

Je vous présente



Ebook

Mon
Histoire
De
**L'ANIMATION
JAPONAISE**





ようこそ

Bienvenue



Commençons par une histoire que j'ai imaginé dans un futur (plus au moins proche) au Japon

« Ce matin, j'ai encore un mauvais réveil. Comme chaque samedi, je me suis couché tard, et cette impression de ne pas avoir dormi. Rêve ou réalité, je ne saurais dire.

Ok, ok, allez. Il faut que je me lève. Je suis déjà en retard. Un peu de musique va m'aider. J'allume mon Ipod et lance une musique aléatoire. « Allegreto Beethoven 7ème symphonie », la journée ne commence pas si mal !

J'ouvre la porte du salon et sors boire mon café sur la seule chaise du jardin. La vue est toujours aussi belle. La mer paraît si proche, je pourrais presque la toucher. Je n'ai jamais regretté d'être venu m'installer sur cette île.

Dans la rue, un bruit de moteur efface celui des vagues. Daisuke et son vieux scooter apparaissent à l'horizon. Il fonce droit vers la maison à grande vitesse, tel un aigle qui fond sur sa proie. Je me demande toujours comment il arrive à conduire aussi vite en tongs. Il freine d'un coup sec en me voyant. Yo ! Tiens, voilà un paquet pour toi. Ça vient de France. Tu me diras ce que c'est.



Depuis la faillite d'Amazon (qui avait le monopole de la distribution du courrier), il est très rare de recevoir un colis, surtout en plein décembre. Je rentre me mettre à l'abri car il commence à pleuvoir. J'efface les quelques gouttes qui recouvrent le paquet. En l'ouvrant, je découvre une forme rectangulaire qui ressemble à un livre. Sur le dessus un lettre manuscrite. Il est écrit « Aux souvenirs de notre enfance, Paul ». Paul était mon meilleur ami d'enfance. On s'est perdu de vue quand il est parti vivre à la Réunion, il y a longtemps.

Sous le message, une image se dévoile. Celle de la couverture du film « **Le voyage de Chihiro** » de Hayao Miyazaki. Je n'ai pas vu ce film depuis tellement longtemps. Quel plaisir aussi de revoir une VHS. La vie est surprenante. Bon, je vais devoir retrouver mon vieux magnétoscope, ce n'est pas une mince affaire. Quelle invention quand même, un appareil électronique qui permet d'avancer et de revenir dans le temps.

Le soir venu, dans mon minuscule jardin, l'installation est prête. Le rétroprojecteur trône fièrement sur la magnétoscope. Lui-même attend sagement sur la chaise avec l'espoir de ne pas me décevoir. Sur l'étendoir un grand drap blanc joue le rôle de l'écran. Système D !

Depuis le temps que je ne suis pas allé au cinéma. La majorité des salles sont fermées depuis la grande crise financière. Il faut dire que les dernières évolutions technologiques permettent tout faire chez soi. A Tokyo, le pouvoir en place dispose du monopole des médias. Les débats ont été remplacés par les algorithmes et la standardisation de l'information. Heureusement qu'à Miyakojima, je suis loin de tout ça.

Ce soir, je profite de l'extérieur, dans mon jardin, comme dans un cinéma à ciel ouvert. Ma salle imaginaire est pleine d'étoiles qui vont regarder le film avec moi. Les cigales sont désormais. Tout est prêt, je me lance.

Je me demande surtout ce que je vais ressentir. Comme d'habitude, cette foutu télécommande ne fonctionne pas. Une fois, deux fois, trois fois... **Je ne me suis même pas rendu compte que le logo du studio Ghibli était apparu à « l'écran », en guise de bienvenu.**

Du début à la fin du film d'animation, je suis transporté. Je redécouvre Chihiro, son courage, sa manière d'affronter ses peurs. Ces images, ces scènes, cette ambiance, tout cela m'avait manqué. J'ai l'impression de redécouvrir l'animation. J'ai toujours pensé que c'est bien de pouvoir voir un film plusieurs fois car on ne ressent jamais exactement la même chose.

Je ne résiste pas à l'intensité de la mélodie d'« Itsumo Nando Demo ». Les émotions que procure cette musique, cela ne change pas. Heureusement que personne n'est là pour se moquer de moi. Après le film, je me couche en me posant cette question. Comment l'animation peut-elle être plus forte que la réalité ? Cette nuit là, j'ai bien dormi. Il me semble que j'ai rêvé. Oui, je me souviens, je profitais d'un repas gargantuesque, comme dans le film. Ha la nourriture française, c'est une des rares choses qui me manque ici.

Le lendemain matin, comme d'habitude, je me rends au travail. J'enseigne le français dans une école internationale. La différence, c'est que j'ai parlé aux élèves de ce que j'avais ressenti en voyant le film. Mais j'ai l'impression qu'ils étaient peu attentifs.

En sortant, deux élèves, Saeko et Toru viennent me voir :

- La semaine prochaine, on va à Tokyo. On va essayer d'aller au cinéma voir un film. C'est quoi le titre déjà ? - « Kimi no na wa » je crois. C'est un vieux film ça ?
- Moi : Mais c'est génial ça, Makoto Shinkai c'est un grand classique.
- Saeko : Ha bon ?! On aimerait en savoir plus sur l'animation japonaise, ça a l'air cool !
- Toru : Même si ce n'est plus à la mode, ça fait partie de notre culture.
- Moi : « Avec plaisir, je vais tout vous raconter »

[**\(Cliquez ici pour accéder directement à la suite de mon histoire, page 103\)**](#)

Partie 1 « L'animation, reflet de l'histoire du Japon » 11

Chapitre 1 : De 1917 à 1955 12

1. Le kamishibai, le théâtre de papier	14
2. Emaki, Ukiyo-e et Japonisme(s)	15
3. Le rôle central du benshi	20
4. De nouvelles techniques venues d'Occident	21
5. Le premier fragment d'animation japonaise	22
6. Les pionniers de l'animation japonaise	23
7. Le tremblement de terre de 1923, effondrement et bouleversement :	25
8. Le quart d'heure américain	26
9. Momotaro, symbole du nationalisme	28
10. Après la seconde guerre mondiale, l'animation sous contrôle américain	31
Ma sélection : 4 films à voir en priorité	32

Chapitre 2 : De 1956 à 1981 35

1. L'avènement de deux grands studios d'animation et le modèle Disney	36
2. La télévision, cette révolution	40
3. « Astro boy », symbole de l'animé des années 60	42
4. L'exode rural et l'apparition de la couleur	45
5. Le début des années 70, entre contestation et consécration	50
6. L'animé en mode « Shōnen Jump »	52
7. Les cibles de l'animation japonaise	54
8. La fin des années 70, lancement de studios et mise en orbite de nouvelles icônes	58
9. La nouvelle vague du cinéma d'animation	65
Ma sélection : 5 films et animés à voir en priorité	69

Chapitre 3 : De 1982 à 1989 73

1. Les animés du quotidien : le plein d'humour et de dérision	75
2. Des animés qui donnent envie de faire du sport	80
3. La consécration du « Shōnen »	84
4. « Club Dorothée », c'était toujours les vacances !	94
5. L'émergence d'une nouvelle façon de faire de l'animation au cinéma	100
6. Un souffle nouveau : la révolution Ghibli !	101
7. La puissance visionnaire « d'Akira »	106
Ma sélection : 5 films et animés à voir en priorité	109

Partie 2 113

« L'école de la vie » 113

Chapitre 4 : De 1990 à 1996 115

1. L'âge d'or de la Toei	116
2. L'animation permet aussi de découvrir le Japon	126
3. Le détective « Conan »	129
4. La révélation « Evangelion »	130
5. Le visionnaire « Ghost in the shell »	136
6. L'incontournable « Initial D »	138
7. La rencontre de Princesse Mononoke et de son prince	140
8. Le modèle économique « médiamix »	142
9. Jeux vidéo et animation	143
10. L'animation totalitaire ou vecteur de lien social ?	148
11. Satoshi Kon, génie convergent entre animation et cinéma	151

Ma sélection : 5 films et animés à voir en priorité	155
Chapitre 5 : De 1997 à 2012	158
1.Un modèle économique qui vacille	159
2.Le « big three » du Shonen Jump en mode All Stars	159
3.Berserk, la référence absolue du Seinen	167
4.Le phénomène Pokemon	169
5.L'exploration du folklore et des légendes japonaises : l'univers des yōkai	172
6.L'animé des années 2000 mélange les genres	174
7.La transition numérique	179
8.Death Note, l'ambivalence entre le bien et le mal	181
9.Le cinéma d'animation : un Oscar et enfin la reconnaissance du monde entier	183
10.Le dernier film d'animation d'Otomo, « Steamboy »	187
11.La question du « fan service »	188
12.« Hunter x Hunter » et le rythme infernal des mangakas	197
13.Fairy Tail : le shōnen de trop ?	199
14.L'histoire du Japon médiéval magnifiquement re-visitée	202
15.Une dernière partie de Budokai tenkaichi ?	206
Ma sélection : 6 films et animés à voir en priorité	209
Chapitre 6 : De 2013 à 2020	214
1.Le Japon face à un immense défi économique et démographique et sanitaire	215
2.La crise profonde de l'industrie de l'animation japonaise	218
3.Un modèle à bout de souffle ?	219
4.L'attaque des Titans	224
5.Tous fous de Jojo	227
6.De nouveaux modèles se dessinent	231
7.Un appel à la protection de la planète	236
8.L'animation « n'importe où, n'importe quand »	238
9.Pourquoi aujourd'hui, parler de genre est dépassé ?	241
10.Mes incontournables récents	244
11.Les univers parallèles de l'animation	249
12.L'énorme bond en avant du cinéma d'animation	251
13.Ces animés qui changent les règles du jeu	254
14.De nouveaux studios viennent éclairer l'animation japonaise	255
15.Des étoiles s'éteignent, d'autres apparaissent	258
16.Lorsque Hip Hop rime avec l'animation japonaise	264
17.Demon slayer "le train de l'infini", plus gros succès de l'histoire du cinéma au Japon	267
Marre des ces nanars là ?	271
Regardez plutôt dans cette direction (pour voir le futur de l'animation) !	272
18.L'avenir du studio Ghibli en questions ?	273
19.Le successeur de Miyazaki N'EXISTE PAS !	277
Ma sélection : 5 films et animés à voir en priorité	282
Bonus : La liste des principaux studios d'animation	295
Bonus : Comment faire un « bon » film d'animation en 10 étapes ?	298
Bonus : L'alphabet de l'animation japonaise (26 mots-clés à retenir)	306
Partie III	312
« UN VOYAGE A JAPON »	312
A travers les lieux des films de Makoto Shinkai	312

INTRODUCTION

POURQUOI J'AI ÉCRIT ?

