



osamu tezuka à la croisée de l'animation et la bande dessinée

Bounthavy Suvilay

mercredi 16 février 2022, par [Administrateur](#)

Considéré comme le créateur du manga moderne, le jeune Osamu Tezuka rêvait en réalité de faire du dessin animé. Sa passion contrariée l'entraîne dans un parcours inédit où il redéfinit à la fois la bande dessinée et l'animation japonaise. L'héritage de ce révolutionnaire est toujours d'actualité dans l'écosystème créatif contemporain.

Né en 1928 dans un milieu relativement aisé, Osamu Tezuka a grandi avec un premier format de bande dessinée lié à la caricature de presse initié par Kitazawa Rakuten (1876-1955) [1]. Celui-ci est le premier à utiliser le terme manga pour désigner ce médium. Sa série *Jiji Manga* a été publiée pour la première fois par le quotidien *Jiji Shinpō* en janvier 1902 avant de devenir un supplément dominical en couleur dans les années 1920. Le style graphique est influencé à la fois par les traditions picturales japonaises et les comics américains d'Outcault et Rudolph Dirks. D'autres auteurs comme Noboru Ōshiro (1905-1998) et Shishido Sakō (1888-1969) s'inspirent de la bande dessinée américaine et incorporent des changements de cadrage et de point de vue [2].

D'autre part, le père de Tezuka était un passionné de cinéma qui montrait à sa famille de nombreux films étrangers. Les dessins animés américains comme *Mickey Mouse* et *Betty Boop* sont particulièrement populaires dans les années 1930 avant que la diffusion de production non-japonaise soit restreinte durant le conflit mondial.

Influence de l'animation américaine sur le story manga

Lorsque le Japon capitule en 1945, Osamu Tezuka renoue avec les films étrangers et regarde notamment en boucle *Blanche-Neige* (1937) et *Bambi* (1941) tout en rêvant de faire des dessins animés. Il est particulièrement marqué par le film de propagande pour la marine japonaise inspiré par *Fantasia* (1940) de Disney : *Momotarō : Umi no Shinpei* (1945). En 1946, il part à Tokyo pour tenter de devenir animateur mais son style est considéré comme inadapté. Après cet échec, Osamu Tezuka se lance alors dans la bande dessinée, domaine où l'accès est plus simple.

Durant cette période de reconstruction après la Seconde Guerre mondiale, il y a peu de sources de divertissement. Parmi celles-ci, les *akahon* (littéralement « livre rouge ») sont des bandes dessinées destinées aux enfants vendues dans les magasins de jouets et de bonbons. Elles sont fabriquées à bas prix avec un papier bon marché et une couverture rouge. C'est dans ce contexte qu'Osamu Tezuka, alors étudiant en médecine de 19 ans, dessine en 1947 *La Nouvelle Île au trésor* (*Shin takarajima*) d'après un scénario de Sakai Shichima. Le succès est immédiat et ce manga se vend à plus de 400 000 exemplaires.

Contrairement aux autres séries, *La Nouvelle Île au trésor* s'étend sur 200 pages, ce qui à l'époque était

un volume imposant. Cette longueur inédite s'accompagne d'une mise en case perçue comme cinématographique. Tezuka explique qu'il s'est servi des films français et allemands qu'il a vu quand il était enfant pour incorporer des *eiga teki shuhō* (« techniques cinématographiques »). Il a expérimenté avec les gros plans et les différents cadrages. Il s'est attaché à représenter un mouvement avec plusieurs images, voire plusieurs pages.

C'est le cas de la célèbre séquence d'ouverture de *La Nouvelle Île au trésor* où le héros traverse la campagne à toute vitesse dans une voiture de sport pendant huit pages. La trajectoire de la voiture souligne le sens de lecture et incite le regard du lecteur à se déplacer rapidement, évoquant ainsi la sensation de vitesse.



Cette technique, combinant effets de caméra et d'expansion du récit constitue la base de ce que Tezuka nomme le *story manga* qui correspond aujourd'hui à la majorité des bandes dessinées japonaises produites. Cette manière détaillée de représenter les actions et les événements rend l'histoire facilement compréhensible même pour un lecteur non japonais et contribue à son attrait visuel. D'une certaine manière, l'intérêt pour le dessin animé a poussé Tezuka à créer des récits au découpage proche du storyboard.

Outre les innovations techniques, Tezuka est connu pour avoir introduit le *star-system*, c'est-à-dire le retour du même personnage dans plusieurs séries différentes. Le jeune héros de *La Nouvelle Île au trésor* réapparaît par exemple dans *Dr. Mars* (1947), *Lost World* (1948), *Le Roi Léo* (1950-1954). Tezuka reprend en quelque sorte le principe des personnages de dessin animé américain où Mickey peut à la fois être une nouvelle incarnation d'un héros de conte de Grimm (*Le Brave Petit Tailleur*, 1938) ou un pompier sauvant sa dulcinée (*Combattants du feu*, 1930). De même que les studios d'animation américains reposent sur un ensemble de héros populaires, Tezuka a transformé en icônes les personnages de ses mangas à succès.

