

Introduction

La technologie de l'animation japonaise actuelle est le fruit d'un long processus d'expérimentations entreprises dès les premiers pas de son industrialisation durant l'ère Taishô (1912 - 1926). Des outils comme le banc-titre, la table rétro éclairée et le celluloid sont apparus et employés pendant l'avant-guerre, durant le développement de l'animation japonaise moderne, avant d'être améliorés et couplés à de nouvelles technologies pendant toute l'ère analogique jusqu'à nos jours.

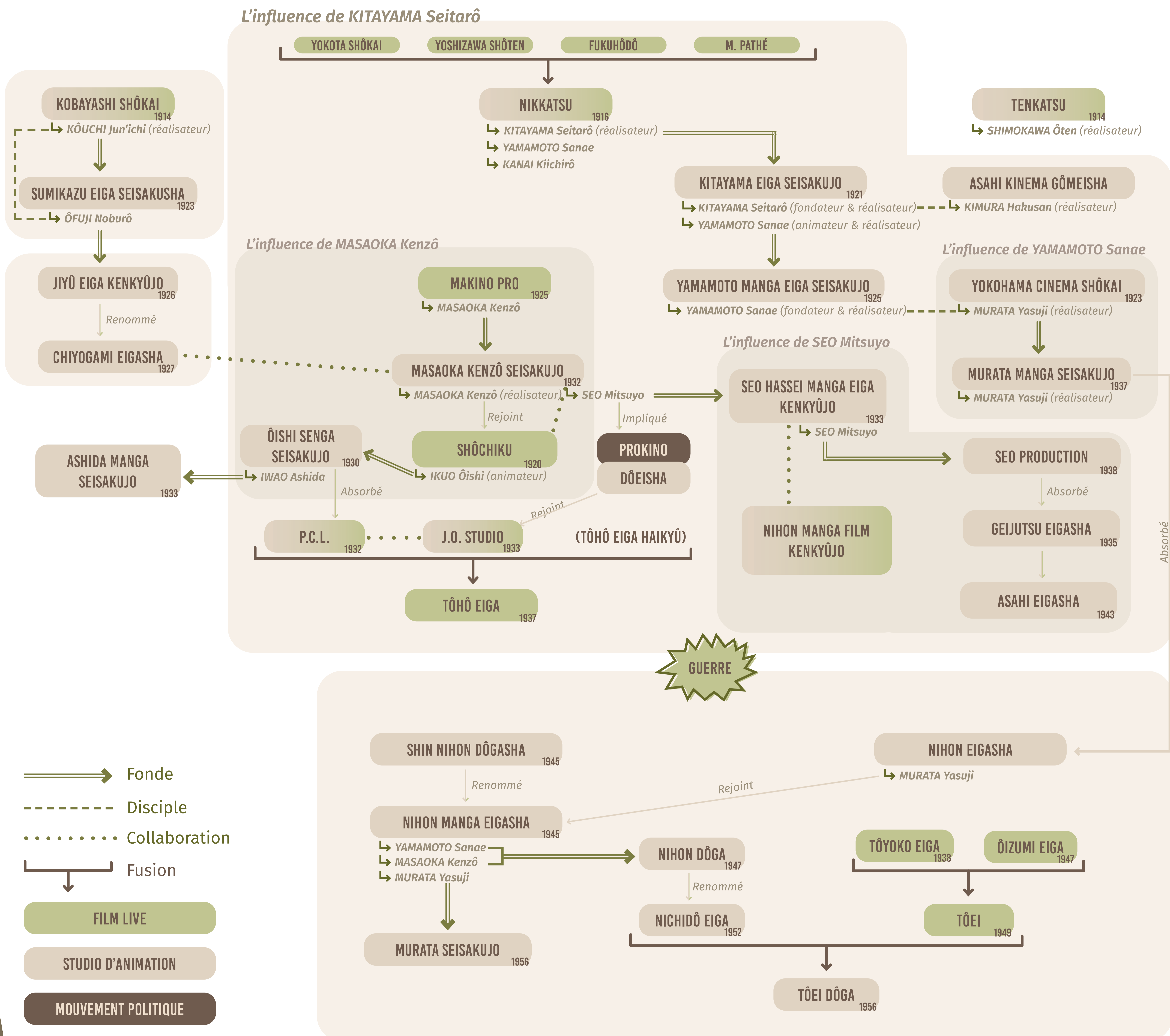
On considère l'histoire de l'animation japonaise selon le découpage suivant :

- L'animation japonaise moderne, de 1917 à 1945 ;
- L'animation japonaise contemporaine, de 1945 à nos jours.

Cette exposition met en relief la vie et le travail de **KITAYAMA Seitarô** et **MASAOKA Kenzô**, deux figures derrière la démocratisation de ces technologies, au cœur d'une partie de l'histoire de l'animation d'avant-guerre.

1917 - 1956 : LES ORIGINES DE L'ANIMATION JAPONAISE

Evolution de l'animation japonaise de 1917 à 1956



Crédits de l'exposition

Recherches & rédaction	Nicolas GOURAUD
Conception graphique	Maje
Gestion de projet	Nijikai
Année de création	2025



Les pionniers de l'animation japonaise moderne (1917 - 1923)

Partie 1

Le cinéma japonais

Le cinéma occidental arrive au Japon à partir de 1896. On lit les bobines à l'aide d'un kinétoscope, un appareil de projection de photographies. Vient ensuite le cinématographe des frères Lumière, importé par KATSUTARÔ Inabata en 1897, puis la caméra Gaumont par ASANO Shirô.

Ce dernier est le pionnier du cinéma de fiction japonais avec TSUNEKICHI Shibata (*Momijigari*, 1899), et même du cinéma d'horreur au Japon.

Peu à peu, les studios de cinéma émergent. Quatre d'entre eux ont eu une importance pour l'animation japonaise :

- **Yoshizawa Shôten**, qui remonte à l'ère des lanternes magiques, un ancêtre du projecteur de diapositives datant du XVII^e siècle ;
- **Yokota Shôkai**, fondé en 1901, est celui qui engage MAKINO Shôzô, le pionnier du *jidaigeki* (fiction historique) ;
- **M. Pathé**, fondé en 1906 et reconnu pour le premier documentaire japonais, qui avait pour sujet une expédition en Antarctique ;
- **Fukuhôdô**, fondé en 1910, est connu pour avoir importé les films français de la franchise *Zigomar*, ayant eu un impact conséquent sur le cinéma japonais.

La naissance de Nikkatsu

En septembre 1912, ces quatre studios fusionnent pour devenir **Nikkatsu** (*Nippon Katsudô Shashin*), le plus ancien et l'un des plus grands studios cinématographiques encore en activité. Il compte deux branches, une à Tokyo et une à Kyôto.

Dans la branche de Tokyo en 1916, en découvrant les films d'animation occidentaux, par le biais d'un réseautage et de présentations, on accepte l'arrivée de **KITAYAMA Seitarô** afin qu'il s'adonne à l'animation, sa nouvelle passion artistique.

KITAYAMA Seitarô

Avec **SHIMOKAWA Ôten** et **KÔUCHI Jun'ichi**, KITAYAMA Seitarô est l'un des trois fondateurs de l'animation japonaise moderne et celui dont ses contemporains s'inspirent le plus.

Intérêt pour l'art

KITAYAMA Seitarô naît le 3 mars 1888 à Wakayama. En 1908, il s'intéresse au dessin et commence à contribuer dans la revue artistique *Mizue*.

En février 1911, il forme la branche d'Ôsaka de l'Association d'Aquarelle du Japon (*Nihon Suisai Gakai*) et entame ses activités en tant qu'artiste professionnel. En octobre 1912, il participe à la première exposition de Fusain-kai, La société du fusain. Mais son plus gros travail au sein de la société est de s'en charger quasi-intégralement, des expositions à la revue de la société, pendant six mois. En juillet 1914, il file travailler avec l'association artistique Tatsumi Gakai où il donne des cours de dessin.

Cette année-là en automne, il enseigne à un certain **YAMAMOTO Sanae** qui était alors âgé de 16 ans.

Il met un terme à sa carrière dans le milieu des beaux-arts en juillet 1916. À cette même période, il découvre l'animation à travers les projections de films occidentaux. Éprouant un fort intérêt pour cette nouvelle forme artistique, il entreprend de s'y former par lui-même.

Ses premiers pas dans l'animation

Ne pouvant s'empêcher de réfléchir à la mécanique des films d'animation, il entre en négociation avec **Nikkatsu**. KITAYAMA parvient à intégrer le studio et se sert des appareils photographiques désormais à sa disposition. Les expérimentations furent nombreuses.