Le point de départ de ce livre, c'est ma passion pour l'animation japonaise. Ma réponse spontanée serait d'évoquer sa richesse, sa qualité. C'est vrai, mais bien trop convenu et impersonnel.

La réalité, c'est que j'ai grandi avec l'animation japonaise. Elle m'a aidé à grandir. Il y a une chose dont je suis certain, c'est que tous ces « dessins animés » (dont je vais vous parler) m'ont fait évoluer, ont participé à mon éducation. Ce livre, c'est mon témoignage. Un pacte scellé dans l'enfance qui s'est sans cesse renouvelé.

Les animés représentent pour moi des repères en forme de force. J'y ai trouvé la confiance lorsque j'en avais besoin. Aujourd'hui, j'y vois une vision du monde. Je suis encore plus fier d'être passionné d'animation !

J'aimerais revoir toutes ces oeuvres depuis le début. Avec le temps, j'ai oublié certains fragments donc je les verrai de manière différente. Je suis certain que l'émotion reste intacte.

Comme toute histoire, celle de l'animation japonaise est singulière. Au fil de son histoire, elle n'a cessé d'évoluer. A travers elle, on peut lire le progrès des technologies, de l'industrie, mais aussi mieux comprendre l'évolution de la société japonaise et l'histoire de ce pays. Car je vais essayer de vous prouver que tout est lié, à commencer par le cinéma et l'animation.

Tous ont participé à construire l'identité de l'animation. Avec une authenticité qui peut passer pour du conformisme mais qui est en réalité est tout le contraire.

A travers cette grande histoire, j'espère vous donner envie d'aller au cinéma voir des films d'animation. Sur grand écran, l'expérience prend une autre dimension.

L'animation japonaise m'a toujours procuré des émotions, de l'émerveillement à la tristesse. Elle montre la beauté du monde. Elle parle aussi de sujets complexes, parfois avec beaucoup d'anticipation, pour nous alerter sur les enjeux de notre société, pour nous rappeler les erreurs du passé à ne pas reproduire à l'avenir. Je défend un cinéma d'animation n'est pas une sous catégorie du cinéma live. Les deux s'enrichissent mutuellement.

L'animation me fascine dans toutes ses dimensions. Une des principales est sa sincérité et son authenticité. Elle est le don de ses artisans, faiseurs de rêves que sont les réalisateurs, dessinateurs, scénaristes, animateurs, compositeurs, doubleurs.

Le dessin en est l'écorce. Un regard posé dessus suffit à faire passer de la réalité à l'imaginaire. Quelles sont les vrais valeurs du cinéma, pas seulement celui d'animation ? Une faculté à toucher le public, à briser les barrières. L'animation reste l'émanation du récit.

La musique révèle sa fragilité autant que sa force. La langue japonaise, dans toutes ses nuances, porte ses plus beaux messages.



CE QUE VOUS ALLEZ APPRENDRE AVEC MON LIVRE :

- 1ère Partie : Toute l'histoire de l'animation japonaise. Un retour en arrière, du début de l'ère Meiji à aujourd'hui. A travers elle, on va explorer sa construction, son évolution, tout ce qui fait sa diversité actuelle. Cela aide à comprendre énormément de choses.
- 2ème Partie : L'animation japonaise est accessible à tout âge. Il suffit d'être curieux. Je vais vous prouver que l'animation est une mine d'or de souvenirs inoubliables. Depuis son apparition, l'animation a tissé des liens entre les cultures, le sport, les musiques...Bref, l'école de la vie !
- 3ème partie : L'animation est une invitation au voyage au Japon. Comme illustration, découvrons tous les lieux des films de Makoto Shinkai à TOKYO.

Entre réalité et imaginaire, du cinéma à la télévision. Eteignez les infos, l'histoire de l'animation est une aventure. Elle commence maintenant.

Qui suis-je ?

Je m'appelle Benjamin. En 2016, j'ai créé le site Japon cinéma.

Dans mes articles, je ne peux pas retranscrire tout ce que l'animation représente pour moi. Je donne des avis sur tel ou tel film mais je ne peux pas vraiment développer. Dans ce livre, je vous donne mon point de vue. Je veux dire tout ce que l'animation m'a donné. Et j'avais besoin de partager cela avec vous.

Elle a été importante pour m'aider à me construire en m'enseignant des valeurs de solidarité, de volonté d'aller de l'avant. Elle reste aujourd'hui très présente dans mon quotidien. Il ne se passe une semaine sans que je vois ou je pense à un animé. Dans ce livre, je voulais partager cela avec vous.



Ma vision de l'animation, c'est d'aller à la rencontre de chaque animé. Je ne cherche pas tout savoir, à avoir une vision totale de l'animation. J'aime découvrir chaque animé à mon propre rythme (souvent assez lent) et surtout sans a priori. Cela me permet d'apprécier davantage et me faire ressentir plutôt que de juger.

Un peu comme pour un voyage, je pense que c'est la meilleure manière de rencontrer l'animation japonaise, de combattre les clichés qui ternissent parfois encore son image et surtout d'apprécier son incroyable diversité.

Pour obtenir des réponses à des questions plus personnelles. Je pense que l'on ne tombe jamais sur un animé par hasard.

En plus, je me suis amusé à écrire une histoire inédite (en trois parties). Évidemment, elle se déroule au Japon dans un futur plus ou moins proche.

Ma passion pour l'animation japonaise est intimement liée à mon amour pour le Japon. Ce pays que j'ai d'abord découvert à travers mon écran de télévision, dont on me répétait que j'idéalisais de trop. « le Japon, ce n'est pas du tout ce que tu vois à la télé ».

Quelques années plus tard, j'ai découvert que c'était encore mieux que tout ce que j'avais imaginé. Un pays que l'on ne découvre réellement qu'en voyageant ou en vivant au Japon. **En 2008, à mon retour à Paris, mon beau père me pose cette question : « alors, c'était bien Pékin ? » Tout est dit.** Il a encore aujourd'hui, une grande méconnaissance du Japon.

C'est aussi pour cette raison que j'ai décidé de me replonger dans mon histoire avec l'animation. En plus de retracer l'histoire, je vous donne ma version, mon témoignage des films et animés que j'ai aimé, qui m'ont le plus marqué. Et vous verrez, il y en a beaucoup. Pour cette raison, je vous ai préparé un synthèse : **ma sélection des 30 films et animés** à voir ou revoir qui sont pour moi incontournables.

Comment j'ai présenté ce livre ?

J'ai privilégié l'aspect pratique. Visuellement, ce format vous permet de vous y retrouver très facilement. C'est un livre interactif donc plein de liberté. En un clic, à partir du sommaire, explorez les décennies. En un coup d'œil, dirigez vous directement vos animés favoris. Pour illustrer mes propos, j'ai ajouté du contenu vidéo.

L'histoire de l'animation est immense. Mon livre n'a pas vocation à répertorier l'intégralité des animés japonais. Je veux vous faire découvrir son évolution, ses tendances. Je me focalise sur les œuvres qui ont marquées mon histoire avec l'animation. J'espère que vous apprendrez avec plaisir et que vous vous reconnaitrez un peu dans mes mots.

