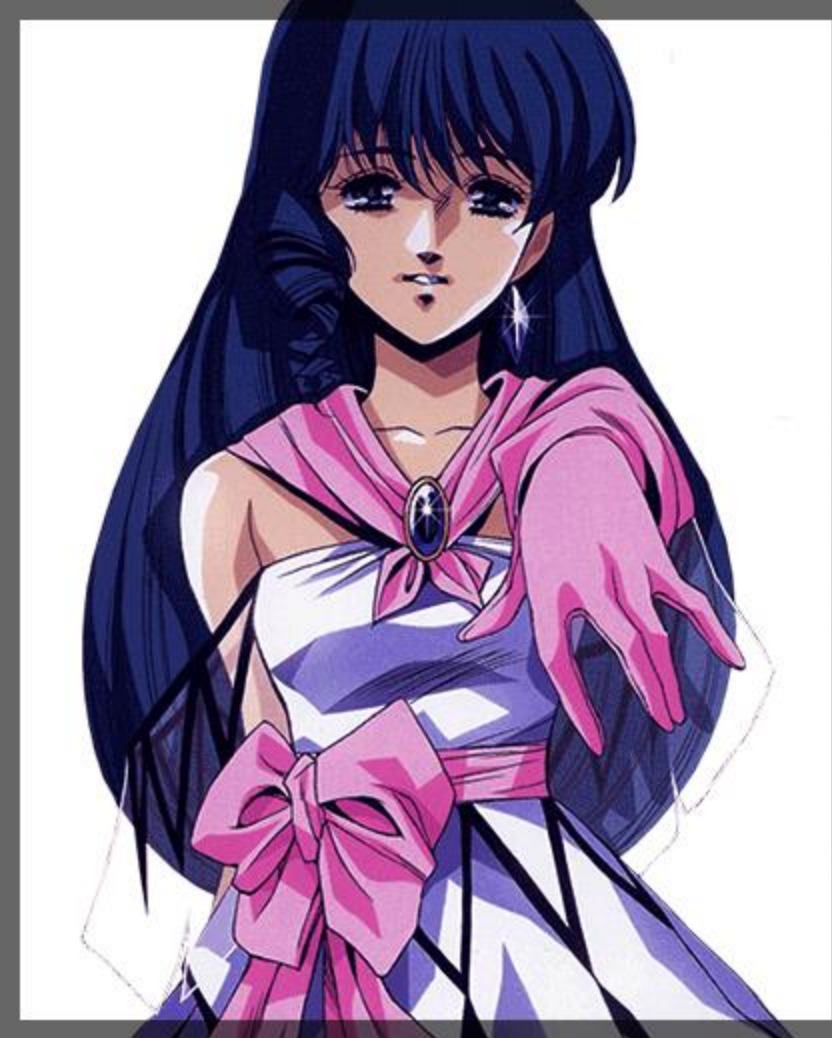




KYOTO ANIMATION LA GRANDE HISTOIRE D'UN GRAND STUDIO

Conférence proposée par
l'association Ouestampes !



PARTIE I: DES ORIGINES MODESTES

De la création à l'autonomie

LA FONDATION

- 1981, fondation par les époux Hatta de « Kyoto Anime Studio »
- Le studio est d'abord spécialisé dans la peinture et la création de décors
- Il regroupe d'abord de nombreuses femmes du quartier, qui viennent y travailler l'après-midi
- Le studio fournit des décors pour un nombre grandissant d'animés de l'époque: *Lamu*, *Macross*, *Gigi*, et caetera.



