

© Toei Animation. All Rights Reserved

NAISSANCE DE L'ANIMATION TÉLÉVISÉE JAPONAISE

TÔEI vs MUSHI
LA GUERRE DU FEU

UN PEU D'HISTOIRE ! NOUS AVONS CHOISI DE REVENIR SUR LES ORIGINES DE TOUTES CES SÉRIES QUE VOUS APPRÉCIEZ DEPUIS TANT D'ANNÉES. C'ÉTAIT IL Y A PLUS DE 45 ANS ! SI LE 1^{ER} JANVIER 1963 RESTE UNE DATE À JAMAIS INSCRITE DANS L'HISTOIRE DE L'ANIMATION JAPONAISE, ÉTANT CELLE DE LA NAISSANCE DE L'ANIMATION TÉLÉVISÉE, LE 25 NOVEMBRE SUIVANT, MOINS MARQUANT, LE SERA TOUT AUTANT. LA BATAILLE QUI OPPOSA ALORS DEUX STUDIOS FUT DÉTERMINANTE POUR LEUR AVENIR. ■ JACQUES ROMERO

Après un travail frustrant sur le film *Saiyūki* de Toei Animation, Osamu Tezuka crée en 1961 le studio Mushi pour y réaliser plus librement *Histoire du coin de la rue*. Se différenciant des productions de Toei, ce métrage sans paroles était soutenu tout du long par une magnifique musique, à l'image quelques mois plus tôt de *L'Île nue* de Kaneto Shindō. Mais il était surtout un écho au *Fantasia* de Walt Disney et un hommage à *La Bergère et le ramoneur* de Paul Grimault.

Ainsi, grâce à la création de Mushi, et après quelques précédents¹, le Jour de l'An 1963 voit débiter sur Fuji TV la première série d'animation japonaise. *Tetsuwan Atom* (Astro Boy, 1963-66) est de la sorte lancé sur les petites lucarnes de l'archipel par Tezuka qui, onze ans plus tôt, lui donna vie sur le papier. Après une série en prise de vue réelle avec un Atom en chair et en os et

une autre sous forme de marionnettes en papier découpé, Mushi offrait enfin à Atom un traitement de l'image bien plus efficace. Les séries d'animation allaient alors réaliser tout ce qui n'était pas possible avec la prise de vue réelle et donner ainsi vie aux personnages de *manga* de manière plus éloquente. Le studio Toei, réputé pour ses longs métrages de qualité, fut surpris face à ce nouveau format proposant chaque semaine 25 minutes d'animation limitées. Le succès des premiers épisodes d'Atom fut suivi en avril par *Ginga Shōnen Tai* (1963-65, NHK), autre série de Tezuka, avec des marionnettes pour personnages². Puis le studio TCJ (Eiken) produisit trois séries à l'animation plus pauvre : *Sennin Buraku*³, *Tetsujin 28-gô*⁴, et *Eightman*. À cette époque, un deuxième jour de repos est alloué dans la semaine et la télévision conquiert de plus en plus de foyers. Conscient alors de l'accroissement des loisirs, Toei décida de mettre

en œuvre une série télévisée, *Ōkami Shōnen Ken* (*Ken l'enfant loup*, 1963-65), dont les aventures commencent le 25 novembre, sur NET (TV Asahi). Au contraire d'Atom, c'était une création originale, rappelant toutefois l'univers du *Livre de la Jungle*.

D'ATOM À KEN : L'ÉPISODE N° 1

Avec sa première création télévisée, Mushi influença fortement le mode de travail de Toei qui se devait de produire un film, tout en œuvrant sur une série. C'est Sadao Tsukioka, assistant de Tezuka en 1957-59, qui créa l'univers de Ken. Il utilisa un large panel de techniques, usant d'une production de dessins supérieure à celle de Mushi. Comme Atom, pris entre le monde des hommes et des robots, Ken sera partagé entre deux univers, cela par sa double nature d'être humain et de loup dans certains de ses instincts.

Dans Atom, le Docteur Tenma crée le petit robot sur le modèle de son fils décédé. Puis, étant déçu par son incapacité à grandir comme l'aurait fait son véritable enfant, il ne veut plus de lui. Il le vend alors à Ham Egg, le directeur d'un cirque utilisant des robots. Lors d'une représentation, une explosion déclenche un incendie.

D'entrée de jeu, Ken offre une vue de la Terre depuis l'espace, puis montre des éléments déchainés tels le vent, l'orage et la pluie. Suite à cela, la nourriture vient à manquer dans la

Similitudes entre l'épisode 1 de *Ōkami shōnen Ken* (à gauche) et *Tetsuwan Atom* (à droite)

jungle africaine. Malgré les mises en garde de la meute, Jack « n'a qu'un œil » et Black décident de s'approcher des humains, mais un piège ferme ses crocs d'acier sur Jack. Ken le libérera avant que les chiens des hommes n'arrivent. Ils se réfugieront dans une grotte où les rejoindra le Boss. C'est alors qu'un orage éclate, provoquant un incendie. Le Boss se retrouvera captif des flammes, mais Ken le sauvera.