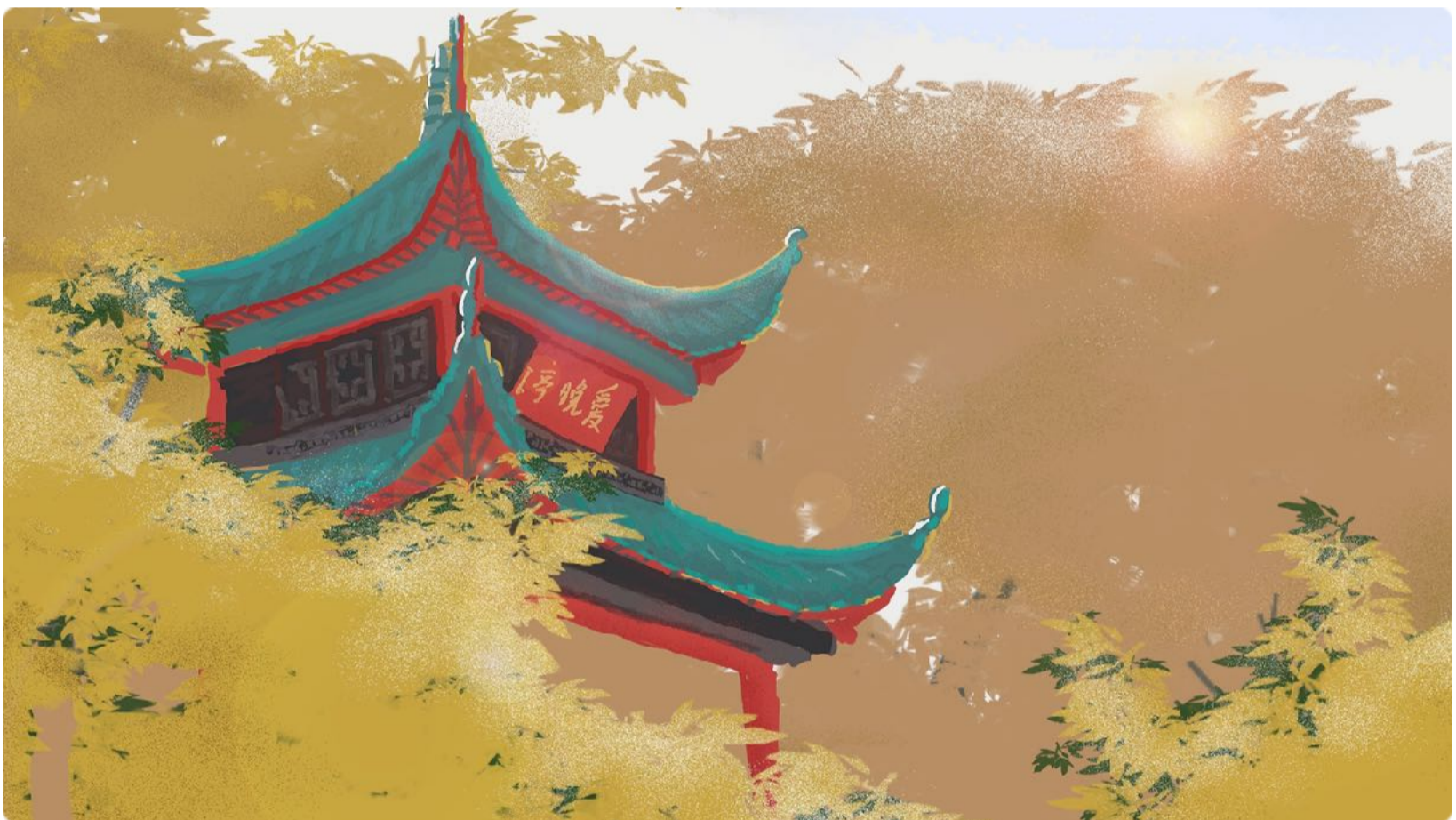
Ce livre s'adresse autant aux spécialistes de l'animation japonaise qu'aux néophytes. Je n'ai pas la prétention de présenter tous les animés. Seulement ceux que je connais. Suivez moi, en route pour l'aventure.

PROFITEZ DE L'EBOOK INTERACTIF :

Ce livre, je l'ai voulu interactif. Faire le lien entre les mots, les images, les vidéos et vous laisser la liberté d'aller où vous voulez. J'ai intégré des bandes-annonces pour illustrer mes propos mais aussi des jeux. Baladez vous à travers les époques et surtout amusez vous !

Partie 1

« L'animation, reflet de l'histoire du Japon »



Comme un cours génial d'histoire géo, l'animation m'a permis de découvrir le Japon. Un pays si lointain qui semble aujourd'hui si proche. Un pays à l'histoire si singulière, aux concepts aussi insaisissables que familiers. A la géographie si captivante, qui donne envie d'un voyage en train, à travers mer et montagne, entre tradition et modernité. Un pays marqué par la guerre, les épreuves, tant de traumatismes dont l'histoire de l'animation porte les cicatrices.

Chapitre 1 : De 1917 à 1955

La naissance de l'animation japonaise

Je vous invite à faire un bond dans le temps, dans l'histoire du Japon. A l'ère Edo, qui commence en 1603. Elle se caractérise par une politique d'isolement extrême appelée « Sakoku » (fermeture du pays) instaurée par Iemitsu Tokugawa, troisième shogun de la dynastie Tokugawa. Entrer ou revenir dans l'archipel sans autorisation est puni de mort.

L'avènement de l'ère Meiji (1862-1912) marque l'ouverture du Japon au monde. L'empereur Mutsuhito rompt avec la politique isolationniste de la famille Tokugawa. Cette période marque la fin du système féodal où le Shogun régnait en maître. Cette période est une révolution économique et industrielle. Le Japon souhaite se moderniser rapidement, dans le but de traiter d'égal à égal avec les Occidentaux et d'éviter de tomber sous leur domination.

Ce bouleversement social, politique se traduit par de nombreuses avancées dans tous les domaines de la culture et du divertissement. Les japonais découvrent les innovations venues d'occident, notamment le travail autour de l'image qui préfigure le cinéma d'animation. Mais même si les japonais s'inspirent de techniques venues d'Occident, l'animation japonaise conserve ses traditions, un art hérité de son histoire.

Dans cette première partie, on va voir comment l'animation est arrivée puis s'est développée au Japon. Cette île jusqu'à alors isolée du reste du monde. Comment les pionniers de l'animation japonaise ont puisé dans l'histoire les traditions et leur culture pour révéler des trésors de créativité. Tous ont permis aux techniques d'animation de faire un énorme bon en avant et de créer une identité.

L'intérêt est de voir à quel point l'histoire du Japon a influencé l'histoire de l'animation. D'abord instrument politique de propagande, elle s'est transformé en vecteur de dénonciation de la seconde guerre mondiale puis de l'occupation américaine. Elle s'est progressivement affirmée comme un vent de liberté pour des millions de japonais.

LE POINT DE DÉPART...



Historiquement, le cinéma et l'animation sont nés en même temps. Les techniques ont évoluées en parallèle mais le point de départ est le même.

Alors pourquoi, la société les oppose encore et toujours ?

Aujourd'hui, l'animation est encore considérée davantage comme un divertissement pour les enfants et dépréciée par rapport au cinéma, le 7ème art.

C'est mal connaître son histoire, sa richesse et sa diversité. Comme le cinéma, l'animation est animé par la volonté de porter l'imaginaire et de nous faire ressentir des émotions. Il n'y a pas de classement des arts.

Comme toute forme d'art, l'animation est un moyen d'exprimer des émotions, de montrer et de comprendre le monde.

Ma passion pour l'animation est indissociable de mon amour pour le cinéma.

Pour moi, cette frontière n'a jamais existé. Ce n'est qu'un à priori. Le cinéma comme l'animation ont toujours un temps d'avance sur la société.

Précision faite...

1. Le kamishibai, le théâtre de papier



L'origine de l'animation est un mystère. Comme toute forme d'expression, elle vient de sources éparses. Si les techniques sont venues de l'étranger, une chose est certaine, l'empreinte de l'animation japonaise, c'est l'histoire du Japon et la vie quotidienne de ses hommes et de ses femmes, ces moments qui semblent faits de rien mais qui forment un tout. Entre les gens, avec la nature et le monde. L'animation japonaise puise sa créativité dans les traditions du Japon.

Connaissez-vous le **Kamishibai** ? C'est l'une des premières traces d'animation au Japon. Kamishibai signifie littéralement : « théâtre de papier ». Cet art consiste à raconter des histoires en faisant défiler les dessins les uns après les autres dans un cadre.

Concrètement, on voit les images qui défilent dans un butai (théâtre en bois), équipé de volets ouvrants. Sur chaque planche, le recto est pour l'illustration, le verso pour le texte. Elles sont introduites dans la glissière latérale positionnée au dos du butai dans l'ordre de leur numérotation. En ouvrant les volets du butai, le public découvre les illustrations tandis que le narrateur lit le texte en faisant défiler les planches, les unes après les autres, et la magie opère !

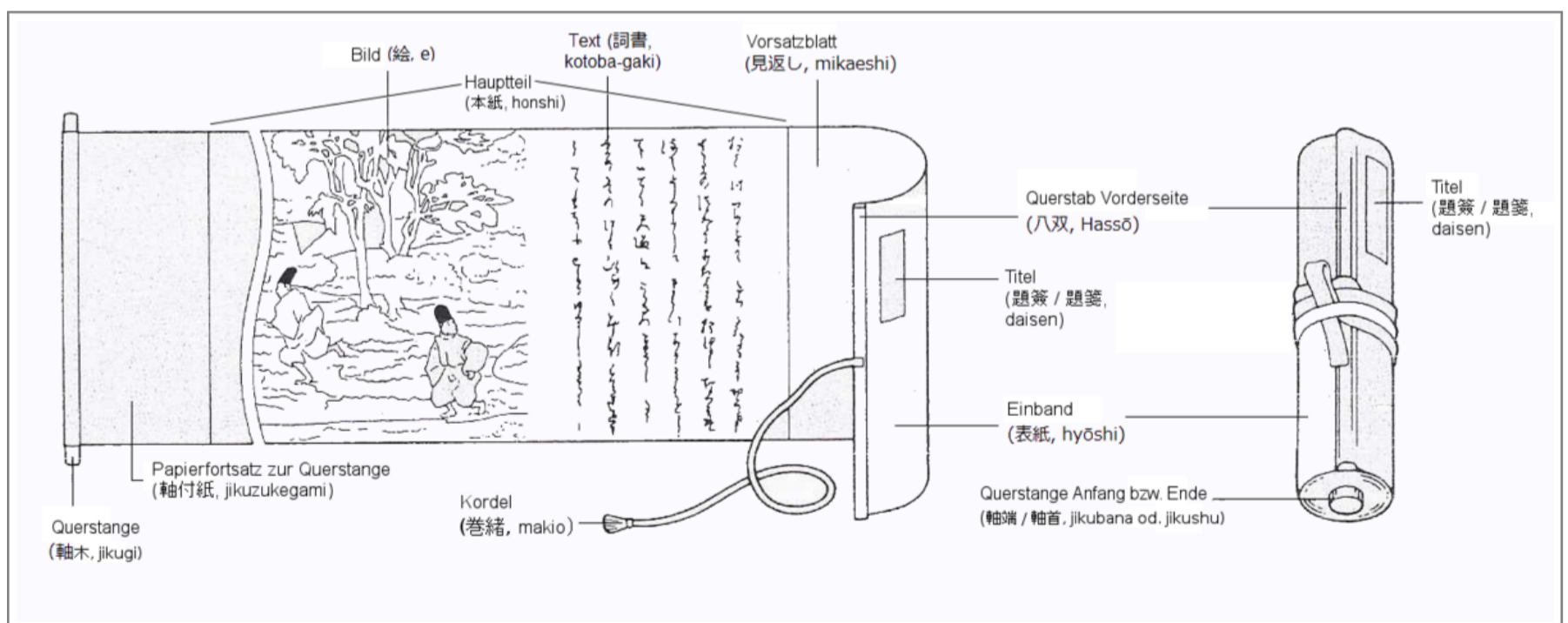
Le kamishibai est encore utilisé aujourd'hui au Japon, notamment dans les crèches, les bibliothèques, les écoles maternelles et les maisons de retraite. Dans un monde où les écrans sont omniprésents, le kamishibai est un loisir convivial, de partage pour le bien-être de tous.