Extrait de l'épisode 24 de Macross, sur lequel Kyoto Anime Studio a fourni des décors

LES ÉPOUX HATTA

Hideaki Hatta (à gauche)

- Président du studio
- N'avait pas d'expérience dans l'animation avant de fonder le studio avec sa femme
- Très vocal, dès les années 2000, sur sa volonté de lutter contre des mauvaises habitudes au sein de l'industrie

Yoko Hatta (à droite)

- Peintre avec une expérience dans l'animation: a travaillée pour Mushi Production avant de partir pour Kyoto
- C'est elle qui décide de créer et professionnaliser le studio
- Très discrète mais continue d'avoir un très important pouvoir de décision au sein du studio




Hideaki Hatta (à gauche) et Yoko Hatta (à droite) – date inconnue

LE DÉBUT DE L'EXTENSION

- 1985, la structure devient réellement professionnelle et adopte son nom définitif: Kyoto Animation
- Le studio crée son propre studio d'animation, et va se spécialiser dans l'externalisation, venant en soutien sur d'autres productions.
- A la fin des années 80, le studio est déjà très remarqué et participe à de gros projets
- Exemple d'œuvres avec Kyoto Animation au générique en aide externe: *Max et Compagnie*, *Dirty Pair*, *Kiki la petite sorcière*, *Akira*



L'équipe du studio dans les années 80



製作 学研 Gakken

制作協力 京都アニメーション

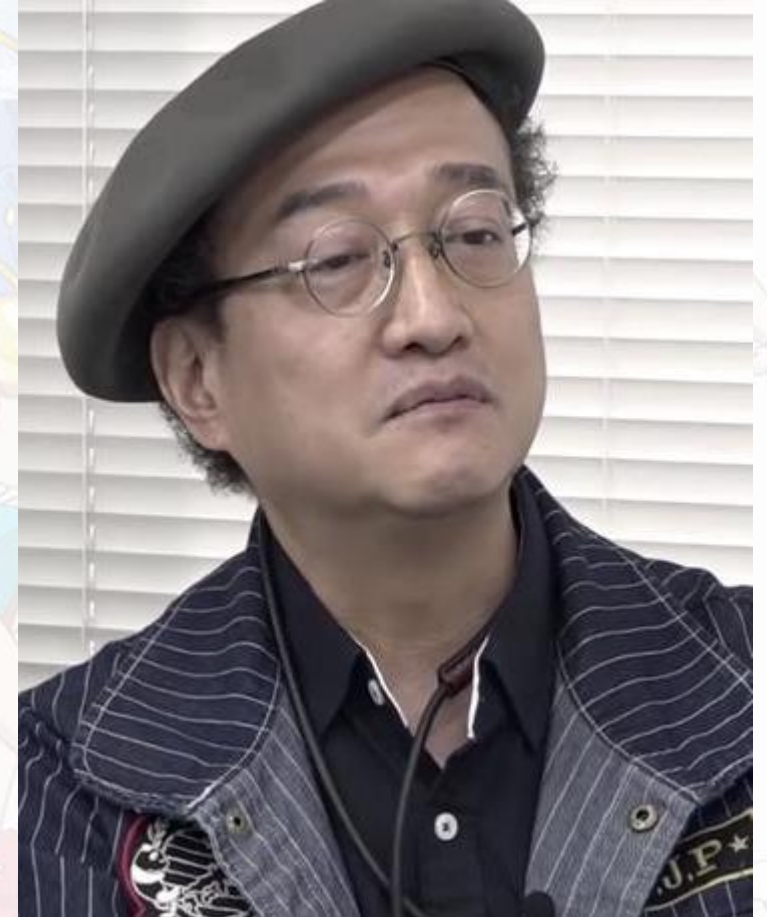
LA PREMIÈRE PRODUCTION: SHIAWASE NAANI

- Première œuvre produite et réalisée par le studio.
- Court-métrage de 15mn maigrement distribué
- Commandé par Happy Science qui est... une des sectes les plus importantes du Japon.
- Réalisé par Tatsuya Ishihara



TATSUYA ISHIHARA

- Rejoint le studio dès la fin des années 80, à la sortie de ses études.
- Il en devient rapidement un des cerveaux créatifs et se révèle très vite motivé à diriger et réaliser.
- Son style de réalisation brille souvent dans les scènes comiques: excellent sens du timing et du rythme. Il pousse l'idée que l'animation doit servir l'humour.
- Traitement aussi très réussi des scènes plus émotionnelles.
- Fait office aujourd'hui de mentor et de superviseur, mais continue de réaliser à l'occasion (sur *Kobayashi S*, par exemple.)