Il est influencé, comme certains mangakas avant lui, par le comics et le cartoon américain, ce qui se perçoit à travers la rondeur des personnages et la taille démesurée des yeux à la manière de Betty Boop. Il perfectionne ce style visuel et contribue à le rendre incontournable. De nombreux auteurs de manga ont grandi en imitant et en s'inspirant des œuvres de Tezuka, ce qui explique la pérennisation de cette convention graphique toujours utilisée dans les créations contemporaines.



De même que *Bambi* relate la vie des animaux de manière relativement réaliste tout en intégrant des événements cruels, Tezuka a la volonté de construire des univers fictifs cohérents en incluant des thèmes plus dramatiques. Ces récits s'éloignent ainsi des courts strips humoristiques paraissant dans la presse pour devenir des feuilletons plein de rebondissements qui modifient l'image du manga. Suite à ce premier succès d'autres séries reprenant ce format narratif ont commencé à se développer.

Divertissement peu coûteux, les mangas destinés aux enfants disponibles dans les magasins de location ou les librairies sont toutefois concurrencé par l'essor de la télévision. En 1959, l'accélération de la périodicité des mangas, passant de mensuel à hebdomadaire, a permis aux éditeurs de mangas de suivre le rythme rapide de la diffusion télévisée. Les industries de l'imprimé et de l'audiovisuel se sont alors développées dans une relation de complémentarité.

Influence du story manga sur l'animation japonaise

L'animation américaine a non seulement eu une influence directe sur Osamu Tezuka et le développement du manga moderne mais elle a aussi profondément bouleversé l'animation japonaise. Les premiers animateurs de l'archipel ont expérimenté différentes techniques comme le papier découpé, les marionnettes traditionnelles japonaises (*chiyogami ningyō*), les ombres chinoises. Mais malgré leurs efforts, les grands diffuseurs de cinéma favorisaient les productions américaines comme Mickey Mouse. L'animation sur celluloïd, inventée aux États-Unis en 1913, devient alors courante au Japon dans les années 1930. Les films américains sont d'autant plus populaires auprès du public qu'ils sont sonorisés, chose que la plupart des studios japonais ne pouvaient initialement pas produire.



Durant la période impérialiste, les industries du divertissement ont contribué à l'effort de guerre et les studios ont produit des dessins animés de propagande. Durant l'occupation, les autorités américaines ont profité des structures existantes pour commanditer des courts métrages anti-communistes. À la même époque, les entreprises japonaises ont cherché à concurrencer l'hégémonie américaine et Hiroshi Ôkawa qui dirige le studio Toei vise à devenir le « Disney de l'Orient ». Cette ambition est concrétisée en 1958 avec *Le Serpent blanc (Hakujuden)*, premier long métrage d'animation en couleur au Japon qui s'inspire d'un célèbre conte populaire chinois. Ce film ravive les ambitions de Tezuka qui est alors contacté par le studio pour une collaboration.

Le projet est une adaptation de *La Légende de Songoku (Boku no Songoku, 1952-1959)*, manga de Tezuka inspiré par la légende du Roi des singes issu du roman *Voyage vers l'Occident (Saiyūki)*. L'ambition est aussi de rivaliser avec le long métrage animé chinois *La Princesse à l'éventail de fer (1942)*. Sorti au Japon dans une trentaine de salles, ce film a été promu comme le premier long métrage d'animation asiatique sans doute avec une intention patriotique afin de montrer que le dessin animé n'est pas un support réservé à des équipes occidentales.

La collaboration avec Toei permet à Tezuka de mieux comprendre les pratiques de production et les techniques d'animation. Mais les tensions sont nombreuses entre l'auteur de manga et le studio. Le résultat final est tout de même un succès : *Alakazam, le petit Hercule (Saiyūki, 1960)* a été commercialisé en Occident a reçu plusieurs prix en Europe.

Après cette expérience, Tezuka fonde son propre studio d'animation en 1961 afin d'avoir un contrôle total sur la création : Tezuka Dōga Gaisha, renommé Mushi Production en 1962. La société débute par des courts métrages expérimentaux avant de produire l'une des premières séries télévisées d'animation japonaise : *Astro Boy (Tetsuwan Atomu, 1963)*. Cette adaptation du manga *Astro, le petit robot*, (1952-1968) reste inédite dans les pays francophones mais elle a été diffusée aux États-Unis par la chaîne NBC dès 1963. Dans son court manga autobiographique *Gachaboi ichidaiki (1970)*, Tezuka raconte que lors de sa première visite aux États-Unis, il a demandé à un groupe d'enfants s'ils connaissaient Astro Boy. La réponse positive l'a profondément marqué car il a ainsi réussi à provoquer l'enthousiasme qu'il avait pour Walt Disney quand il était plus jeune.