Il emploie d'abord un trépied pour photographier ses dessins au mur. Ne trouvant pas la méthode agréable, il entreprend la construction d'un banc-titre, un dispositif qui sert à filmer image par image. Le concept charme les animateurs qui se l'approprient les uns après les autres. Bien qu'amélioré avec une meilleure source d'éclairage, des manivelles, d'un jeu de plaques pour jouer avec la profondeur, et des picots pour maintenir les feuilles et les celluloids, des feuilles transparentes sur lesquelles on peint les personnages, le banc-titre est utilisé jusqu'au milieu des années 1990.



Sarukani Gassen

KITAYAMA finalise son premier film, *Sarukani Gassen*, qui sort dans un cinéma à Asakusa en mai 1917.

Pour ce film, KITAYAMA emploie la méthode *kôga-shiki*. Les dessins sont produits sur du papier Kent avec de l'encre de Chine.

Inspiré d'un conte, *Sarukani Gassen* met en scène la duperie mortelle d'un singe sur une maman crabe. Les petits de celle-ci décident de prendre leur revanche.



La méthode *kôga-shiki* consiste à dessiner tous les éléments sur une feuille de papier sur laquelle est aussi dessiné un arrière-plan.

KITAYAMA Seitarô produit des films jusqu'en 1919 et quitte Nikkatsu.



Au studio Kitayama Eiga Seisakujo (1922)

Il n'abandonne pas l'animation pour autant, puisqu'il fonde son studio, **Kitayama Eiga Seisakujo**, en 1921.

On le considère aujourd'hui comme le premier studio spécialisé en animation.

Il invite les membres de son équipe de **Nikkatsu** à le rejoindre, mais seuls **YAMAMOTO Sanae** et **KANAI Kiichirô** répondent à cet appel.

SHIMOKAWA Ôten

Des discordes ont retenti de la part des anciens membres du studio Fukuhôdô après la fondation de Nikkatsu. En mars 1914, l'un des ex-employés, **KOBAYASHI Kisaburô**, décide de fonder **Tenkatsu** (Tennen Katsudô Shashin).

Le studio se met à exploiter le **Kinemacolor**, un procédé cinématographique permettant de donner de la couleur à l'image. Il a été gardé secret par KOBAYASHI lors de la fusion des 4 studios. En parallèle, le studio s'adonne à de nouvelles expérimentations cinématographique s'inscrivant dans le mouvement du cinéma pur. Il s'essaie aussi à l'animation en ouvrant à son tour un département, et commissionne **SHIMOKAWA Ôten**, un mangaka et ancien élève de KITAZAWA Rakuten.

Son premier film, *Dekobô Shingachô - Imosuke Shishigari no Maki*, sort en janvier 1917. Il est à ce jour considéré comme le premier film d'animation japonais projeté en salle obscure. Il réalise ensuite au moins cinq autres films.

KÔUCHI Jun'ichi

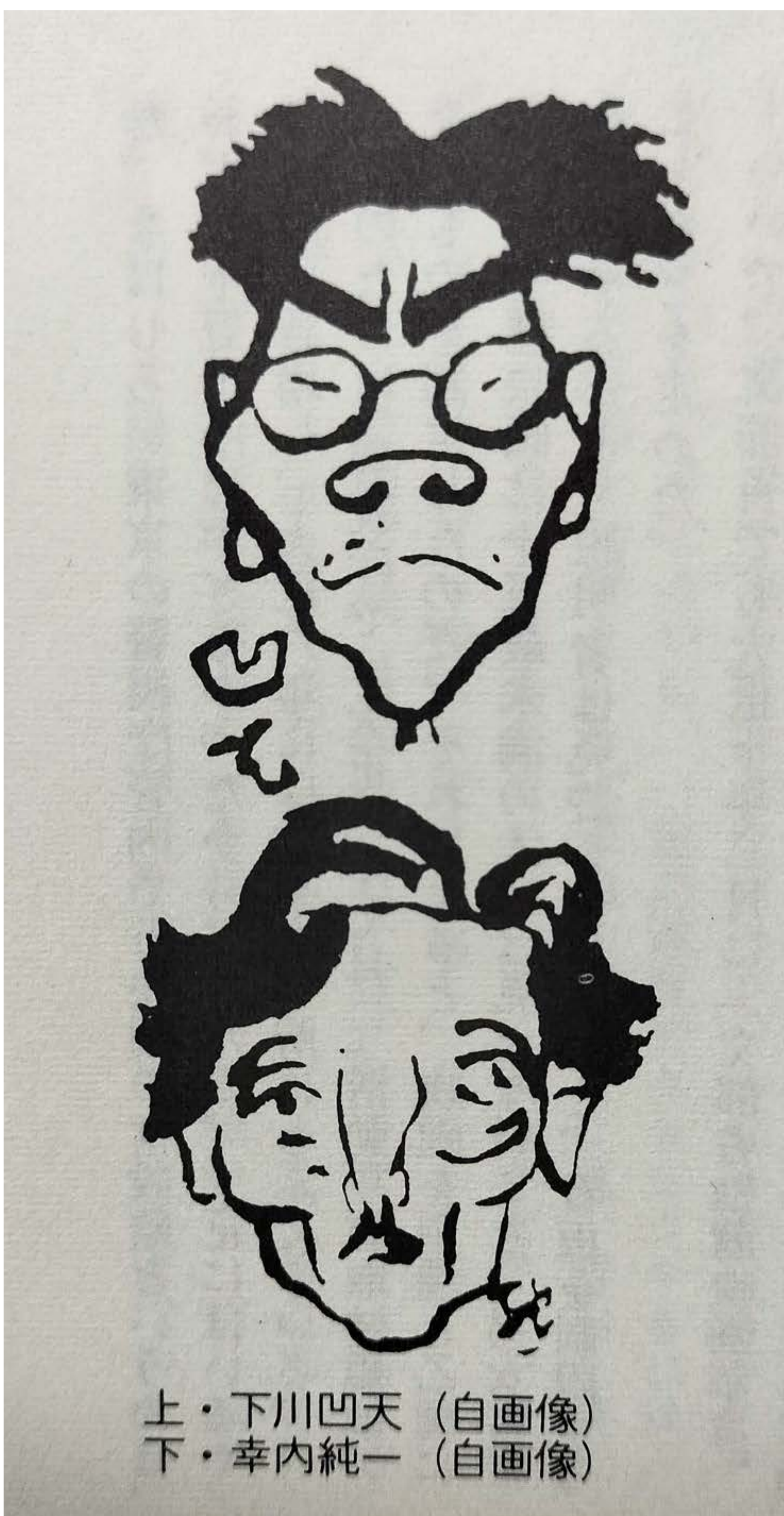
KOBAYASHI Kisaburô ne reste pas longtemps à Tenkatsu. Il s'en va à nouveau pour fonder un nouveau studio, **Kobayashi Shôkai**, en octobre 1916. Son but : importer des films étrangers et produire des *rensageki* (drames en série).

Là encore, on expérimente avec l'animation. Kobayashi engage **KÔUCHI Jun'ichi**, lui aussi un mangaka et ancien élève de KITAZAWA Rakuten, et entame la réalisation du film *Namakura-gatana*.

KÔUCHI décide de revenir dans l'animation à partir de 1923 et fonde le studio **Sumikazu Eiga Sôsakusha**. C'est là que ÔFUJI Noburô devient son apprenti, en 1926. Dans ce nouveau studio, KÔUCHI produit désormais des films sur les relations publiques, à commencer par un film sur GÔTÔ Shinpei, le ministre de l'intérieur.



Même si **Tenkatsu** et **Kobayashi Shôkai** sont à l'origine du cinéma d'animation japonais, ils ne durent pas sur le long terme. Tenkatsu est finalement racheté en 1919. Quant à Kobayashi Shôkai, une crise financière pousse son fondateur à mettre la clé sous la porte, en 1917, peu après la diffusion des premiers films d'animation de KÔUCHI.



上・下川凹天 (自画像)
下・幸内純一 (自画像)

Auto-portrait - SHIMOKAWA Ôten (haut)
& KÔUCHI Jun'ichi (bas)

Technologies et techniques d'animation de la première vague

Puisqu'il ne reste que de très rares films et documents d'époque, on peut difficilement se faire une idée des techniques employées par KITAYAMA, SHIMOKAWA et KÔUCHI.

KITAYAMA ne possédait aucune référence pour produire de l'animation. Il mentionne qu'il devine la mécanique occidentale seul en observant les films d'animation étrangers. Il a étudié ses mouvements en reflétant son ombre sur une porte coulissante en papier blanc.

