du personnage, fruit des techniques numériques, se complètent sur l'écran et jouent avec les catégories corps/voix en les brouillant. Ici encore, les prouesses

52 Gardies 1999, p. 49.

53 Chion 1982, p. 38-39, 41-45.



3 Kôichi Yamadera et le personnage de Shun Akiyama dans la bande-annonce de *Yakuza 4*.

technologiques (modélisation numérique des visages) passent au premier plan et justifient une promotion de l'artifice, de l'«envers du décor». Mais plus marquant encore, le travail de Yamadera sur la série montre comment, malgré ses apparitions télévisées et son renom, sa performance vocale intériorisée par l'auditeur et la manière dont celle-ci «construit» un personnage restent ce qui définit avant tout un *seiyû* vétérane. Plutôt que de restituer le physique (et non les attitudes) de Yamadera dans le jeu, Toshihiro Nagoshi, responsable de la licence, montre comment le talent de «l'homme à la voix arc-en-ciel» peut donner corps à un personnage.⁵⁴

En cours de diffusion, la réinvestiture de l'univers de «*Ghost in the Shell*» à travers la série *anime* de quatre épisodes *GHOST IN THE SHELL: ARISE* (Production I. G., 2013–2014) engage, à la vue du changement complet du casting *seiyû* de la franchise, des réflexions qui concernent la pré-production et la promotion d'un produit sur le long terme. Puisque les stratégies de *media mix* japonaises existent depuis au minimum trente ans, de nombreux producteurs de licences à succès doivent non seule-

54 Les stratégies transmédia japonaises connaissent occasionnellement certains accrocs. Le cas du prolongement de la licence *yakuza* sur console portable Playstation Portable (deux opus intitulés *Kurohyô*), en est un exemple. Le comédien Kengo Kôra doublera le personnage principal du premier opus mais ne pourra pas se libérer pour l'interpréter dans la série télévisée *live* qui reproduit le scénario du jeu. Par souci de cohérence, le comédien de la série, Takumi Saito, reprendra alors le doublage du personnage principal. Pour une analyse plus détaillée de la licence *yakuza*, voir David Javet (2014): «Envahissement urbain et transformation identitaire: le Japon au prisme des licences *Pokémon*, *Monster Hunter* et *Yakuza*». In: Marc Atallah, Nicolas Nova et al. (éd.), *Pouvoirs des jeux vidéo: des pratiques aux discours*. Gollion: Infolio, p. 33–53.

ment trouver des moyens d'en réactualiser l'aspect visuel, mais aussi faire face au vieillissement de leurs *seiyû*. Jusqu'à quel point le lien entre univers visuel, contraintes scénaristiques et performance du doubleur doit-il être maintenu pour préserver la cohérence du projet? Cette même cohérence entre doubleur et personnage pose la question de l'hégémonie, chez le consommateur habitué à la licence, du rapport entre l'image iconique du personnage dessiné et la performance vocale intériorisée. La solution que propose alors le studio Production I. G est, plutôt que de faire avancer le récit dans le temps de la narration, de situer *ARISE* avant le récit développé dans les films et séries télévisées, et donc de rajeunir l'ensemble des personnages. La manœuvre est périlleuse, d'autant que la licence possédait un casting de *seiyû* célèbres, comprenant notamment Kôichi Yamadera. Dans ce cas précis, le fait de s'être séparé complètement de l'ancien casting *seiyû* semble provenir d'une décision prise dès le lancement du projet, et visant à «rajeunir» la licence. La réflexion ici est que le rajeunissement du «physique» des personnages justifiera auprès des spectateurs les changements intervenus dans les performances associées à ces corps. Toutefois, cette stratégie entre en résonance avec l'univers diégétique de la franchise même. En effet, le(s) monde(s) arpenté(s) dans «*Ghost in the Shell*» renvoie(nt) aux espoirs et aux inquiétudes liés aux évolutions du corps humain et de son rapport aux progrès technologiques. La franchise «*Ghost in the Shell*» propose un discours transhumaniste qui convoque la problématique de l'amélioration du corps et de l'esprit humain. Ce discours, principalement centré autour du personnage complexe de Motoko Kusanagi (dont le corps est entièrement artificiel), est combiné au fil de la production de chaque nouvel opus à une performance vocale similaire, établie dans un souci de cohérence entre doubleur et personnage. Bien que l'univers diégétique implique que Kusanagi change régulièrement de «corps» – une donnée déroutante visuellement et philosophiquement pour les spectateurs – la décision de changer sa voix (et donc sa *seiyû*) ne fut pas retenue jusqu'à *ARISE*. On peut d'ailleurs argumenter qu'une des fonctions du personnage de Kusanagi est de montrer comment, dans une société du futur où la cybernétisation des corps est possible, le physique est objectivé; une possibilité offerte aux créateurs de la franchise serait alors de briser la cohérence entre voix et personnage.⁵⁵ Un changement de voix régulier au fil du récit provoquerait ce que Boillat, se référant aux travaux de Freud,