2. Emaki, Ukiyo-e et Japonisme(s)



L'époque d'Edo (1603-1867) constitue deux siècles de prospérité et. Paix relative, sous l'autorité incontestée du shogunat Tokugawa, la perte d'influence de l'aristocratie militaire des daimyos, et l'émergence d'une bourgeoisie urbaine et marchande. Une période durant lesquelles apparaissent de nombreuses innovations artistiques. On parle d'Edo car il s'agit de l'ancien nom de Tokyo qui est déjà la capitale du Japon.

La pratique et la jouissance des styles de peintures plus anciens, réservées aux seuls nobles deviennent accessibles à des classes plus populaires, en quête de culture et de divertissements. Deux techniques révolutionnent l'expression artistiques.



L'emaki (ou emakimono) présente une narration horizontale illustrée dont les origines remontent à l'époque de Nara au VIII^e siècle. L'œuvre la plus célèbre est « Chōjū-jinbutsu giga » (traduit par Rouleau des animaux) et date du XII^e siècle. Elle est aujourd'hui exposée aux musées nationaux de Kyōto et de Tōkyō.

Ce rouleau, long de 11 mètres, et sans aucun texte, marque les prémices de la narration des mangas et de l'animation. Les emaki sont d'abord destinés à la lecture dans un cadre intime. Leur exposition s'adressent d'abord à une élite puis elle se démocratisent progressivement.



L'Ukiyo-e se traduit par « tableau du monde flottant ». Ce sont les estampes traditionnelles japonaises. Un courant qui début en 1603 et puise son inspiration d'une pluralité de sources, dans la nature, la vie quotidienne, la nature, la mythologie mais aussi les quartiers des plaisirs, les artistes représentent les courtisanes.

Grâce à la technique de gravure sur bois et sur papier, elles sont peu coûteuses et accessibles à tous.

A la différence de l'art occidental, l'estampe japonaise joue sur les lignes, les formes et les couleurs, non pas représenter la réalité, mais pour l'évoquer. Il s'agit de la suggérer et d'en donner une représentation poétique.

L'ORIGINE DU MANGA

C'est l'artiste le plus célèbre de l'estampe ukiyo-e, Katsushika Hokusai, auteur de «La Grande Vague de Kanagawa» (1831), qui fait partie des «Trente-six vues du mont Fuji»

Hokusai est l'inventeur du manga. Un concept composé de deux idéogrammes (ou Kanji) : « ga », qui signifie dessin et « man », qui dévoile plusieurs sens : au fil de l'idée, divertissant, mais aussi exagérer, déborder. Manga peut être interprété comme une caricature.

Hokusai est un « fou de dessins ». Son Manga commence en 1814. Au fil de ses dessins, il s'amuse à divertir les japonais. En reproduisant des scènes de la vie quotidienne, de façon expressive et empreint de liberté. Les Hokusai manga sont une collection de croquis qui acquiert une renommée mondiale.

Plus de 1 000 dessins illustrant la faune, la flore, des paysages, toutes les facettes de l'imaginaire japonais lié au surnaturel. Aujourd'hui, ils représentent une véritable encyclopédie du monde nippon au début du XIXe siècle mais en même temps reflète un regard humoristique ou fantaisiste caractéristique du génie d'Hokusai de la vivacité et l'acuité de son trait.

Cette idée de l'expression par le dessin, Isao Takahata l'explique parfaitement dans son ouvrage « Jûni-seiki no animêshon » (Dessins animés du XIIe siècle).

Voici un extrait : « ce qui est clair, c'est qu'avec le livre illustré pour enfants, les bandes dessinées et les dessins animés japonais constituent pour ainsi dire le stade d'évolution contemporain d'une tradition japonaise de raconter en joignant le mot à l'image ».

The image shows the Japanese characters for 'Manga' (漫画) written vertically in a bold, black, brush-stroke style. The top character is '漫' (man) and the bottom character is '画' (ga).

Kanji manga

HOKUSAI, « FOU DE PEINTURE »



L'anime « *Samurai Champloo* », est un hommage à l'Ukiyo-e. Chaque épisode dévoile la vie quotidienne au Japon de l'ère Edo. Notamment dans l'épisode 5, Fuu rencontre un peintre qui rêve de reconnaissance et lui propose de poser pour lui. Dans l'anime ce peintre s'appelle Moronobu. En réalité, Hishikawa Moronobu est considéré comme le premier représentant de l'école ukiyo-e.

C'est pendant l'ère Meiji (1868-1912) que l'Ukiyo-e connaît le plus grand engouement, auprès du public et inspire les artistes européens. L'estampe dessine des voyages en forme de révélation pour les impressionnistes Manet, Degas, les post impressionnistes de Van Gogh à Gauguin. Tous découvrent une capacité à transcender le réel et l'histoire avec une incroyable authenticité et modernité.

En 1834, Hokusai publie la première partie du livre illustré intitulé « Cent vues du mont Fuji », conclusion de ses représentations de la célèbre montagne. Il utilise lui même la signature Gakyò Ròjin Manji — « Manji, le vieil homme fou de peinture ». Il s'éloigne progressivement de l'estampe pour se consacrer à la peinture.

Il déclare vouloir vivre plus de 110 ans afin de parvenir à son plein accomplissement artistique. À compter de 80 ans, il mentionne sur ses peintures une date précise. En 2015, le film d'animation « *Miss Hokusai* », réalisé par Keiichi Hara, est un hymne à son art. A travers l'histoire de sa fille, douée comme lui, une preuve que la liberté n'a pas de prise au temps et aux générations (j'y reviendrai).



« DU JAPONISME EN 1860 AUX JAPONISMES EN 2018 »

SYMBOLE D'UN LIEN CULTUREL FORT ENTRE LE JAPON ET LA FRANCE

« Japonisme » sert à désigner un mouvement artistique conduit par l'influence de la civilisation et de l'art japonais sur les artistes et écrivains, premièrement français, puis occidentaux entre les années 1860 et 1890. Comme l'Ukiyo-e, son essor résulte de la volonté sociale de mettre l'art à la disposition de tous.

En 2018, c'était l'anniversaire des 160 ans du traité d'amitié et de commerce entre la France et le Japon. Un titre a priori symbolique pour ce traité fondateur des relations commerciales entre ces deux pays après la seconde guerre mondiale.

En réalité, un titre révélateur de la qualité des relations qui unissent ces deux peuples. Intemporelles, elles semblent aujourd'hui bien plus enracinées que le trait d'encre qui paraphe ce traité. Quand j'y pense, je suis toujours fasciné de constater cette volonté de connaissance réciproque entre deux peuples si différents et si éloignés géographiquement. Ce sentiment reste aujourd'hui profondément ancré dans les rapports entre français et japonais.

Pour célébrer cet anniversaire, de juillet 2018 à février 2019, la France et le Japon ont organisé un événement exceptionnel « Japonisme 2018: les âmes en résonances». Afin de mieux faire connaître la diversité culturelle du Japon, « Japonismes" a l'ambition d'investir tous les domaines : architecte, peinture, sculpture, littérature, gastronomie, spectacle Kabuki, théâtre de No et bien sur cinéma.

Pour permettre au français de porter un regard plus juste sur la culture japonaise, son art, ses traditions, sa manière de penser. Un objectif auquel j'espère modestement participer à travers mon livre. Si je prend l'exemple de ma famille, on me dit parfois que le cinéma japonais est trop abstrait, pas assez divertissant pour passer un bon moment de cinéma. **La culture japonaise souffre encore de quelques clichés découlant de sa méconnaissance.**



Japonismes 2018

3. Le rôle central du benshi



Au début du 20ème siècle, lorsque le cinéma commence à se développer, la projection n'est pas le seul point d'attention des spectateurs. Le benshi est le maître de cérémonie. Et c'est souvent lui le véritable centre d'intérêt.