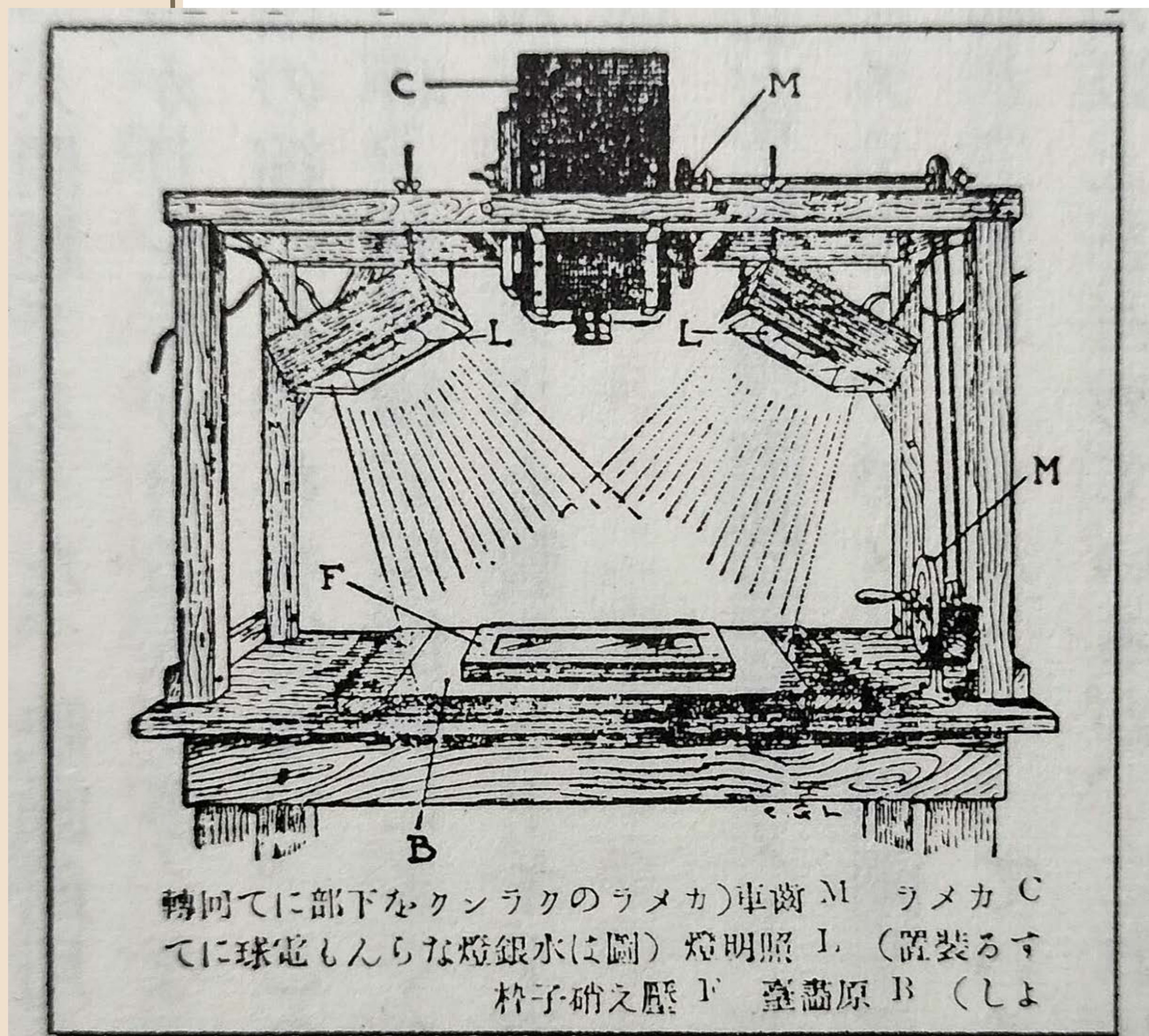
Jusqu'alors, les réalisateurs fixaient leurs dessins sur un mur ou un tableau, et positionnaient un appareil photo sur un trépied. Mais les nombreuses tentatives infructueuses ont poussé KITAYAMA à construire un banc-titre. Il s'agit de fixer l'appareil photo en hauteur, et en le dirigeant vers le dessin posé sur une table. Il y intègre également une source lumineuse pour éclairer le dessin.

Il songe à la méthode du papier découpé, *kirigami*, où on bouge les éléments découpés sur un arrière-plan fixe : à cette époque, le celluloïd n'est pas disponible. Dessiner et découper les éléments s'avéraient rébarbatifs. Comme les mouvements en profondeur demandait beaucoup trop de temps, on évitait de les dessiner le plus possible.

C'est pourtant bel et bien la méthode *kirigami* qui domine le milieu de l'animation jusqu'à la démocratisation du celluloïd. On en constate l'usage dans le film *Usagi to Kame* de YAMAMOTO Sanae, sorti en 1924.

La méthode *kirigami* est enseignée et étudiée par YAMAMOTO Sanae et MURATA Yasuji. Malgré l'existence de techniques alternatives, comme les films en ombres chinoises de papiers découpés (*chiyogami*) de ÔFUJI Noburô, elle est indirectement étudiée et employée par MASAOKA Kenzô avec le celluloïd. De fait, c'est simplement par un jeu d'amélioration si on constate encore des similitudes avec les procédés d'après-guerre.

SHIMOKAWA Ôten explique qu'il a dessiné avec une craie blanche sur un tableau noir chaque dessin avant de les prendre en photo, en dessinant et en effaçant les dessins, un par un. La tâche se révélant difficile, il opte pour des dessins sur une feuille de papier, en la posant sur un bureau transparent, avec une ampoule par en dessous pour voir à travers le papier. Cette technique lui a causé des soucis aux yeux qui l'ont mené à arrêter de travailler dans l'animation. On constate qu'il est à l'origine de la table rétro-éclairée, encore en usage aujourd'hui.



轉回てに部下をクンラクのラメカ)車齒 M ラメカ C
てに球電も入らな燈銀水は圖)燈明照 L (置装るす
杵子硝文壓 I' 臺畫原 B (しよ

Schéma d'un banc-titre par KITAYAMA Seitarô

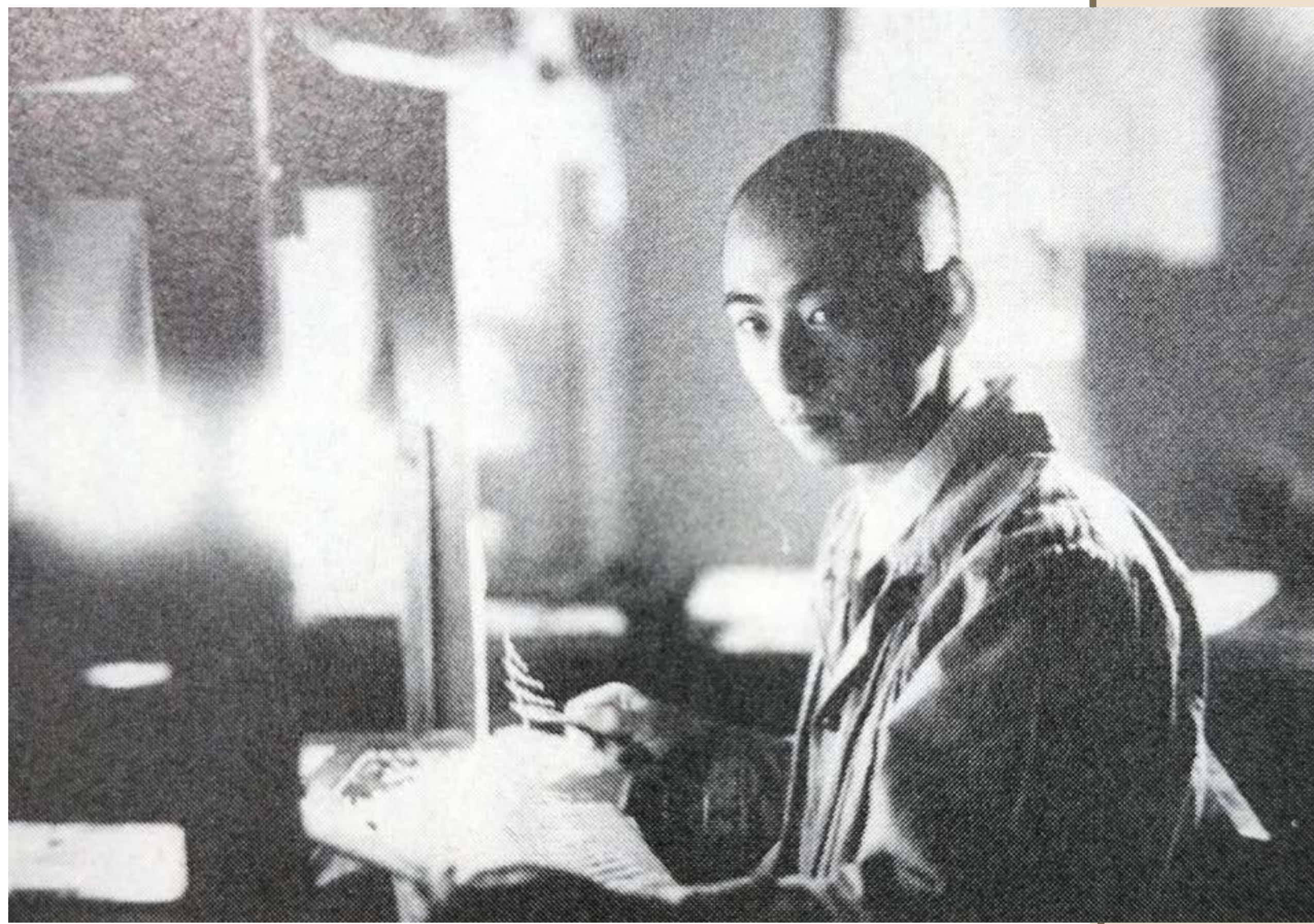
Nouvelle ère de l'animation japonaise (1923 - 1937)