55 Sur le corps de Kusanagi et les discours transhumanistes dans la franchise «*Ghost in the Shell*»: Joseph Christopher Schaub (2001): «Kusanagi's Body: Gender and Technology in Mecha-Anime». In: *Asian Journal of Communication*, n°11(2), p. 79–100. Christopher A. Bolton (2002): «From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater». In: *Positions: East Asia Cultures Critique*, n°10 (3), p. 729–771.

appelle «l'inquiétante étrangeté» de la déliaison fondamentale». Le spectateur est confronté «à la dissociation de l'apparence et de la voix, scission effective mais généralement refoulée dans la mesure où elle renvoie à un éclatement de l'unité du sujet qui concerne également l'audiospectateur».⁵⁶ La disparition de la constance du dernier aspect «humain» de Kusanagi, sa voix, combinée à la réalisation chez l'audiospectateur de la déliaison entre corps et voix apparaît comme un choix trop extrême; celui de la constance lui fut préféré. On peut d'ailleurs le constater dans le choix de la transmission du personnage d'un *seiyû* à l'autre. La *seiyû* «régulière» de Kusanagi, Atsuko Tanaka (née en 1962), sera tout de même remplacée par Mâya Sakamoto (née en 1980) lors d'une des scènes du film de Mamoru Oshii *GHOST IN THE SHELL* (1995) au cours de laquelle la conscience du personnage a été implantée dans le corps d'une jeune fille. On retrouvera ensuite la plus jeune *seiyû* Mâya Sakamoto reprendre son doublage dans *ARISE*, un choix qui crée ainsi une cohérence pour les fans, autant du point de vue de l'univers de la licence que de la logique de transmission des personnages à laquelle les *seiyû* vétérans sont confrontés.

Quant à la perspective adoptée dans le matériel promotionnel de *ARISE*, on constate que le site web ainsi que les différents spots TV n'indiquent aucunement le changement de casting complet.⁵⁷ Ou plutôt, les discours promotionnels mettent en avant la notion de «nouveauté», et ce changement semble dériver logiquement de celle-ci. L'utilisation du verbe anglais «*arise*» dans le titre annonce d'ailleurs une naissance, c'est-à-dire un renouveau de la franchise. Puisque le rajeunissement des corps des personnages est discursivement lié au rajeunissement du casting vocal, la démarche des studios Production I. G n'a pas besoin d'être justifiée auprès de la presse et des fans. Les *seiyû* sont ici confrontés à une stratégie commerciale qui prend le dessus sur l'hégémonie qu'ils peuvent posséder sur un personnage auprès de leurs fans: la nécessité économique de prolonger l'existence de franchises à succès au sein du *media mix* prime.

Créée aux origines de la mise en place du *media mix* japonais, la figure du *seiyû* s'est construite autour d'une relation d'interdépendance continue entre créateurs et fans, relation que semble convoquer tout projet transmédia contemporain. À l'instar du doublage d'acteurs étrangers, le *seiyû* suit la «carrière» des personnages qu'on lui confie mais, grâce à l'essor de l'*anime* et des jeux vidéo au Japon, sa performance vocale prend corps, se théâtralise, le rapprochant ainsi considérablement d'un acteur de cinéma.

⁵⁶ Boillat 2007, p. 48.