LE STUDIO SÛR

- A la fin des années 90, le studio est reconnu comme l'un des plus fiables et des plus efficaces pour les différentes externalisations
- Réalisation de génériques pour de nombreuses séries mais aussi de jeux vidéo – tous assez méconnus en Occident (*Goemon*, par ex.)
- *Inuyasha*: le studio se retrouve à réaliser presque la moitié des épisodes de la seconde partie.
- *Max et Compagnie*: Le studio dirige une très grande partie du film, sorti à la fin des années 90



L'animé Inuyasha doit énormément à Kyoto Animation !



PARTIE II: L'EXPLOSION DE LA POPULARITÉ DU STUDIO

Un studio en route vers le succès

UN STUDIO EN AVANCE SUR SON TEMPS

- De la fin des années 90 au début des années 2000, le studio tire son épingle du jeu en passant très vite au numérique.
- KyoAni prend de l'avance en anticipant la transition depuis le celluloïde vers le numérique que le reste de l'industrie va parfois avoir beaucoup de mal à faire.
- Le studio s'impose alors très vite par la qualité technique de ses productions

Munto (2003), une OVA dont la grande qualité d'animation contribuera à faire connaître le studio



2003 : L'ENVOL

- Kyoto Animation lance *Munto*, son premier projet animé indépendant, réalisé par Yoshiji Kigami
- Remarquée pour sa grande qualité d'animation, *Munto* ne s'inscrit pas encore dans le « style de Kyoto Animation »
- Le studio réalise aussi sa première série : *Full Metal Panic Fumoffu*, qui commence à imposer la « patte KyoAni » grâce à son réalisateur, Yasuhiro Takemoto
- La série est cependant en partie sous-traitée au studio Tatsunoko, faute d'effectifs suffisants. Dès 2005, le studio devient autosuffisant



FMP Fumoffu (2003), spin-off comique très « KyoAni » d'un animé de mécha à succès

YOSHIJI KIGAMI

- Animateur depuis 1979, il se fait connaître dès les années 1980 (*Akira*, *le Tombeau des lucioles*) avant de rejoindre Kyoto Animation en 1991
- Il travaille (sous différents noms) sur toutes les œuvres du studio et devient le principal formateur des jeunes animateurs du studio
- Il décède dans l'attentat du 19 juillet 2019



La scène du pont, un des nombreux cuts virtuoses animés par Yoshiji Kigami

Sound! Euphonium #12
(2015)



YASUHIRO TAKEMOTO

- À peine sorti de son école d'animation, il rejoint Kyoto Animation en 1996. Il ne quittera plus le studio de toute sa carrière
- Quand Kyoto Animation fait de la sous-traitance, il travaille aux côtés de Tustomu Mizushima (un des maîtres de la comédie en animé), dont l'influence se ressentira sur son travail, ainsi que d'Akiyuki Shinbo (la future tête pensante du studio Shaft)
- Pour KyoAni, il réalise 8 séries, 2 films et de nombreux épisodes qu'il storyboarde
- Il décède dans l'attentat du 19 juillet 2019



2005 : UN PEU D'AIR, DE SUCCÈS

- Tatsuya Ishihara apporte le projet d'adaptation en animé du *visual novel* **Air** et donne au studio une impulsion nouvelle
- Tatsuya Ishihara sait comment viser et toucher un public *otaku*, ce qui fera la force du studio dans les années suivantes
- KyoAni prend une place de choix dans le boom des adaptations de visual novels des années 2000, avec **Air** (2005), **Kanon** (2006), et surtout **Clannad** (2007-2008)

Air (2005) et *Clannad* (2007) : le partenariat miraculeux entre KyoAni et Visual Arts Key



2006 : VOUS AVEZ DIT HARUHI ?