Le terme benshi désigne à la fois « l'art et l'artiste » et s'inspire à la fois du théâtre mais aussi de la poésie. Placé à côté de l'écran, il double en direct les personnages. En effet, tous les films sont muets. Le benshi est libre d'interpréter le texte d'origine, comme autant de variations de la narration du film. Il est même capable de raconter une histoire différente à partir d'un même film.

Certains benshi deviennent de véritables stars et leur performance garantit le succès des films. Le public se déplaçait davantage pour assister à leurs performances que pour découvrir le film. Cet art était tellement populaire qu'il serait une des raisons du retard de la production des films parlants, en 1931.

Officiellement, la profession disparaît progressivement après la publication d'une loi la restreignant en 1917. Mais cet art continue d'exister aujourd'hui. Il s'est enrichi de nombreux métissages artistiques, liés aux nouvelles technologies mais demeure dans la pure tradition japonaise.

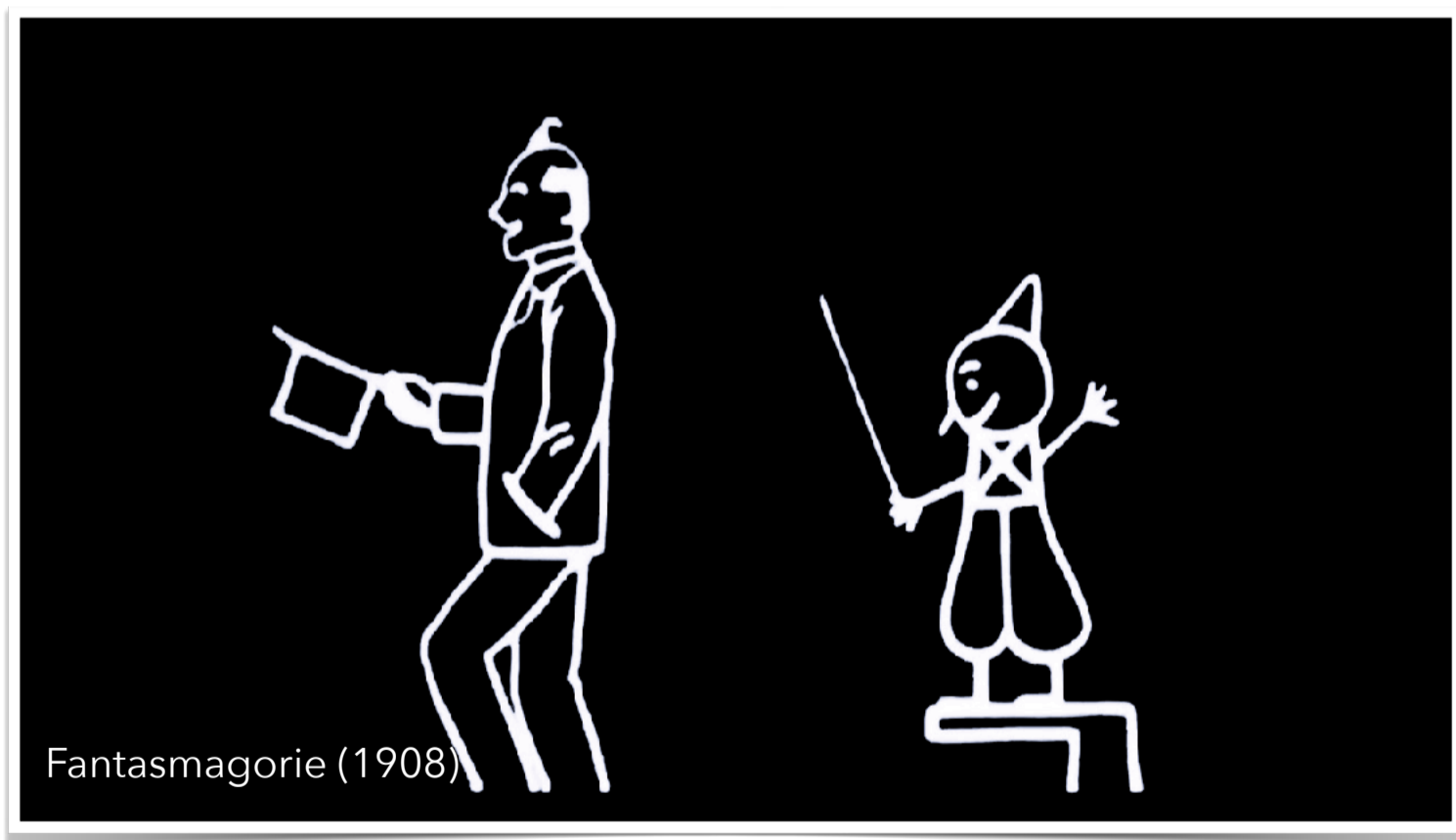
Midori Sawato, est actuellement la voix benshi la plus connue, avec plus de 500 films dans son répertoire.

4. De nouvelles techniques venues d'Occident

Il est difficile de donner une date précise d'apparition de l'animation japonaise. En effet, les historiens estiment que 95% des œuvres ont été détruites ou restent introuvables à ce jour. Ce qui est certain, c'est qu'à cette époque le Japon voit arriver des inventions de toutes sortes, majoritairement d'Europe et d'Amérique en lien avec le dessin et l'image. Voici deux illustrations de techniques occidentales à l'origine de l'animation japonaise.

Le 25 octobre 1892, le Français Emile Reynaud invente le praxinoscope. Cette technique permet de tracer des dessins sur de longues bandes de papier. Les dessins sont ensuite projetés sur un écran par réflexion dans un miroir.

En 1900, Louis Lumière crée le cinématographe. Cette invention qui permet de reproduire le mouvement par une suite de photographies va bouleverser l'univers de l'image. Les films sont une succession d'images fixes. L'œil fait le lien entre elles. C'est ce qui crée l'illusion du mouvement.



L'artiste Français Emile Cohl va jouer un rôle majeur. En 1908, il sort le premier dessin animé de l'histoire, tracé directement sur la pellicule, « Fantasmagorie ». Le film d'animation en mouvement réel est né. Un fantôme qui devient réalité. Il a ensuite beaucoup voyagé au Japon. C'est lui qui pour la première fois a introduit un film d'animation au Japon. En 1912, « les exploits du feu follet » qui montre les voyages d'un homme en ballon dirigeable.

5. Le premier fragment d'animation japonaise



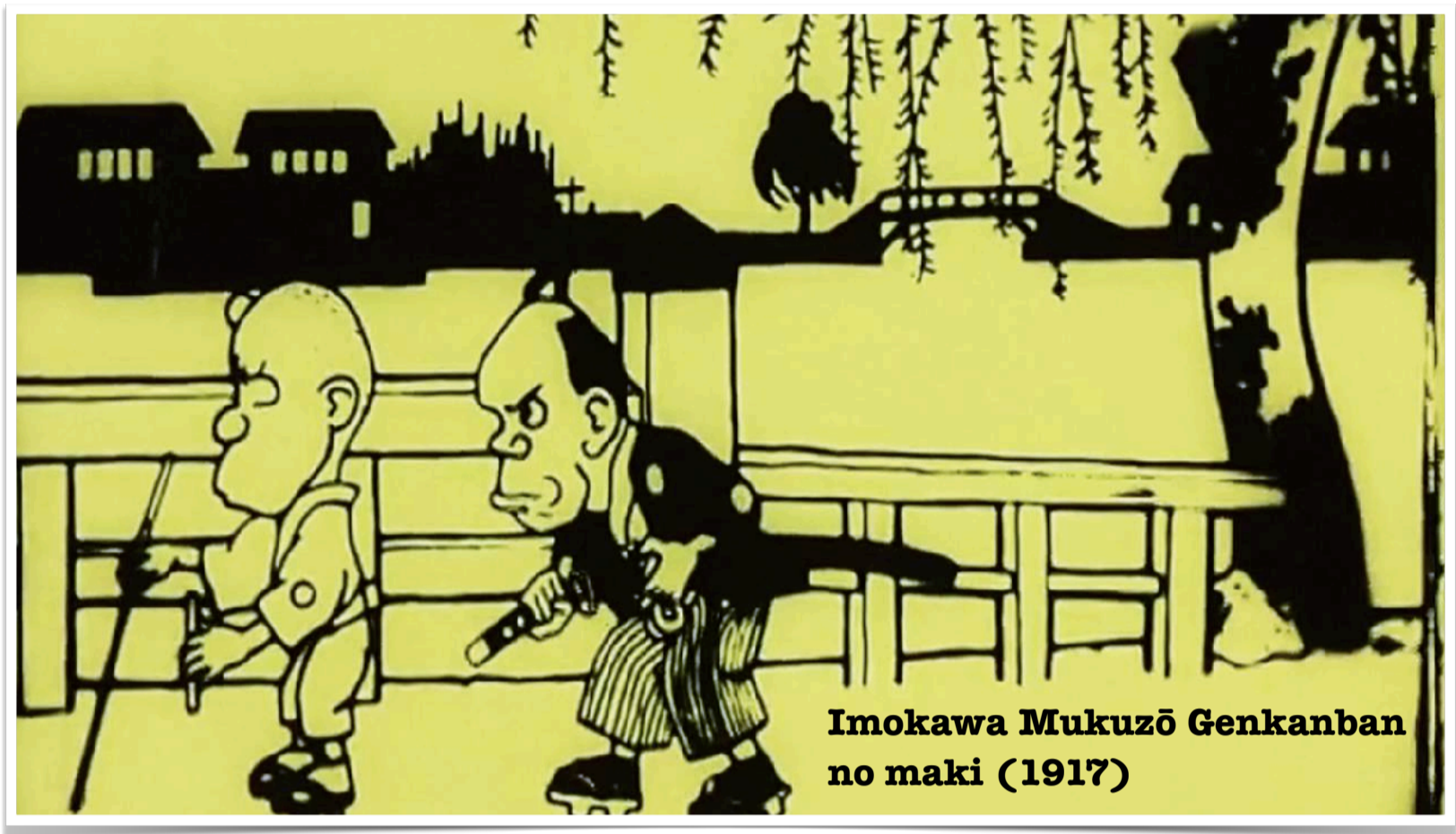
Katsudō Shashin (qui se traduit par « photographie de l'action ») également connu sous le nom de Fragment de Matsumoto, serait le plus ancien travail d'animation réalisé au Japon. Il dure seulement trois secondes donc on ne peut pas vraiment parler de film d'animation. Il dépeint un garçon écrivant le titre du film sur un tableau noir avant d'enlever son chapeau et de faire un salut.