⁵⁷ Le site internet de la série *ARISE*: <http://www.kokaku-a.jp/> (consulté le 03.02.2014)

Bibliographie

- Barthes, Roland (1982): «Le grain de la voix». In: *L'Obvie et l'obtus. Essais critiques III*. Paris: Seuil.
- Boillat, Alain (2007): *Du bonimenteur à la voix-over. Voix-attraction et voix-narration au cinéma*. Lausanne: Antipodes.
- Boillat, Alain (2014): *Cinéma, machine à mondes*. Genève: Georg.
- Bolton, Christopher A. (2002): «From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater». In: *Positions: east asia cultures critique*, n°10 (3).
- Burch, Noël (1982): *Pour un observateur lointain: forme et signification dans le cinéma japonais*. Paris: Gallimard.
- Chion, Michel (1982): *La Voix au cinéma*. Paris: Éditions de l'Étoile/Cahiers du cinéma.
- Collectif (2012): *La Bible PC Engine*. Cergy: Pix'n Love éditions.
- Dalio-Bul, Michal (2009): «Japan Brand Strategy: The Taming of 'Cool Japan' and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age». In: *Social Science Japan Journal*, n°12(2).
- Ernst, Earle (1974): *The Kabuki Theatre*. Hawai: Hawai University press.
- Gardies, André (1999): «Visages et figures: esquisse pour un portrait sémiologique de l'acteur». In: *Le Conteur de l'ombre*. Lyon: Aléas.
- Itô, Mizuko (2005): «Technologies of the Childhood Imagination: *Yugioh*, Media Mixes and Everyday Production». In: Joe Karaganis et Natalie Jeremijenko (éd.), *Network/Netplay: Structures of Participation in Digital Culture*, Durham: Duke University Press.
- Javet, David (2014): «Envahissement urbain et transformation identitaire: le Japon au prisme des licences *Pokémon*, *Monster Hunter* et *Yakuza*». In: Marc Atallah, Nicolas Nova, et al. (éd.), *Pouvoirs des jeux vidéo: des pratiques aux discours*, Gollion: Infolio.
- Jenkins, Henry (2013): *La Culture de la convergence: des médias au transmédia*. Paris: Armand Colin.
- Kamiya, Akira (2009): *Seiyû ni naru ni ha shoho kara puro no gi made*. Tôkyô: Gakken publishing.
- Katô, Shûichi (1971): *Form, Style and Tradition: Reflections on Japanese Art and Society*. Berkeley: University of California press.
- Lacasse, Germain (2000): *Le Bonimenteur de vues animées. Le cinéma «muet» entre tradition et modernité*. Québec/Paris: Nota Bene, Méridiens Klincksieck.
- Lacasse, Germain, Sabino, Hubert et Scheppler, Gwenn (2013): «Le Doublage cinématographique et vidéoludique au Québec: théorie et histoire». In: *Décadrages*, n°23–24.
- Lamarre, Thomas (2002): «From Animation to *Anime*: Drawing Movements and Moving Drawings». In: *Japan Forum*, n°14 (2).
- Lamarre, Thomas (2009): *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota press.
- Manovich, Lev (2001): *The Language of New Media*. Cambridge/Londres: MIT Press.
- Matsuda, Sakumi (2000): *Seiyû hakusho*. Tôkyô: Ôkura Shuppan.
- Murakami, Takashi (2000): *Superflat*. Tôkyô: MADRA.
- Nearman, Mark J. (1982): «Kakyo: Zeami's Fundamental Principles of Acting». In: *Monumenta Nipponica* 37 (3) (<http://www.jstor.org/stable/2384389>).
- Oshii, Mamoru (2004): *Subete no eiga wa anime ni naru*. Tôkyô: Tokuma Shoten.
- Ôtsuka, Eiji (2008): *Sutôri mêkâ: sôsaku no tame no monogatari-ron*. Tôkyô: ASCII Books.
- Schaeffer, Pierre (1952): *À la recherche d'une musique concrète*. Paris: Seuil.
- Schaub, Joseph Christopher (2001): «Kusanagi's Body: Gender and Technology in *Mecha-Anime* ». In: *Asian Journal of communication* n°11 (2).

- Steinberg, Marc (2012): *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota press.
- Tanizaki, Junichirô (2011): *Éloge de l'ombre*. Paris: Verdier.
- Zumthor, Paul (1983): *Introduction à la poésie orale*. Paris: Seuil.
- Zumthor, Paul (2008): «Oralité». In: *Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n°12.