- Le studio produit l'adaptation du *light novel* **Haruhi Suzumiya** qui sera un carton international. À la première saison (2006) viendront s'ajouter une deuxième (2009) et le film *La Disparition* (2010)
- En 2007, **Lucky Star** est une série à la gloire de *Haruhi*, très méta et qui propose une vision sympathique et cool de l'*otaku*
- Ces deux séries, ainsi que ses adaptations de *visual novels* contribuent à donner à Kyoto Animation l'image d'un *hitmaker* auprès d'un public *otaku* et dans le monde entier

Le Hare Hare Yukai de Haruhi, la danse virale avant TikTok



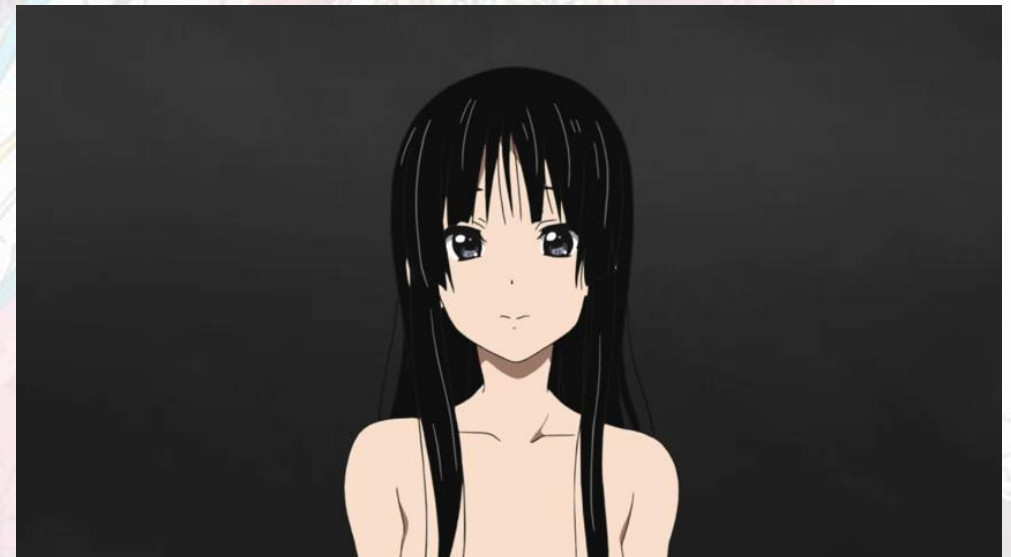
2009 : K-ON!

- En 2009, le studio confie l'adaptation de cet obscur manga *yonkoma* comique à Naoko Yamada, dont il s'agit de la première réalisation. Une 2^e saison (2010) et un film (2011) suivront
- Le plus gros succès du studio dans les années 2000, même si la série divise
- La consécration du style humaniste de KyoAni et du *moe*, un concept flou qui rode dans l'animation japonaise depuis le milieu des années 1990
- Une série dont on sous-estime l'influence sur l'animation japonaise des années suivantes



NAOKO YAMADA

- Rejoint Kyoto Animation en 2001 après des études de peinture à l'université d'art de Kyoto. Elle va se retrouver très vite, à l'âge de 25 ans, à la réalisation de sa première série pour le studio (*K-On!*.)
- Énorme cinéphile, passionnée par des réalisateurs comme Jodorowsky, Parajanov ou Sofia Coppola.
- Elle travaille énormément sur ses cadrages et réfléchit constamment à la place de la caméra dans ses histoires. Elle est en permanence en quête d'un quotidien « sublimé. »
- Elle sert de mentor à beaucoup de jeunes artistes du studio.
- Elle quittera le studio suite à l'attentat du 19 juillet 2019, réalisant récemment *The Heike Story* avec le studio Science SARU.