Partie 1

» Le tremblement de terre du Kantô a lieu le premier septembre 1923. Il est de magnitude 8. Il a provoqué entre 100 000 et 150 000 morts, et détruit jusqu'à 20 % des bâtiments dans toute la région dont Tokyo, d'autant plus ravagée par les feux et les crimes racistes. Il a un impact sur l'économie japonaise et participe aussi à la montée du fascisme qui refuse la modernité générée par la reconstruction du pays.

Le studio **Kitayama Eiga Seisakujo** est parmi les bâtiments détruits. C'est à ce moment que **KITAYAMA Seitarô** quitte le milieu de l'animation. La relève inspirée par ses techniques intègre de nouvelles structures. **YAMAMOTO Sanae** fonde **Yamamoto Manga Eiga Seisakujo** en 1925. **KIMURA Hakusan** rejoint le studio **Asahi Kinema Gômeisha**. Un petit nouveau, **MURATA Yasuji**, qui a étudié l'animation auprès de YAMAMOTO, commence sa carrière au studio **Yokohama Cinema Shôkai**.

On entre dans une nouvelle ère de l'animation japonaise désormais centrée sur une nouvelle personnalité : **MASAOKA Kenzô**.



MASAOKA Kenzô

MASAOKA Kenzô

MASAOKA Kenzô est né en 1898 à Ôsaka. Après des études d'art à Kyôto et à Tokyo, il entame sa carrière dans le cinéma comme costumier pour le film *Nichirin* de MAKINO Shôzô en 1925.

En 1927, il fonde **Donbei Production** et produit le film pour enfants *Kai no Kyôden*.

Il s'intéresse à l'animation en travaillant dans une branche de **Nikkatsu** à Kyôto et produit trois films, dont les deux de la franchise *Nansensu Monogatari* : *Sarugashima* et *Kaizoku-sen*. Ces derniers sont encore en papiers découpés, démontrant une étude des méthodes de KITAYAMA, avec des effets qui ont l'air produits en peinture sur verre pour générer le mouvement des vagues et des nuages.

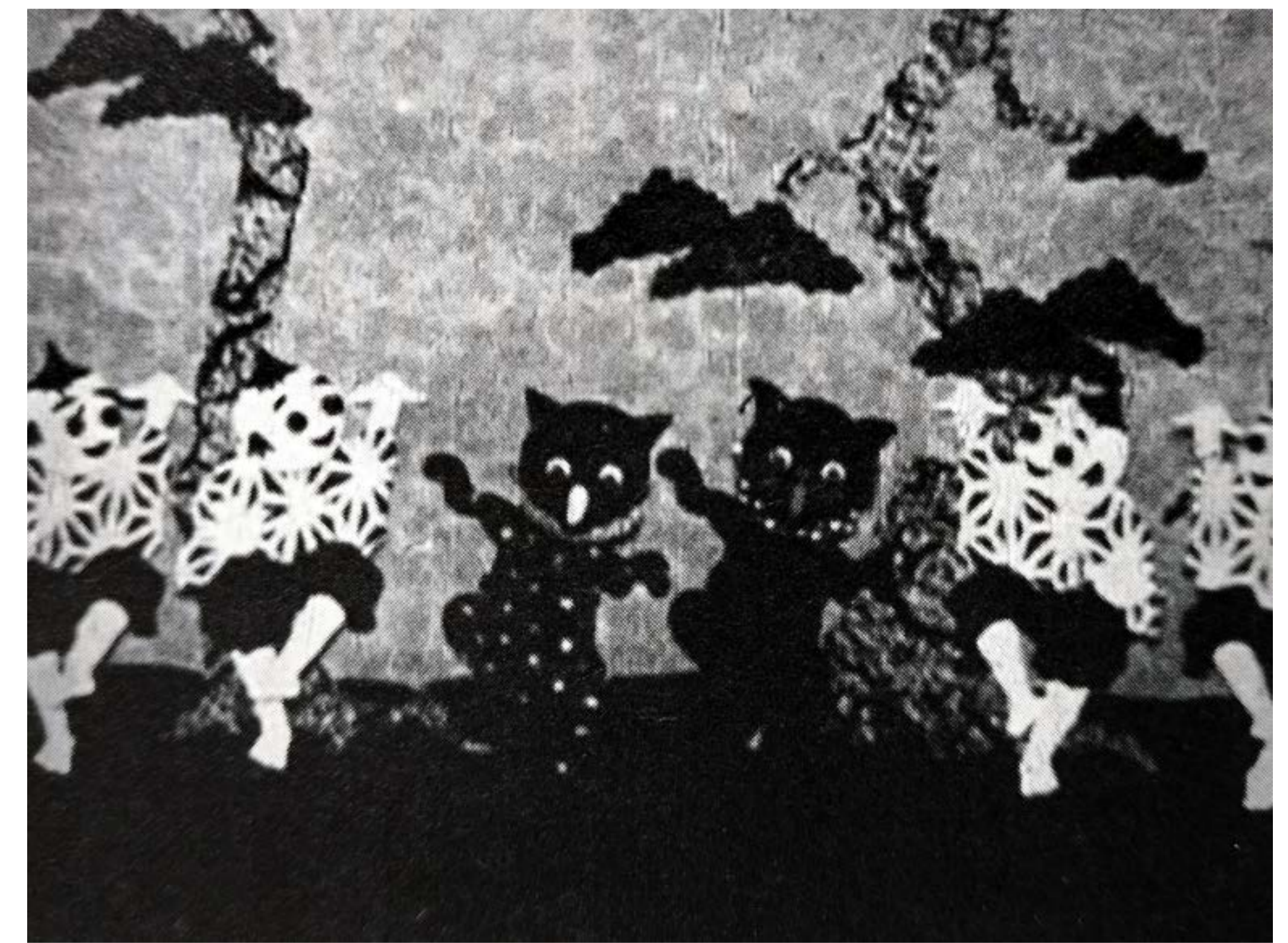
En 1932, **MASAOKA** fonde son studio : **Masaoka Eiga Bijutsu Kenkyûjo**.

Deux nouveaux éléments importants vont progressivement apparaître et révolutionner l'animation : le son (donc le parlant) et le celluloïd.

Vers le parlant

Le parlant se popularise au Japon à partir de 1929 avec l'importation des courts métrages *Marching On* et *The Belle of Samoa* du français Marcel SILVER. **MAKINO Masahiro** (le fils de **MAKINO Shôzô**) utilise le Vitaphone en réalisant *Modoribashi*. Il s'agit d'un enregistrement sur un disque pour le faire jouer en même temps que le film. Or, c'est le système sonore des frères DOBASHI au studio **Shôchiku Kamata Satsueijo** qui changera la donne en 1931 avec le film *Madam to Nyôbô*.

Dans l'animation, le premier film à enregistrement sonore est *Kuro Nyago* de **ÔFUJI Noburô**, en 1929. Il faut attendre 1933 pour aboutir au premier film d'animation parlant.