Découvertes dans un projecteur d'une résidence de Kyoto en 2005, les images sont peintes directement sur le film à l'aide d'un pochoir. L'utilisation de cette technique permet d'affirmer que ce film a été fait au Japon.

Au début du XX^{ème} siècle, les salles de cinéma sont rares au Japon. Pour le public, les films d'animation sont projetés dans les théâtres. Ils sont encore réservés à « une élite » et la durée des films ne dépasse pas 5 minutes. La pellicule est fixée dans une boucle pour un visionnement continu.

La réalisation de films d'animation ne provoque pas un engouement immédiat. Si le public se passionne déjà à cette nouvelle manière de raconter des histoires, rares sont ceux qui osent se lancer dans la fabrication de films, trop longue et trop coûteuse. Trois pionniers vont ouvrir la voie.

6. Les pionniers de l'animation japonaise

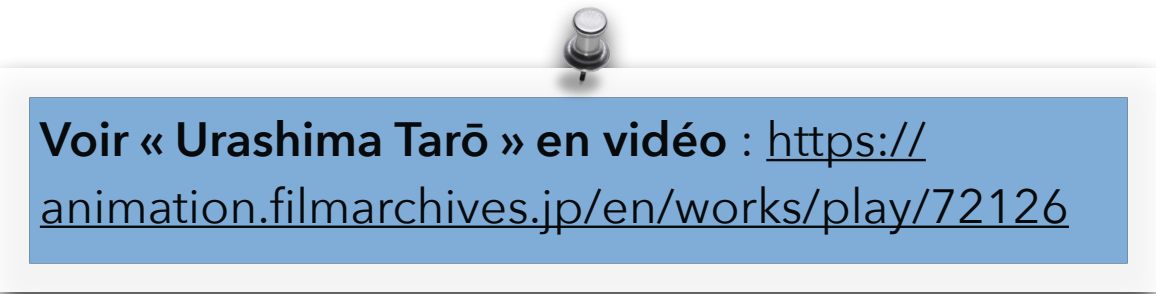


En 1917, **Ōten Shimokawa** est le créateur du premier film d'animation japonais. Le Portier Imokawa Mukuzo (Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki). À l'époque, il est encore dessiné directement sur la pellicule. Sa durée est de cinq petites minutes. C'est suffisant pour émerveiller. Sa particularité, c'est que ses personnages, au lieu de marcher, sautaient comme des lapins, ce qui provoquait un effet comique auprès du public.

Voir ce film en vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=PTkcRxXWHkl>

Seitarō Kitayama est fasciné par les animations occidentales, il présente ses projets et commence à travailler la Nikkatsu, une des premières sociétés de production cinématographique (fondée en 1912) qui lui propose de concevoir une série de dessins animés typiquement japonais. Il se spécialise dans l'adaptation des contes et légendes japonaises. Voici deux illustrations.

En 1918, il adapte la légende « Urashima Tarō ». L'histoire d'un pêcheur qui sauva une tortue se faisant malmener par des enfants. Le lendemain, une gigantesque tortue vint à sa rencontre : la tortue qu'il avait sauvée était la fille du roi de l'océan, qui voulait le voir pour le récompenser.



Voir « Urashima Tarō » en vidéo : <https://animation.filmarchives.jp/en/works/play/72126>

Puis Kitayama adapte le conte « Momotaro », qui est le premier film d'animation japonais à être sous-titré pour l'exportation. La traduction révèle que « Momo » veut dire « pêche » et Tarô est un prénom qui signifie « l'aîné » de la famille.

Momotaro est un personnage très populaire au Japon. Encore aujourd'hui, ce conte est raconté autant dans les écoles que par les grands parents à leurs petits enfants. Il a été adapté à de multiples reprises dans l'histoire de l'animation japonaise, avec de nombreuses variantes (j'y reviendrai un peu plus tard). Il raconte l'histoire d'un couple qui vivait à la campagne sans enfant. Un jour, la femme va à la rivière pour laver son linge et elle vit quelque chose qui flottait dans le courant. C'était une très grosse pêche rouge. Elle se dépêche de rentrer chez elle, afin de préparer ce magnifique fruit pour son mari. Quand elle coupa la pêche le noyau s'ouvrit en deux et un petit bébé en sortit.

Voyant cet enfant qu'il avait tant désiré, le vieux couple l'adopta et le nomma Momotaro, en souvenir de la pêche (momo en japonais) d'où il sortait et de Taro, un prénom très courant pour le premier fils. Un jour ses parents adoptifs lui demande d'aller chercher du bois dans la montagne. Il revint avec un arbre entier et Momotaro comprit que sa force était colossale.

Le troisième grand nom des débuts de l'animation japonaise est **Jun'ichi Kōchi**. Il réalise un dessin animé accompagné d'un narrateur, présenté en juin 1917, qui raconte l'histoire d'un samouraï auquel on a vendu un sabre de mauvaise qualité. Ce dessin animé connut un très grand succès. Son second film d'animation « Chamebô kûji jû no maki » (L'histoire de la carabine à un air d'enfant espiègle) fut interdit car considéré comme une incitation pour les enfants à faire des bêtises (les premières traces de censure d'un dessin animé, bien avant le club Dorothée).

Ces trois pionniers ont ouvert la voie à l'animation japonaise. Leurs successeurs ne la feront qu'évoluer.

7. Le tremblement de terre de 1923, effondrement et bouleversement :



Source gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France

L'histoire de l'animation japonaise est intimement liée à celle du Japon. Aux conflits mondiaux, aux catastrophes naturelles et à ses répercussions. Mais également aux crises politiques, aux défis économiques et démographiques. Une clé de lecture de l'animation se trouve donc dans le Japon lui-même.

A 11h58, ce 1er novembre 1923, un séisme frappe la région du Kanto. Tokyo est détruite. Le bilan est dramatique : 200 000 morts, plus de 500 000 bâtiments détruits, 2 millions de sans abris. Des milliers de pellicules de court-métrages d'animation sont partis en fumée ce jour là. Kitayama Eiga Seisakujo (studio Kitayama), le premier véritable studio d'animation au Japon venait d'être créé par Seitarō Kitayama en 1921.

Après cette catastrophe, tout est à reconstruire.

Comme souvent dans son histoire, le Japon a prouvé sa capacité à face faire à l'adversité, à ne pas céder face à la fatalité. Mieux, il va en faire le vecteur de son développement.

Pour l'animation, ce sera le point de départ d'une extraordinaire période d'expansion. Tout en pansant ses plaies, une nouvelle génération prend déjà un nouvel élan.

Les studios vont se multiplier dans et en dehors de Tokyo. Les aides du gouvernement vont permettre de nombreuses avancées technologiques qui vont faire progresser la qualité de l'animation.

Noburō Ōfuji est le premier à intégrer une forme de couleur dans ses films d'animation dans « O sekisho » (la barrière). Sa technique consiste à teindre la pellicule en appliquant directement de la peinture de différentes couleurs.