PENDANT CE TEMPS, AU STUDIO

- L'école Kyoto Animation grandit : une culture et une vision commune se développe
- Kyoto Animation met en place une stratégie qui s'avère payante et qui sera maintenue jusqu'à aujourd'hui : moins d'œuvres, plus de soin
- Les places de réalisateurs deviennent, de ce fait, très chères et Kyoto Animation vit les premiers départs d'animateurs qui partent en quête d'une évolution de carrière

Kannagi (2008, Ordet & A1-Pictures), une série réalisée par un groupe de transfuge de KyoAni qui se dispersera après



2011 : LA FIN D'UNE ÉPOQUE

- En 2011, le studio propose l'adaptation animée du manga comique **Nichijou** : une œuvre foutraque à l'animation impressionnante qui tranche (pour la dernière fois ?) avec leur style caractéristique.
- *Nichijou* ressemble à un projet passion collectif sur lequel tout le studio a travaillé et les jeunes animateurs se sont fait la main.
- En 2012, Yasuhiro Takemoto réalise l'adaptation du roman **Hyouka**, qui « officialise » définitivement la patte artistique du studio.
- C'est le dernier animé du studio produit par Kadokawa.



C'EST QUOI, LE STYLE KYOANI ?

- Kyoto Animation opte pour un style d'animation « humaniste » qui met l'accent sur l'animation des personnages, pour leur donner une touche réaliste
- La qualité est constante.
- Les scènes riches en effets spéciaux ou en action n'existent jamais au détriment des scènes de vie, fondamentales
- La direction artistique et le charadesign, bien que différents, sont souvent cohérents d'une œuvre à l'autre.
- Des libertés prises dans l'adaptation des œuvres.





PARTIE III: LA RECONNAISSANCE ET L'INDÉPENDANCE

Comment Kyoto Animation crée ses propres codes

KYOTO ANIMATION, MAISON D'ÉDITION

- Au début des années 2010, le studio commence progressivement à limiter le nombre de commandes qu'il prend
- En parallèle, il crée sa propre maison d'édition. Celle-ci va éditer de nombreux récits qui seront derrière adaptés par le studio
- Cela permet au studio de garder un total contrôle créatif ET financier sur la licence
- Processus de sélection assez exigeant, avec des concours annuels où il arrive souvent qu'il n'y aie pas de gagnants
- 18 lights novels édités depuis 2011 – 6 ont été adaptés



Tome 1 de Chuunibyyou

QUELLES SÉRIES POUR CETTE NOUVELLE PÉRIODE ?



2016: A SILENT VOICE

- Première œuvre réellement « populaire » du studio en Occident, auprès d'un public large.
- Très grand succès au box-office japonais, finissant de cimenter la place du studio au sein de l'industrie
- Adaptation travaillée et très stylisée du manga original, offrant une nouvelle fois à Naoko Yamada la possibilité de développer un style très proche de ses personnages.
- Thématiques très universelles sur le pardon, les différences.



PRENDRE LE CONTRÔLE DES LICENCES: LE CAS SOUND! EUPHONIUM

- Initialement un roman de Ayano Takeda, Kyoto Animation en récupère très vite les droits.
- Le studio se place comme majoritaire au sein du comité de production, ce qui lui permet de conserver un contrôle artistique et financier quasi-total.
- Les séries sont autant une sublimation du roman original qu'une manière pour Naoko Yamada et Tatsuya Ishihara de former directement la « nouvelle génération. »
- Le film spin-off, *Liz & l'oiseau bleu*, permet à Naoko Yamada de développer et d'exprimer totalement son style.
- Une mise en avant de la ville d'Uji, ville qui héberge une partie des locaux du studio