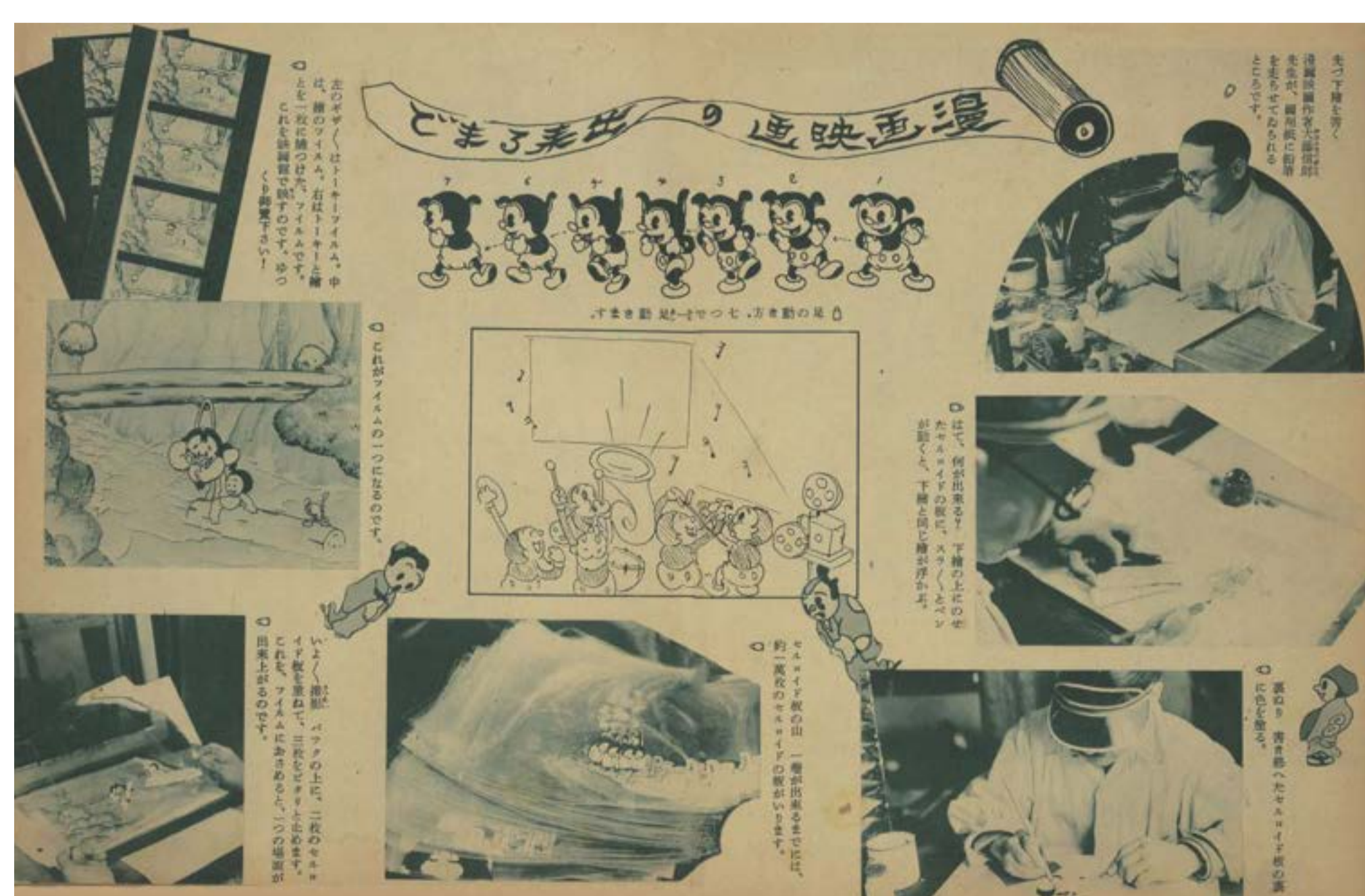
Kuro Nyago du studio Chiyogami Eigasha, le premier film à enregistrement sonore

Le celluloïd

La majorité des films font bouger les personnages de gauche à droite et inversement, mais très rarement en profondeur. Pour cette méthode dite linéaire (*kirinuki-hô*), il faut simplement découper les personnages et les déplacer sur le décor. Quant à la méthode en profondeur (*suikô-hô*), il faut alors tout redessiner. Comme cette tâche est éreintante et coûteuse, on évite le plus possible d'utiliser la profondeur. En moyenne, 70% d'un film utilise la méthode linéaire.

Or, aux États-Unis, on emploie grandement les mouvements en profondeur grâce au celluloïd depuis 1913. Dans le cas de l'animation, il s'agit à ce moment d'une matière plastique en nitrate de cellulose sur laquelle on peut bien faire tenir la peinture.

On ne sait pas exactement quand le celluloïd arrive au Japon, mais on s'en sert depuis le début de l'ère Shôwa (1926-1989). Son coût était très élevé, aussi il servait uniquement pour des mouvements complexes. Il se généralise en 1932 où on peut se le procurer par rouleaux de trente mètres. On s'en servait jusqu'à trois fois en les lavant pour amortir le coût. Le celluloïd offre plus de possibilités pour jouer avec les mouvements en profondeur et pour inventer des nouvelles techniques, dans le but de rendre les films encore plus divertissants aux yeux du public.



ÔFUJI Noburô explique comment animer avec des celluloïds dans l'article « *Manga eiga no dekiru made* » publié dans la revue *Radio Kodomo no Tekisuto* de juin 1939

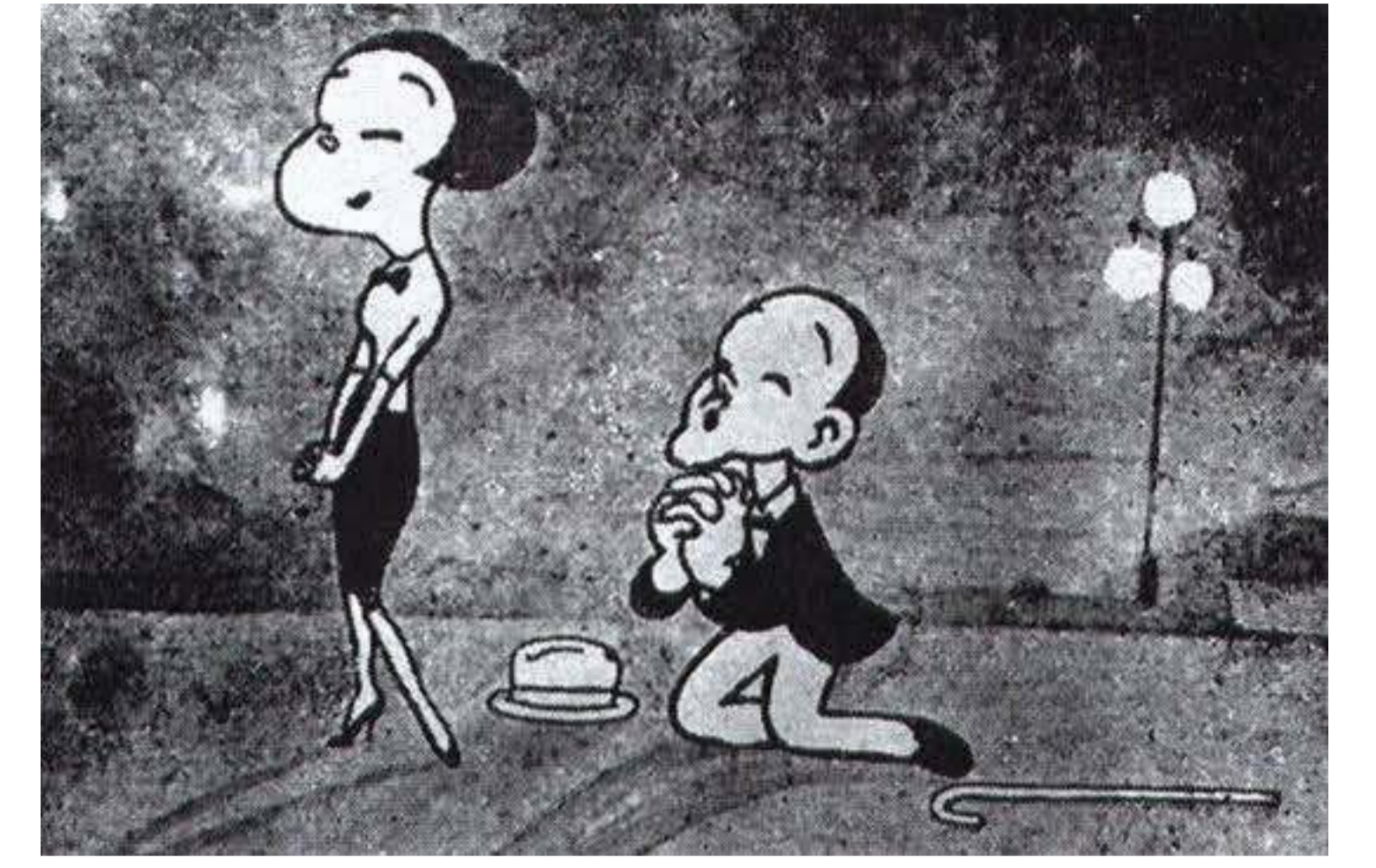
Nouvelle ère de l'animation japonaise (1923 - 1937)

Partie 2

Chikara to Onna no Yo no Naka - Le monde du pouvoir et des femmes

➤ En avril 1932, suite au succès du parlant, le producteur KIDO Shirô au studio **Shôchiku Kamata Satsueijo** passe une commande d'un film d'animation à **MASAOKA Kenzô** : *Chikara to Onna no Yo no Naka* (Le monde du pouvoir et des femmes), avec l'ambition d'en faire le premier film d'animation parlant.