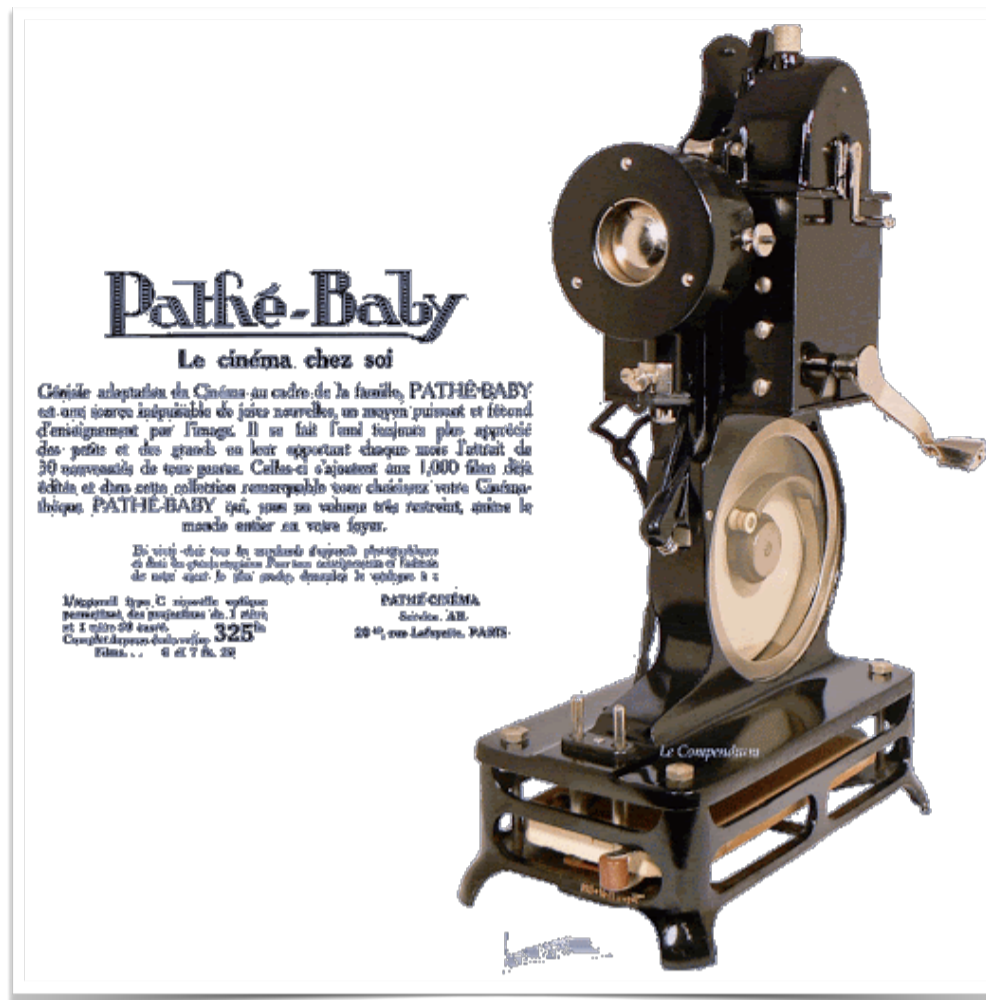
Masaoka, va utiliser la technique du celluloid (très onéreuse) avec succès dans son film Kaguya Hime (clin d'œil à H. Takahata). Il crée lui aussi son studio Masaoka Eiga Bijutsu Kenkyujo à Kyoto.



8. Le quart d'heure américain

A l'approche des années 30, de nouvelles icônes américaines envahissent les écrans japonais. Ils s'appellent Mickey, Minnie, Betty Boop. Le public nippon est impressionné par la qualité visuelle et artistique de ces animés, mais également par une nouveauté, la qualité sonore de toutes les productions de Walt Disney.

L'animation japonaise se trouve donc face à un immense défi. Elle accuse un énorme retard technique sur l'animation américaine, notamment face aux défis de l'image et du son. Ce retard, le Japon va vite le combler. C'est dans les années 30 que les projecteurs (comme le Kodascope ou le pathé baby) font leur apparition. La durée des films évolue également, avec de plus en plus de courts métrages de 20 minutes environ.



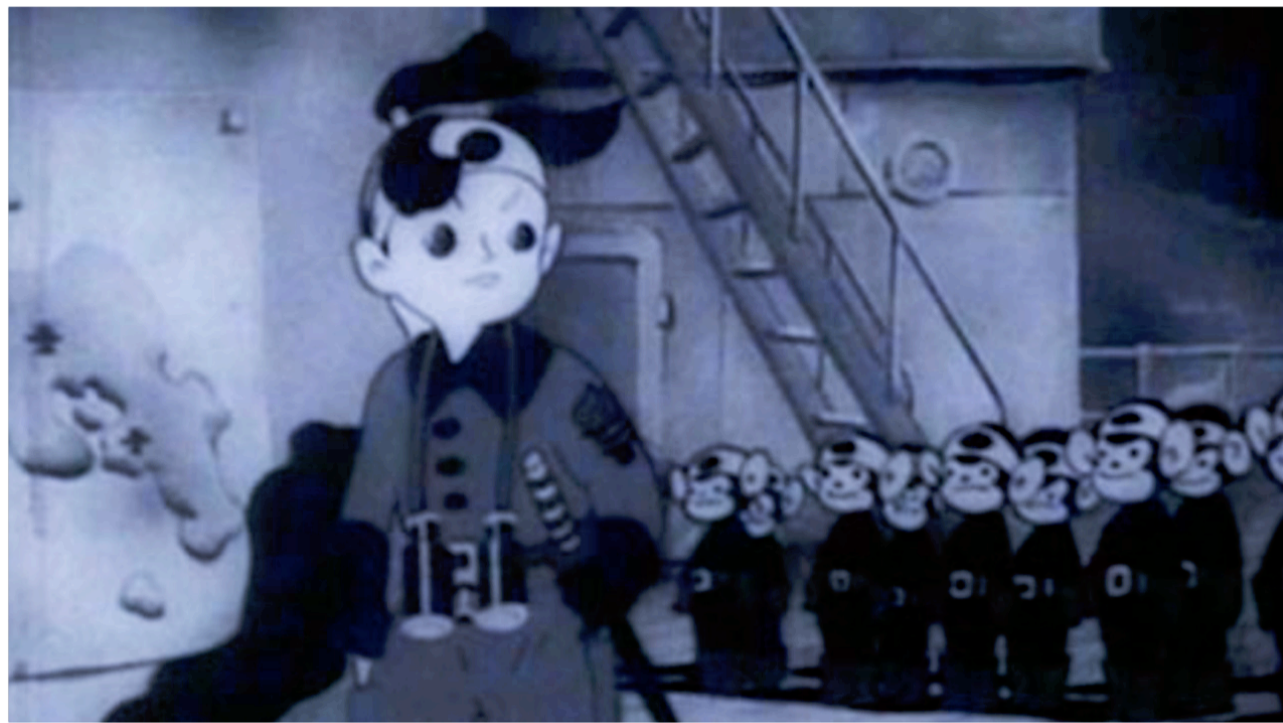
Kenzo Masaoka est le symbole de cette révolution de l'animation dans toutes ses dimensions, l'image, le son et la durée. Il hérite rapidement du surnom de Disney japonais tant ses réalisations rivalisent de génie et de créativité. Il utilise le plus souvent des animaux pour raconter ses histoires qui mêlent aventures et gags. "Le voyage de Tachan au fond des mers" (1934), "L'équipe de base-ball en forêt" (1934), "Les bonzes mélomanes" (1934) "La fée des forêts" (1934), "Benkei contre Ushiwaka" (1939).

Yasuji Murata a fait ses débuts comme assistant de Seitarō Kitayama. Il travaille avec lui dans son studio d'animation (Kitayama Eiga Seisakujo). Mais le Tremblement de terre de Kantō de 1923 ayant détruit le studio, Murata s'investit dans les productions du studio Yokohama Cinema Shokai et va réaliser plusieurs adaptations de Momotaro. En 1928, il réalise « Dōbutsu Olympic Taikai ». Une merveille de 13 minutes où plusieurs animaux s'affrontent lors d'épreuves sportives olympiques : saut à la perche, javelot, 200 mètres haies...Je vous laisse découvrir.

Voir « Dōbutsu Olympic Taikai » en vidéo :

<https://animation.filmarchives.jp/works/playen/43800>

9. Momotaro, symbole du nationalisme



Si le Japon a une volonté d'extension, c'est par la conquête de nouveaux territoires. En guerre avec l'extérieur, l'animation devient un instrument politique de propagande qui vise à unifier les japonais autour de l'effort de guerre et faire naître des vocations. Le message est simple et ne saurait être contesté : le pays du soleil levant guide les peuples vers l'unification et la paix, sous son égide.

Progressivement le gouvernement impérial fait main basse sur l'industrie du cinéma. Pendant la seconde guerre mondiale, il va museler cet art en plein essor, et chercher à le contrôler pour promouvoir son idéologie nationaliste et d'expansion de l'Empire (n'y voyez pas une référence à Star Wars).

En 1937, la guerre contre la Chine est déclarée. Le 1er octobre 1939, le gouvernement proclame une loi de nationalisation des industries stratégiques et de contrôle des médias et du cinéma.

Imaginez un peu, chaque film doit recevoir un avis positif du gouvernement pour pouvoir être produit. La contrepartie financière est alléchante pour les réalisateurs : le gouvernement multiplie les incitations financières. Des milliards de Yens sont investis dans des films de propagande. Sur le fond, le message est à peu près toujours le même. Je vous le résume ainsi : « Le Japon, notre pays, guide les peuples vers l'unification et la paix, sous son égide ». Momotaro devient le 1er symbole de ce cinéma de propagande.

Personnage légendaire issu du folklore japonais de l'époque Edo, Momotaro est un héros courageux et volontaire. Il n'hésite pas à aller affronter les démons qui terrorisent les habitants proches de son village. Il fait la rencontre de trois animaux doués de parole, un chien, un singe et un faisan. La propagande va s'approprier cette partie de l'histoire, Momotaro devient le chef de l'armée japonaise.

Le film de propagande à connaître : « Momotarō no Umiwashi » (les aigles de la mer de Momotaro). Ce film de 37 minutes (un record pour l'époque) est l'œuvre de Mitsuyo Seo.



Le scénario revisite l'attaque de Pearl Harbour de manière très habile et décalée. Des animaux remplacent les canons et le but est de purifier le monde. Il raconte l'assaut de la marine japonaise, menée par le général Momotaro. Des chants patriotiques encensent l'effort pour la construction de la base. Tout le monde semble heureux, ce qui contraste avec la réalité de la guerre. Le film s'adresse autant aux soldats qu'à leur famille. Le but est de créer des vocations dans l'armée mais aussi de présenter l'effort de guerre sous un angle positif, presque enfantin. Dans le film, ce ne sont pas les hommes mais les animaux qui occupent le premier plan.



LE SAVIEZ VOUS ?

Au delà de sa finalité de propagande, « Momotaro » est un film fondateur de l'animation japonaise, une source d'inspiration pour tous les créateurs. C'est ce film qui a donné envie à Osamu TEZUKA (Astro Boy, Princesse Saphir) de faire de l'animation et influencé Hayao Miyazaki.