2018: VIOLET EVERGARDEN

- Adaptation d'un des romans édités par Kyoto Animation, même si là encore l'adaptation est très libre
- La série est l'apogée du travail du studio en terme de qualité visuelle: aucune autre série n'atteint encore aujourd'hui ce niveau d'excellence sur les décors, les détails et les animations
- Compilation de mini-histoires toujours très riches en émotions, avec un fil rouge en toile de fond
- Sa distribution (en simulcast !) par Netflix offre à la série une popularité internationale et au studio encore plus de reconnaissance
- *Eternité et la poupée de souvenirs*, le premier film, sera la première production sortie après le 19 juillet 2019.



UN STUDIO EN PLEIN DÉVELOPPEMENT

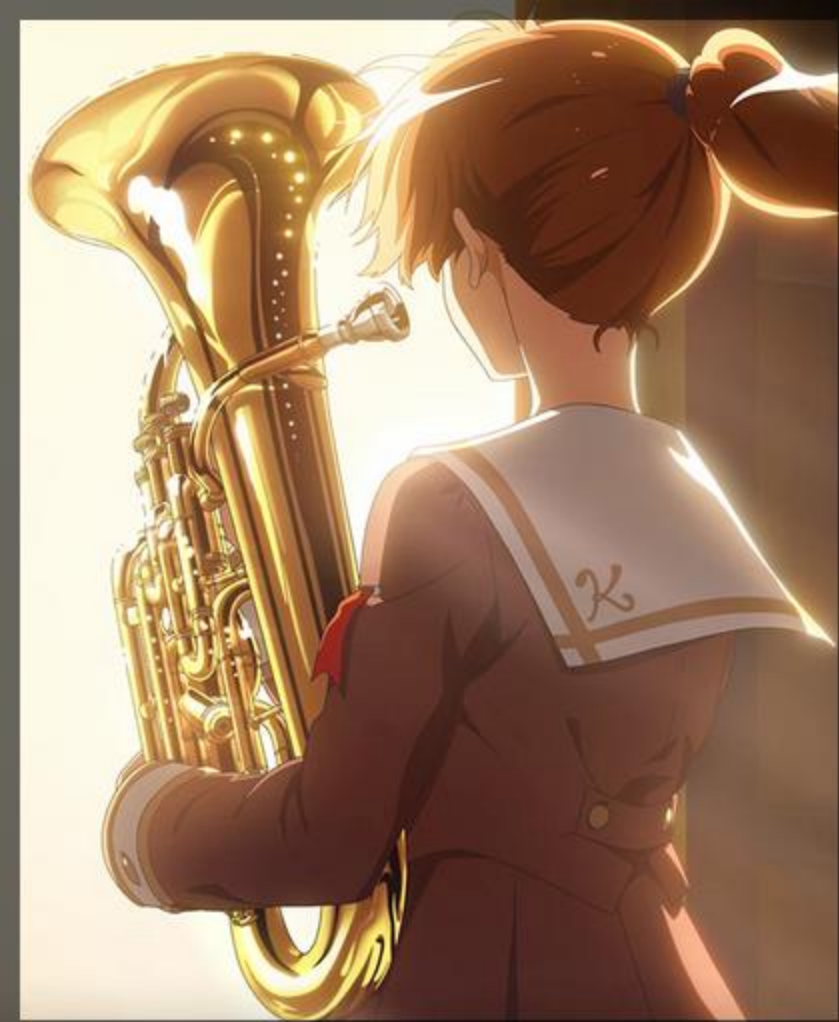
- Le studio continue de développer de nouvelles licences issues de leur maison d'édition : *Phantom World* mais surtout *Tsurune*
- Le studio récupère très vite les droits de *Mrs Kobayashi's Dragon Maid* pour en produire une série en 2017 avant d'annoncer en 2019 une suite
- Développement d'Animation Do, sa branche située à Osaka, formant toujours plus de jeunes animateurs
- Le studio continue de développer son indépendance, son autonomie et de proposer à ses salariés des conditions de travail qui évitent les abus du reste de l'industrie.
- Le studio développe sa relation avec ses fans, entre autres en restant ouvert au public et en organisant chaque année le *KyoAni Fes.*