MASAOKA se rend à Tokyo pour rencontrer KIDO. Lors de ce voyage, il rencontre **SEO Mitsuyo**. **MASAOKA** l'embauche, et fait appel à **KIMURA Hakusan** et **YAMAMOTO Sanae** pour produire les dessins tout en utilisant les celluloids. La production du film prend un peu plus de 6 mois. Elle se termine en octobre 1932. Il est projeté pour la première fois le 15 avril 1933 à Asakusa.



Chikara to Onna no Yo no Naka

MASAOKA Kenzô enchaine avec deux autres films : *Adauchi Karasu* et *Gang to Odoriko*. Dans la foulée, il en profite pour changer le nom de son studio en **Masaoka Eiga Seisakujo**. Pourtant, en 1935, après la production de *Mori no Yôsei*, le plus *Silly Symphonies* des films d'animation japonais, la restructuration de son studio le met dans le rouge et le pousse à mettre la clé sous la porte. Mais il n'en restera pas là. Ses collègues, dont **KUMAGAWA Masao**, filent travailler à **J.O. Studio**.

En parallèle, **SEO Mitsuyo** prend son envol et fonde le studio **Seo Hassei Manga Eiga Kenkyûjo** où il produit des films pour les relations publiques japonaises.

Les structures de la nouvelle ère de l'animation japonaise

Cette nouvelle ère de l'animation repose également sur différentes structures : J.O. Studio, Ôishi Senga Seisakujo et P.C.L.

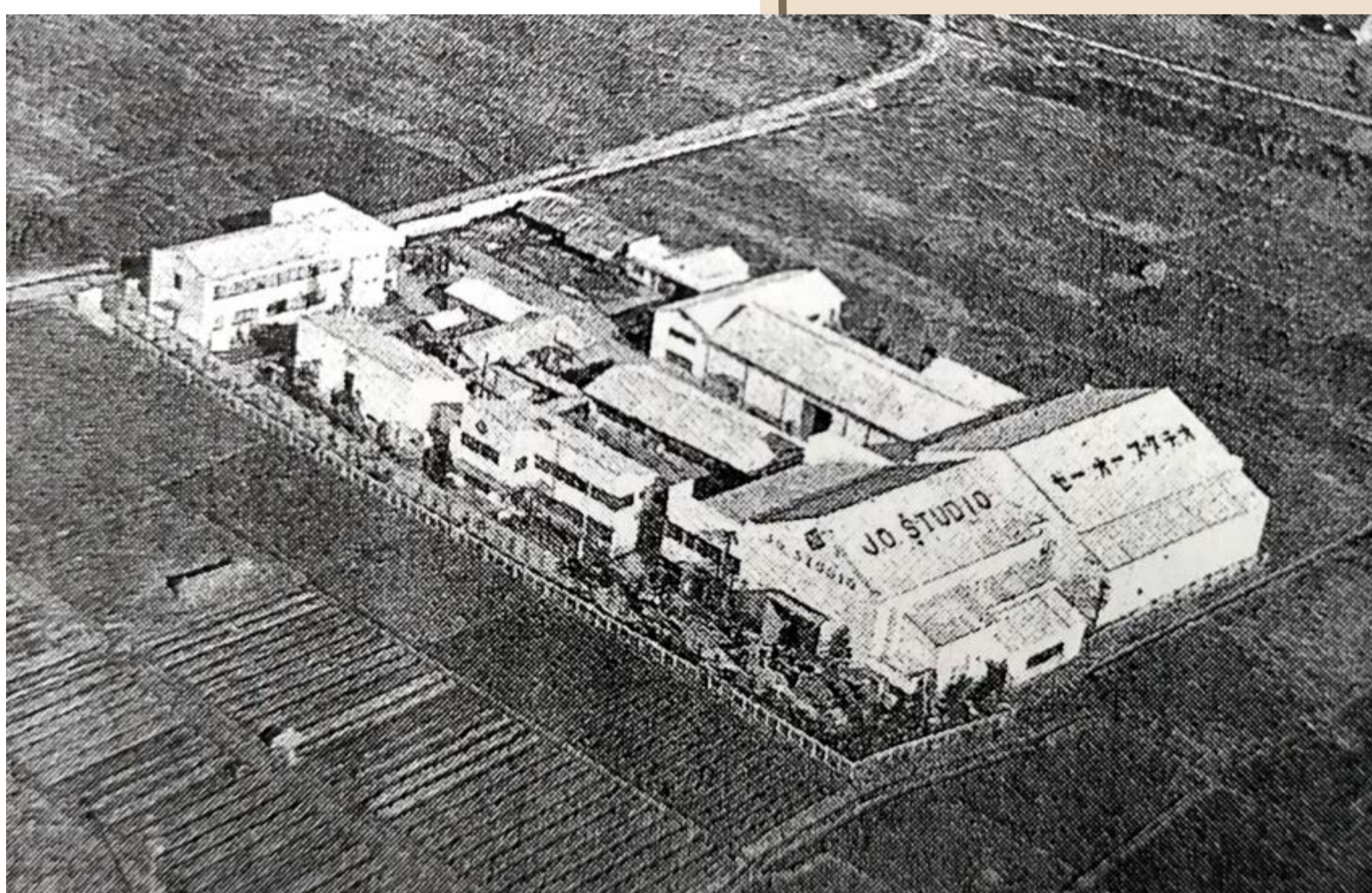
J.O. Studio

J.O. Studio est fondé en 1933 par le businessman **ÔSAWA Yoshio**. Il souhaite dès le début produire des films parlants. D'autres studios sont établis sur le terrain, en lien avec l'entraînement vocal des acteurs et actrices, et aussi un département d'animation. On invite aussi un certain **TSUBURAYA Eiji** pour prendre en charge le département de la photographie. En 1954, **TSUBURAYA**, en tant que directeur des effets spéciaux sur le film *Godzilla*, révolutionne l'usage des effets spéciaux au sein du cinéma japonais.

Les membres du département d'animation venaient précédemment du studio **Dôeisha**, associés à l'Alliance du Cinéma Prolétaire Japonais (Nihon Proletaria Eiga Dômei, ou **ProKino**). Ils savent que l'Alliance doit bientôt mettre un terme à ses activités politiques (de gauche) à cause de la loi sur la Préservation de la Paix. **SEO Mitsuyo** faisait partie du mouvement, mais il le quitte avant la censure et rejoint **MASAOKA Kenzô**.

En 1935, **TSUBURAYA** et **MASAOKA** travaillent ensemble sur une adaptation de *Kaguya-hime*

(Le conte du coupeur de bambou). Le film, réalisé par **TANAKA Yoshitsugu**, est un chef d'œuvre mêlant prises de vues réelles, effets spéciaux, décors miniatures et animation.



J.O. Studio

Ôishi Senga Seisakujo

Ôishi Senga Seisakujo est fondé en 1930 par **ÔISHI Ikuo**, un jeune animateur né en 1901 à Tokyo.

Il étudie auprès de **KURODA Seiki** et entame sa carrière en 1929 en participant à la production de *Futatsu no Taiyô*. Dans son studio, il réalise son premier film, *Dekobô no Seikô*, pour le compte de l'association forestière *Sanrinkai*. Il y engage l'animateur **ICHINO Seiji** qui travaillera ensuite pour **Tôei Dôga**. En 1933, le studio est absorbé par **P.C.L.**

P.C.L.

P.C.L. est fondé en 1933 par d'anciens membres de **Shôchiku Kamata Satsueijo** dans le but d'étudier le parlant et les enregistrements sonores. Leur premier film d'animation, réalisé par **ÔISHI**, est *Ugoki-e Kori no Tatehiki*. Sorti le 31 décembre 1933, le film raconte la vengeance d'un papa tanuki contre un renard qui s'en est pris à son petit.

➤ **J.O. Studio** et **P.C.L.** produisent quelques dizaines de films d'animation. En 1937, ils fusionnent pour devenir **Tôhô**, qui est désormais l'un des plus grands studios de cinéma, connu notamment pour ses tokusatsu (cinéma à effets spéciaux), ses gros monstres et supers héros : **Godzilla** et **Ultraman**.