De la sorte, l'épisode n° 1 de Ken a en commun avec celui d'Atom la présence du feu. Toei, qui n'avait rien à prouver, ayant déjà attisé cet élément (*Le Serpent Blanc*, *Shōnen Sarutobi Sasuke*), souhaitait tout de même réagir. Plus simplement, Tsukioka rendait peut-être ici hommage à Tezuka, qui l'avait conseillé à cette occasion.

Tout comme pour Atom, l'incendie a lieu pour Ken en dernière partie du scénario. De même qu'Atom envers Ham Egg, Ken sauvera une vie prisonnière des flammes, et dans chacun des deux cas, cette vie n'aura que peu de reconnaissance envers son sauveteur. Bien que ces scènes respectives soient assez semblables, même dans leur durée, Ken offrira un petit plus avec quelques effets de chaleur troublant l'image. Le feu y sera légèrement plus malléable, sans pour autant en faire rougir de jalousie celui d'Atom particulièrement soigné. Sont aussi repris des effets, tel le doigt d'un personnage pointé dans la direction du téléspectateur, donnant ainsi l'impression de profondeur. La vitesse est également représentée dans Atom dès la première scène, avec Tobio roulant à vive allure et, pour Ken, quand celui-ci se met à courir dans la jungle. De même qu'Atom pouvait à loisir se déplacer dans les airs, Ken aura aussi la possibilité d'occuper cet espace en utilisant des lianes.

Atom et Ken lancèrent ainsi un mouvement qui se perpétue encore, fait d'une grande créativité, mais aussi de stagnation et de répétitivité, s'appuyant sur une grammaire visuelle dont le principe de limitation deviendra un art complexe. Les artistes japonais créent ainsi une palette de techniques basée sur l'action et le temps, innovante et propre à la culture de l'archipel, repoussant de ce fait les limites de ce type d'animation.

D'une manière plus générale, ce parallèle entre ces deux épisodes montre bien la bataille qui se joue alors entre les studios Mushi et Toei. Bien que précurseur, le premier fera faillite dans les années 70 tandis que le second reste encore, à ce jour, le plus gros producteur japonais d'animation.

UN NOUVEL UNIVERS EN EXPANSION

Le 7 juin 1964, Toei produisit une seconde série avec *Shōnen Ninja Kaze no Fujimaru*. Entre-temps, le 20 décembre 1963, *Ciscorn Ōji* est arrivé sur Fuji TV. Ce petit Amérindien animé en pâte à modeler décorait alors les premiers paquets de corn-flakes japonais. Il partagea l'émission *Susume Ciscorn* avec *Pinokio no bōken* (1961) de Rankin & Bass, série animée en stop motion par Tadahito Mochinaga, père de cette technique au Japon.

Puis, le 21 janvier 1964, le studio P Production a débarqué avec *O-sen Hayato* d'après l'œuvre de Naoki Tsuji. L'histoire contient les aventures du jeune Hayato Azuma, descendant du clan des *ninja* de Iga, et pilote de *Zero* lors de la Guerre du Pacifique. C'était une des premières fois qu'une



“ATOM ET KEN LANCÈRENT UN MOUVEMENT QUI SE PERPÉTUE ENCORE”



↑ Eightman

© Kazumasa Hirai / TCJ / TBS

↑ Shōnen Ninja Kaze Fujimaru

© Toei Animation. All Rights Reserved

↑ Tetsujin 28-Gō

© Hikari Pro / TCJ / Fuji TV

fiction télévisée se tournait vers ce passé. Il en sera de même avec *Big X* de Tezuka, via le studio Tōkyō Movie (futur TMS), troisième et dernière grande série produite en 1964. Cette année-là, les séries s'animèrent au cinéma : avec six métrages de Ken et un de Fujimaru, Toei devança l'Atom de Mushi toutefois plus long. Puis, fin 1964, réutilisant du matériel d'Atom, Mushi produisit *Atom Tenki Yohō*, courte séquence où le petit robot présentait la météo.

L'année suivante, d'autres structures se créeront et suivront le pas. Mushi, en imposant ce support et ce rythme de travail, embarquant

dans cette aventure Toei et de nombreux autres studios, fut ainsi le premier battement de cœur d'une industrie artistique toujours aussi florissante et unique au monde... ■

REMERCIEMENTS À UCHŌ SENSHI EDMONDO ET CHARLIE MARTINET

- ① *Instant History* et *Otogi Manga Calendar* : programmes de trois minutes sur l'Histoire.
- ② La NHK produisait des séries de marionnettes depuis 1953.
- ③ Œuvre à caractère érotique de Kō KOJIMA.
- ④ Précédemment adaptée en prise de vue réelle.