Pour parvenir à produire un épisode télévisé par semaine, Mushi Production adopte une philosophie opposée à celle du studio Toei. Celui-ci souhaite reprendre la fluidité des animations des films Disney pour mettre en valeur un patrimoine japonais. *A contrario*, Tezuka privilégie le récit par rapport à la technique et il adopte les techniques d'animation limitée développée par les studios américains UPA et Hanna Barbera dont les séries télévisées comme *Les Pierrafeu* ou *Roquet belles oreilles* sont diffusées à la télévision japonaise dès les années 1950. Mushi prône l'efficacité graphique et l'ingéniosité pour limiter le nombre de dessins à animer. Comme le *story manga* tend à dilater les mouvements tandis que son adaptation repose sur une limitation des gestes à animer, les deux supports convergent ainsi vers une esthétique expressionniste au service de la narration.



D'autre part, Mushi ayant accepté de vendre les épisodes à un cinquième du coût de production, Tezuka a dû faire appel à un sponsor pour compenser la perte financière : Meiji Seika. Cette entreprise de confiserie utilise par la suite les héros d'*Astro Boy* pour la promotion de chocolat. De cette manière, les personnages de la série deviennent omniprésents. Ils apparaissent de manière continue dans la presse, les livres, la télévision, les affiches et les objets de consommation courantes dans les supermarchés.

Par le biais d'*Astro Boy*, Tezuka met en place des pratiques de production, une esthétique et une

convergence économique inédite, désignée au Japon par les termes *media mix*. En un sens, la série télévisée est une forme de publicité hebdomadaire destinée à recruter un nouveau lectorat pour la bande dessinée et des consommateurs pour les produits dérivés, que ce soit des confiseries ou des jouets. Aujourd'hui encore, les studios d'animation ne sont souvent que des prestataires de service pour des « comités de production », regroupant une chaîne télévisée et divers sponsors (agence de publicité et communication, fabricant de jouet, label de musique, éditeur de jeu vidéo, etc.).



La démarche créative de Tezuka, auteur de bande dessinée gérant directement la production de l'adaptation animée, encourage d'autres auteurs de manga à monter leur studio d'animation. Ainsi Tatsunoko Production (*Speed Racer*, *Gatchaman/La Bataille des Planètes*) est fondée par les trois frères Yoshida, jeunes auteurs de manga trentenaires ayant débuté en tant qu'assistant pour Tezuka et d'autres artistes. L'auteur Gô Nagai (connu en France pour *Goldorak*) fonde Dynamic Production avec ses frères pour gérer les droits de ses mangas et Dynamic Planning pour la production des adaptations animées.

Le modèle de production des séries télévisées mis en place par Tezuka devient majoritaire dès la fin des années 1960 et Toei finit par abandonner la création de films d'animation à la Disney pour produire des dessins animés pour les chaînes japonaises. Dans les années 1980-1990, la société produit notamment les adaptations du best-seller *Dragon Ball* (1984-1995) pour lesquelles les planches originales servent souvent de storyboard, les équipes ayant un temps de production très restreint [3].

Si Tezuka a popularisé le *media mix* et son circuit d'adaptation pour la télévision, ce dernier a été perfectionné par l'éditeur Shueisha qui a adapté ses mangas les plus populaires en série télévisées comme *Naruto* et *One Piece*, récits fleuves qui fidélisent un large public par le biais des chapitres et des épisodes hebdomadaires.

Tezuka est mort, vive Tezuka

Dans le système instauré par Tezuka, le manga est à l'origine de toutes les adaptations sur divers supports qui visent à promouvoir l'œuvre initiale. La chronologie des médias est alors liée à la rapidité de la production. Étant le moins contraignant au niveau technique, le manga est créé en premier, suivi par l'animation et les produits dérivés, puis le jeu vidéo.

Mais les conditions de production et les stratégies des industries de divertissement changent rapidement dès les années 1970. Certains studios comme Tatsunoko Production créent des séries originales comme *Time Bokan* (1975) qui ne reposent pas sur un manga antérieur mais en ayant en perspective les jouets à

fabriquer en tant que produits dérivés. En parallèle l'enthousiasme grandissant du jeune public pour le jeu vidéo aboutit à la création de mangas et de séries animées dérivées.