L'animation en temps de guerre (1937 - 1945)

La montée du fascisme

Le fascisme rôde au Japon depuis le début de l'ère Meiji (1868-1912). L'objectif est l'expansion du Japon dans ce qu'on appelle la Sphère de la Co-prospérité de la Grande Asie Orientale, en partant du principe que c'est au Japon que revient le contrôle de toute la zone. Dès lors, les conquêtes s'enchaînent. De Hôkkaidô (~1860) à la Mandchourie (1931), en passant par la Corée. On tente de faire assimiler l'expansionnisme en utilisant de la propagande.

À partir de 1932 au Japon, une série d'assassinats politiques mène à la prise en main de la vie politique par les militaires. On censure tout mouvement n'allant pas dans le sens des idéaux de l'armée impériale.

➤ Cela vaut aussi pour le cinéma. Le ministère de l'éducation (*Monbushô*) impose un règlement strict qui ne permet pas de produire autant qu'avant ni d'améliorer les techniques.

Durant cette période néfaste, on produit des films de propagande, et c'est **SEO Mitsuyo** qui s'impose à l'approche de l'unification cinématographique.

C'est aussi entre 1937 et 1943 qu'on assiste à un mouvement d'**UNIFICATION DU CINÉMA** de grande ampleur. Plusieurs centaines de studios sont absorbés ou fusionnés les uns avec les autres. Environ 200 d'entre eux deviennent des structures plus importantes, comme *Shôchiku*, *Tôhô*, ou encore *Dentsû*.

1917 - 1956 : LES ORIGINES DE L'ANIMATION JAPONAISE

Momotarô no Umiwashi

La guerre prend une nouvelle ampleur fin 1941, au lendemain de l'attaque sur Pearl Harbor. Mais avant les catastrophes à venir, la marine impériale continue de commander des films pour mettre en scène ses victoires. Cette fois, elle fait appel au studio **Geijutsu Eigasha** pour raconter sa victoire sur Pearl Harbor. Le film, *Momotarô no Umiwashi*, est réalisé par **SEO Mitsuyo**. Il sort en mars 1943 et remporte un franc succès au box office. Si SEO en est fier, il déchant vite en découvrant les films *Blanche-Neige* (1937) et *Fantasia* (1940). Il prend conscience qu'il a besoin de plus d'équipements et d'une plus grande équipe pour parvenir à un résultat similaire. Mais le patron de **Geijutsu Eigasha** refuse. Mécontent, SEO quitte le studio durant l'été.



Momotarô no Umiwashi

SEO Mitsuyo



SEO Mitsuyo

SEO Mitsuyo est né en 1911 à Himeji.

Au début des années 1930, il s'engage dans une école d'art à Tokyo, mais son coût le pousse à chercher un emploi dans un cinéma à Asakusa. En découvrant l'animation, il rejoint très vite l'Alliance ProKino en partageant leurs principes, mais il la quitte tout aussi rapidement après sa participation sur le film *Entotsuya Perault*.

Il rencontre **MASAOKA Kenzô** qui le prend sous son aile. Après la fondation de son studio en 1933, il adapte, entre autres, le manga *Norakuro* de TAGAWA Suihō en plusieurs films.

En 1938, il fonde **Seo Production** qui est absorbé par le studio **Geijutsu Eigasha**. Là, il réalise des films d'éducation et de relations publiques japonaises.

くもとチューリップ



1942年 / 松竹株式会社 / 16分
原作 横山英智子 / 監督・脚本 萩原遼三
出演 村尾道郎・杉山美子

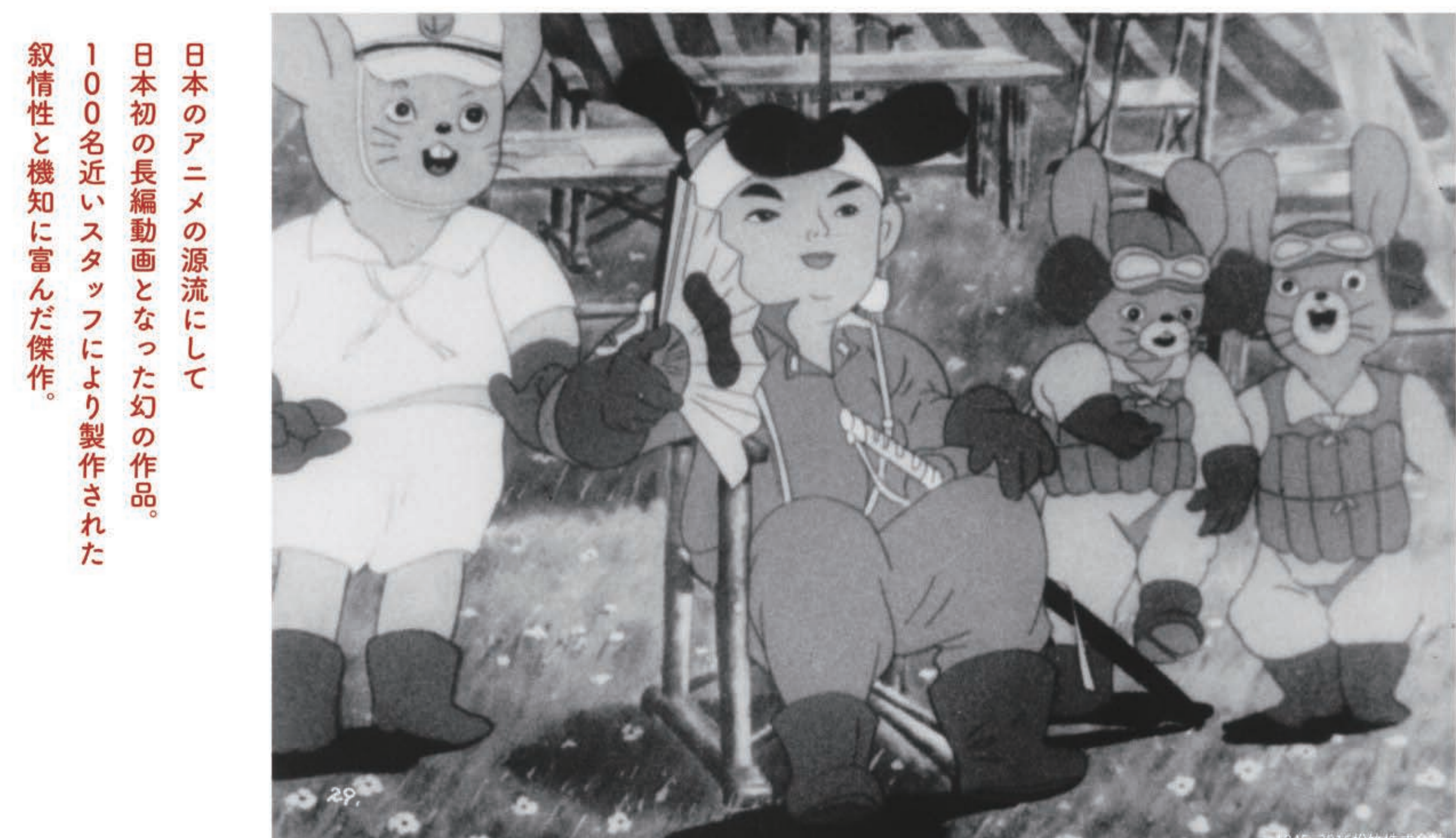
松本零士、手塚治虫らにも影響を与えた日本アニメーションの父が手掛けた詩情あふれる短編ミュージカルアニメーション。

Kumo to Tulip - L'araignée et la tulipe

MASAOKA Kenzô produit également des films à cette période. Le studio **Shôchiku** l'engage pour réaliser *Kumo to Tulip* (*L'araignée et la tulipe*). Le film, empreint d'un romantisme cher au réalisateur, est une adaptation de *Yoi-ko Tsuyoi-ko* de la romancière YOKOYAMA Michiko. Il raconte les mésaventures d'une petite coccinelle en proie à une araignée. Il sort le 15 avril 1943. Le ministère de l'éducation a accepté la sortie du film, même s'il présentait une dimension politique qui ne s'accordait pas avec celle du Japon. L'araignée est présentée comme un aborigène qui harcèle une personnalité occidentale, cette dernière étant représentée par une coccinelle.

Momotarô - Umi no Shinpei

SEO Mitsuyo est invité par les studios dans ce mouvement d'unification. Il choisit **Shôchiku**. À peine arrivé, on lui propose de réaliser une nouvelle commande de la marine impériale en reprenant le personnage de Momotarô. Il s'agit de *Umi no Shinpei* (*Le divin soldat de la mer*). Pour cette fois, on doit raconter la bataille de Palembang qui a eu lieu à Sumatra entre le 13 et le 15 février 1942. Une quinzaine de membres participent à sa production, avec une animation majoritairement produite par **KUWATA Ryûtarô**, et des ombres chinoises par **MASAOKA Kenzô**. La production prend environ un an. Il sort en avril 1945.