Personnage de *Sound! Euphonium* apparaissant dans les rues de Uji



Mrs Kobayashi's Dragon Maid (2017)

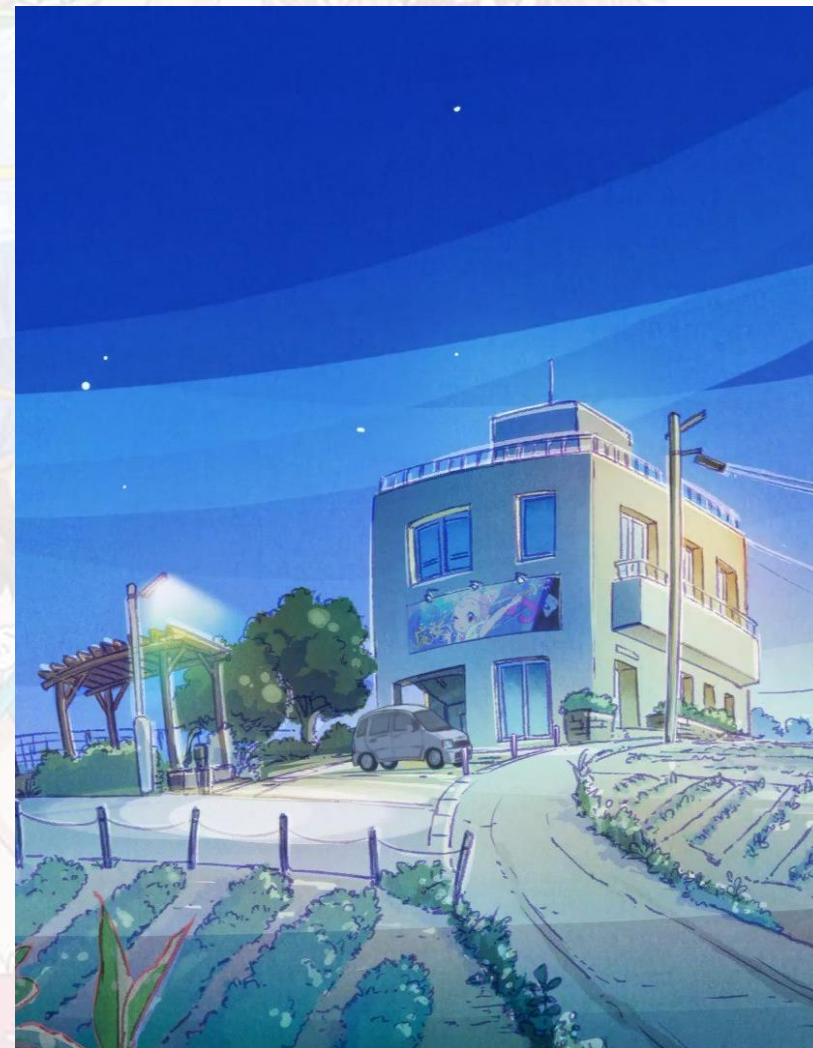


PARTIE IV: L'ATTENTAT ET LA RENAISSANCE

Survivre et se reconstruire

18 JUILLET 2019

- Ce jour-là, un individu déclenche un incendie volontaire au Studio 1 de Kyoto Animation qui entraîne la mort de 36 membres du studio et en blesse 33 autres.
- Parmi les décédés, on trouve des figures emblématiques du studio : les réalisateurs **Yoshiji Kigami** et **Yashuhiro Takemoto**, le directeur d'animation **Futoshi Nishiya**, la directrice artistique **Mikiko Watanabe**, la *color designer* **Naomi Ishida**, des animateurs vétérans, mais aussi beaucoup de jeunes animateurs et animatrices (âgés de 20 à 35 ans).