Dans le cas de *Pokémon*, l'univers fictif est élaboré en 1996 dans le jeu de rôle sur Game Boy de Nintendo. Son succès prolonge la vie de la console vieillissante aux graphismes en bichromie ce qui pousse l'éditeur Shogakukan à acquérir les droits pour concevoir une adaptation en manga. Puis une série animée, qui est toujours en cours de production, est lancée en avril 1997 sur TV Tokyo. Depuis 1996, *Pokémon* s'est décliné sur plus de 200 jeux vidéo, plusieurs séries de mangas, une vingtaine de longs métrages, des séries de cartes à collectionner, etc.

Le manga n'est donc plus à l'origine du *media mix* mais l'une des étapes possibles. Affaiblie, l'industrie de l'imprimé est au service d'autres supports comme le manifeste la création des anime comics, forme de bande dessinée composée à partir d'images de dessin animé redimensionnées auxquelles des bulles sont ajoutées [4]. En parallèle, les éditeurs lancent des *Gangan comics*, magazines de prépublication de manga généralement constitués d'adaptations de jeux vidéo. Ainsi, au niveau de la production, le cycle d'adaptation n'a pas toujours une bande dessinée comme point de départ [5].

Toutefois, cette configuration perdure aujourd'hui encore car le risque financier est moindre dans la création d'un manga par rapport à la production d'un jeu vidéo. Une fois que la série est un succès dans le marché de l'imprimé, il est toujours temps d'en faire des dérivés. Par exemple, lorsque la série télévisée en prise de vue réelle et l'adaptation animée de *Nodame Cantabile* sont diffusées en 2006 et 2007, 600 000 exemplaires supplémentaires du manga sont réimprimés pour répondre à la demande. Les téléspectateurs séduits par les œuvres dérivées sont devenus des lecteurs du manga original.

De manière générale, les industries du divertissement japonais continuent à multiplier les adaptations sur tous les supports pour accroître la visibilité des univers fictifs que l'œuvre source soit une bande dessinée ou un autre format.

Au niveau de la réception, la rapide multiplication des réseaux de diffusion et des formats offre une infinité de choix possibles pour les consommateurs qui ont accès à un volume historiquement inédit de forme de divertissement. Dans *Tezuka est mort* (2005), Go Ito souligne que la chronologie des médias instaurée par le père d'Astro Boy est aujourd'hui fortement concurrencée par d'autres temporalités de réception.

Une partie du public entre dans la fiction par le biais du jeu vidéo ou des séries animées sans toujours prolonger leur pratique par la lecture des mangas. Les nouvelles configurations économiques entraînent donc des transformations du mode d'accès aux univers fictifs.

Créateur prolifique, Osamu Tezuka a ainsi bouleversé à la fois la bande dessinée et l'animation japonaise en liant le destin des deux supports à travers le *media mix*. Passionné par les films de Disney, il ambitionnait de surpasser le maître. Son rêve a été en quelque sorte exaucé de façon posthume en 1994 lorsque les studios américains produisirent *Le Roi lion* dont les similitudes avec la série animée *Le Roi Léo* (*Jungle Taitei*, 1965) sont plus que troublantes.

Bibliographie

- Kinsella, Sharon (2000), *Adult Manga*, Honolulu, University of Hawaii Press. DOI : 10.4324/9780203347140
- Steinberg, Marc (2012), *Anime's Media Mix*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Suvilay, Bounthavy (2021), *La culture manga*, Presses universitaires Blaise Pascal

Notes

[1] Voir à ce sujet Thierry Groensteen, *L'univers des mangas : une introduction à la bande dessinée*

japonaise, Tournai : Casterman, 1991.

[2] Voir à ce sujet l'influence des comics et des cartoons sur les premiers dessinateurs de manga : Eike Exner, *Comics and the Origins of Manga : A Revisionist History*, New Brunswick, Rutgers University Press, 2021. La recension est disponible ici <http://neuviemeart.citebd.org/spip....>

[3] Voir à ce sujet Bounthavy Suvilay, *Dragon Ball : une histoire française*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2021.

[4] En France, Glénat a traduit plusieurs volumes d'anime comics tirés du dessin animé *Dragon Ball Z* dont celui du film *Dragon Ball Z - La résurrection de F* en 2016. L'intrigue étant inédite, elle n'est pas une adaptation du manga original d'Akira Toriyama. Voir <https://www.glenat.com/dragon-ball/dragon-ball-z-la-resurrection-de-f-9782344017708>

[5] Voir à ce sujet Bounthavy Suvilay, « Écosystème médiatique et circulation de la fiction : *Dragon Ball, Pokémon, Sword Art Online* », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 37 | 2020, DOI : <https://doi.org/10.4000/narratologie.10613>