桃太郎

海の神兵

1942年 / 松竹株式会社 / 74分
監督・脚本 瀬尾光世 / 音楽 古岡裕爾

Une affiche du cinéma de Asagaya présentant *Kumo to Tulip* (haut) et *Momotarô - Umi no Shinpei* (bas)



Jusqu'à la fondation de Tōei Dōga (1945 ~ 1956)

La fin de la guerre, le temps de la reconstruction

L'empereur annonce la capitulation du Japon le 15 août 1945. Quelques-unes des plus grandes villes du pays sont détruites par les bombardements aériens et les bombes atomiques. Le peuple l'admet difficilement, il pleure et se met en colère avec un fort sentiment de haine. Pour d'autres, c'est le moment de se tourner vers de nouveaux horizons. Tout est à reconstruire, sous les regards des soldats américains qui occupent désormais le pays.



Tokyo dévastée par les bombardements, photo provenant d'un documentaire NHK

Shin Nihon Manga Eiga et Sakura

MASAOKA Kenzō quitte le studio Shōchiku en septembre 1945. Il est invité à rejoindre Shin Nihon Dōgasha en octobre par YAMAMOTO Sanae. Le studio est comme un refuge pour les animateurs encore en vie. Ils seront plus d'une centaine à s'y retrouver, dont MURATA Yasuji, puis plus tard SEO Mitsuyo.

MASAOKA ne tarde pas. Il entame la production du film *Sakura - Haru no Gensō*. Il met en scène des papillons anthropomorphes et des maiko célébrant l'arrivée du printemps. Mais l'intention de MASAOKA va au-delà d'un tel romantisme. Il peut de nouveau s'adonner à l'élaboration de nouvelles techniques. Ici il s'agit de faire coïncider parfaitement le mouvement des motifs sur les kimonos et les ballons de baudruche en rotation constante. L'exercice est d'une immense complexité. Si sa production est achevée en mai 1946, le film ne connaît pas de sortie officielle.

Le studio Nihon Dōga (Nichidō)

Durant la production de *Sakura*, l'équipe connaît des difficultés dues au contrôle strict de l'armée américaine. Alors qu'on entame la production de *Suteneko Tora-chan*, MASAOKA Kenzō et YAMAMOTO Sanae quittent

Shin Nihon Dōgasha et fondent Nihon Dōga. Pour cela, ils empruntent la coquette somme d'un million de yens à MASHITA Tetsuo de la société Sanwa Kōgyō.

Là, on engage YABUSHITA Taiji, un ancien membre du studio Shōchiku, ainsi qu'un petit nouveau, MORI Yasuji. Ce dernier apprend le métier d'animateur auprès de MASAOKA Kenzō, puis enseignera à son tour son savoir à ŌTSUKA Yasuo.

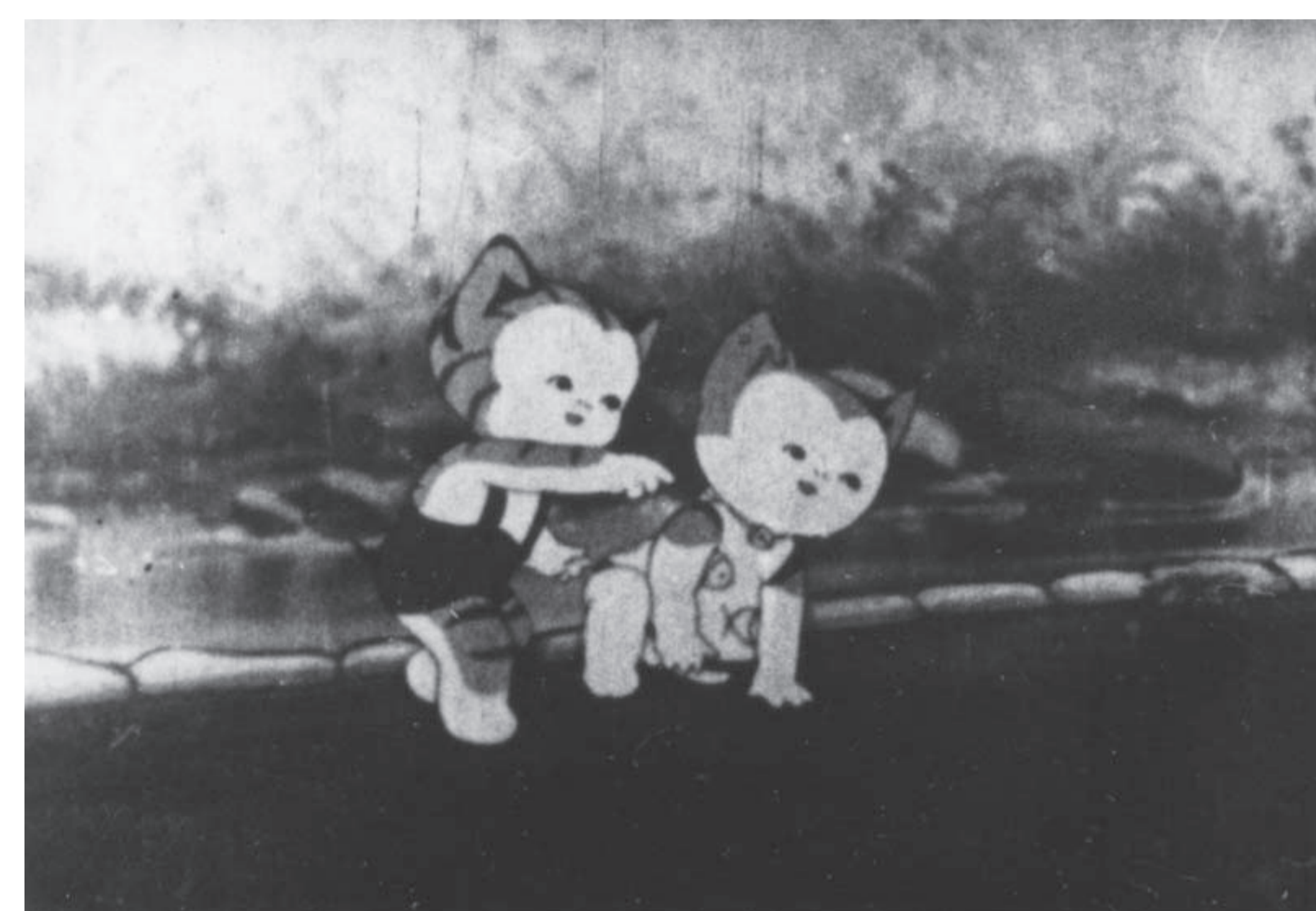
Le studio prend le nom de Nichidō Eiga en août 1952.

La franchise Tora-chan, la fin de l'ère Masaoka

On reprend alors la production de *Suteneko Tora-chan*, le premier film d'une série mettant en scène un petit chat mignon comme tout. Avec ces films, on cherche à améliorer l'animation et la synchronisation des motifs sur les objets en rotation.

Néanmoins, lors de la production du troisième film, *Tora-chan no Kankan Mushi* (1950), MASAOKA Kenzō a des soucis aux yeux et doit quitter le studio. Il fonde malgré tout une toute petite structure, *Nihon Dōga Shūdan*, pour continuer à publier des histoires illustrées mettant en scène Tora-chan.

Il ne quitte pas le milieu de l'animation pour autant puisque, selon TEZUKA Osamu, MASAOKA prend part à la production de *Tetsuwan Atom* (*Astro, le petit robot*) en 1962. Il devient ensuite conseiller pour les animateurs du studio P Productions à partir de 1964.



Suteneko Tora-chan

Le studio Tōei Dōga

Le studio Tōei est fondé en 1949 suite à la fusion des studios Tōyoko Eiga et Ōizumi Eiga. En mars 1955, un département pour la production de films éducatifs est mis en place, incluant un comité de production de films d'animation. On passe une commande au studio Nichidō Eiga pour produire le film *Ukare Violin*. Il est réalisé par YABUSHITA Taiji et sort en octobre 1955.

Très apprécié, le studio Tōei décide d'absorber Nichidō Eiga en janvier 1956, et on renomme cette nouvelle structure en Tōei Dōga (Toei Animation à partir de 1998). De grands projets se profilent à l'horizon, dont le premier long métrage en couleur : *Hakujaden* (*Le Serpent Blanc*).

C'est à Tōei Dōga, en 1957, qu'arrive OKUYAMA Reiko, la première animatrice de l'animation japonaise connue à ce jour.



Le building Ōizumi, construit en 1956 et qui sert de base principale aux premières heures de Tōei Dōga