Baja's Studio (2017)

PAR LA SUITE

- Le matériel stocké sur les serveurs du studio est récupéré
- En août 2019, une partie du studio reprend le travail, mais le studio privilégie avant tout la santé de ses membres
- Le 3 août 2019, le film Violet Evergarden est projeté en avant-première mondiale en Allemagne
- En novembre 2019, Kyoto Animation reprend son programme de formation de jeunes animateurs, avec plus que jamais la nécessité de recruter
- Le bâtiment du Studio 1 a été détruit



UN NÉCESSAIRE RENOUVEAU

- **Humain** : le studio doit remplacer les animateurs décédés dans l'incendie de juillet 2019 ou qui ont décidé de quitter le studio dans les mois qui ont suivi, comme la réalisatrice Naoko Yamada. Le département animation a été le plus touché et le studio a perdu près de la moitié de ses principaux directeurs d'animation.
- **Artistique** : à partir de 2018, Kyoto Animation avait commencé à apporter des conclusions à certaines licences historiques : *Chuunibyou* (2018), *Violet Evergarden* (2019), *Free!* (film final prévu en 2022), *Sound! Euphonium* (saison finale prévue pour 2024)

On n'a plus de nouvelles de *Nijuseiki Denki Mokuroku*, adaptation annoncée en 2018 du seul roman à avoir obtenu le grand prix de Kyoto Animation.



ET MAINTENANT ?

- Le studio multiplie ses recrutements
- Dans un contexte de pandémie, fidèle à lui-même, le studio privilégie la santé de ses membres
- Une partie des animateurs vétérans qui s'étaient mis en retrait avant 2019 pour privilégier la jeune génération ont été rappelés.
- Une nouvelle génération d'animateurs est en train d'émerger au sein du studio et d'occuper des postes importants sur les productions
- Le studio ne compte pas remettre en question son éthique de travail et est focalisé sur l'idée d'aller de l'avant.



Baja and the Sea (2019)

ET MAINTENANT

- En 2021, le studio produit la 2^e saison de *Maid Dragon* avec une équipe (forcément) renouvelé.
- Au préalable, les jeunes animateurs ont travaillé sur la mini-série spin-off *Minidora* pour se former.
- Pour réaliser les épisodes, on trouve beaucoup d'anciens du studio (Tatsuya Ishihara, Noriyuki Kitanohara, Takuya Yamamura, Haruka Fujita) et quelques plus jeunes qui réalisent des épisodes depuis 2017-2018 (Minoru Ota, Shinpei Sawa)
- On trouve par contre nombre de jeunes animateurs-clés, voire directeurs d'animation





PARTIE V: LES QUESTIONS DU PUBLIC

C'est à vous !

SOURCES

SAKUGABLOG (en anglais)

- *The Evolution Of Kyoto Animation: A Unique Anime Studio And Its Consistent Vision*, 25 août 2018.
- *Rebuilding Kyoto Animation: Uncompromising Principles, Now And Going Forward*, 24 juillet 2020.
- *The KyoAni School: Decades Of Commitment To Training Anime's Next Generations*, 19 juillet 2020.
- *The Kindhearted Anime Only Kyoto Animation Could Make: Baja's Studio*, 23 août 2019.
- *Kyoto Animation's Youthful Comeback: Miss Kobayashi's Dragon Maid S 01 Production Notes And New Studio Commercials*, 8 juillet 2021.
- *Kyoto Animation's Changing Studio Dynamics: Miss Kobayashi's Dragon Maid S Production Notes 02*, 18 juillet 2021.
- *Rebuilding Kyoto Animation's Unique Production Pipeline: Miss Kobayashi's Dragon Maid S Production Notes 03-12*, 31 octobre 2021.