Le succès est immense au Japon mais aussi dans les pays colonisés par l'empire Japonais. Il remplit si parfaitement bien sa mission de propagande, qu'une suite est rapidement commandée par la marine impériale.

Il s'agit de Momotaro, le divin soldat de la mer (Momotarō Umi no Shinpei) d'une durée de 74 minutes (le premier long métrage d'animation) qui sort en 1945. Le film raconte comment le Japon et ses alliés conquièrent l'Asie du sud-est et libèrent les habitants de l'oppression.



La bande-annonce de « Momotaro, le divin soldat de la mer » en vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=pd_29fBmlGg

Six mois seulement, après la sortie du film, le Japon accepte sa défaite. Le 15 août 1945, le Japon capitule. Le 2 septembre à bord du Missouri dans la baie de Tokyo, le général Yoshijirō Umezu signe la capitulation face au général américain Douglas MacArthur qui va vouloir tout contrôler.

L'historien François Kersaudy souligne ses trois coups de maître : d'abord avoir pris soin de la population, s'être opposé à l'ennemi russe. Et, enfin, s'être appuyé sur l'empereur pour faire passer les réformes.

10. Après la seconde guerre mondiale, l'animation sous contrôle américain

La fin de la seconde guerre mondiale a lieu officiellement le 2 septembre 1945 avec la signature des actes de capitulation du Japon à Tokyo.

L'après guerre est une des périodes les plus difficiles de l'histoire du Japon. Aux villes détruites par les bombardements et aux nombreux blessés, s'ajoute le traumatisme des deux bombes nucléaires.

Le spectre de la guerre et le traumatisme des bombes atomiques seront présents chez de nombreux réalisateurs et mangaka encore aujourd'hui. Keiji Nagazawa, Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Hideaki Anno, Osamu Tezuka ou encore Masamune Shirow sont des auteurs qui se livrent sur cette question, autant comme exutoire que pour éviter que cette tragédie se reproduise.

L'occupation n'est pas mal vécue par la population. La défaite délivre du cauchemar de la guerre et son lot de souffrances et de privations.

L'animation japonaise se relève difficilement de ce chaos matériel et psychologique. Dans ce contexte de contrôle américain, les plus grands animateurs vont se regrouper pour être plus forts. Le studio Shin Nihon dogasha est créé en novembre 1945. Le mot d'ordre de tous ses films est de célébrer le temps de paix retrouvée. Dans cette volonté d'aller de l'avant, le cinéma d'animation japonais devient éducatif.

Le Film à retenir : « Sute neko Tora-chan » est un court-métrage d'animation de Kenzô Masaoka en 1947. C'est une parfaite illustration de ce message d'espoir qui anime le renouveau de l'animation japonaise d'après guerre.

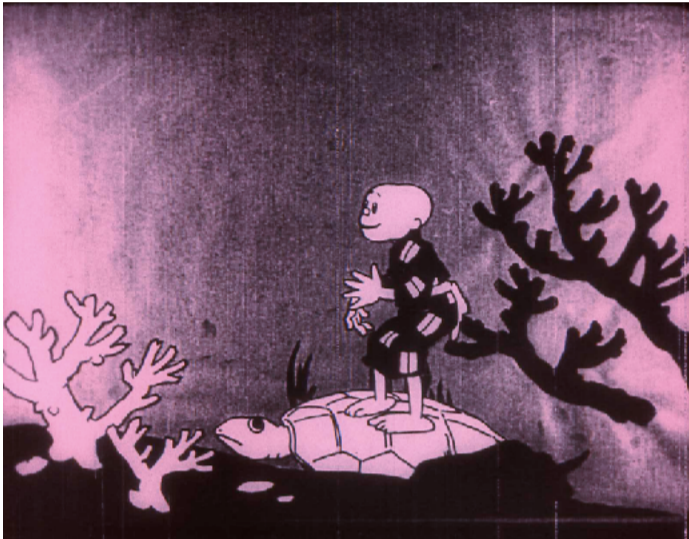
Pendant cette période de croissance, les japonais ont besoin de loisirs et s'intéressent de plus en plus aux films occidentaux. En coulisse, ce nouveau marché agite déjà une industrie de l'animation et les nouveaux investisseurs.



Ma sélection : 4 films à voir en priorité

1) URASHIMA TARO - 1918

Réalisateur : Seitaro Kitayama



POURQUOI ?

Avec « Le sabre flambant neuf », ce court métrage (1 minutes 13 secondes) est la plus vieille archive datée de l'histoire de l'animation japonaise. Une histoire ancrée au plus profond de la tradition et des valeurs japonaises. Taro, un jeune pêcheur, sauve une petite tortue. En récompense, elle l'invite à rejoindre, sous la mer, le palais du dieu Ryu-Jin. Un récit poétique fondateur qui a inspiré de nombreuses oeuvres (qui y font référence).

2) MOMOTARO, LE SOLDAT DIVIN DE LA MER (Titre original : Momotarou umi no Shinpei) - 1945 Réalisateur : Mitsuyo Seo

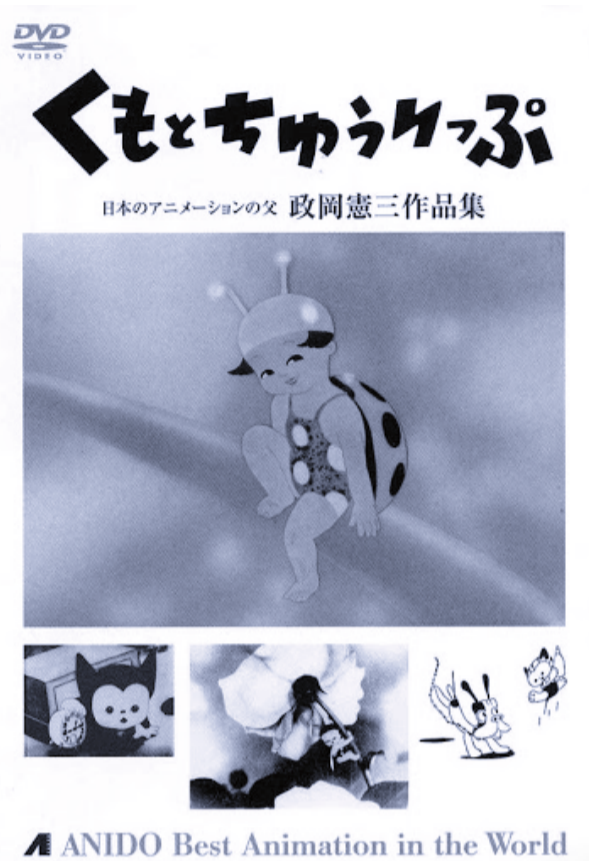


POURQUOI ?

Film de propagande par excellence. C'est plus sur la forme que ce film m'a émerveillé. C'est le premier long métrage de l'histoire de l'animation japonaise (74 minutes). Et la qualité graphique de l'animation est au rendez vous de l'histoire.

3) SUTE NEKO TORA CHAN (Titre original : Sora no Momotarou) - 1947

Réalisateur : Kenzô Masaoka



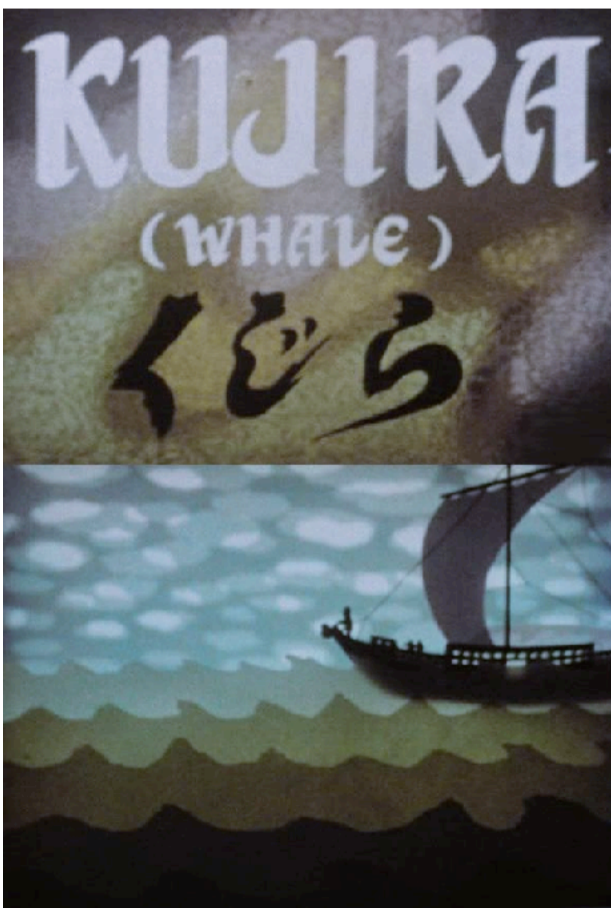
POURQUOI ?

L'histoire de cette jeune orpheline recueillie par une famille est émouvante. Un film touchant, plein de charme et d'émotion.

A l'image du Japon d'après guerre, en pleine reconstruction. Une porte entrouverte vers un avenir meilleur.

4) LA BALEINE (Titre original : Kujira) - 1952

Réalisateur : Noburō Ōfuji



POURQUOI ?

Un film d'une légende Noburō Ōfuji qui est le premier magicien de l'animation. Pour ce film, il utilise la technique de l'ombre chinoise et le résultat est bluffant. Ōfuji a aussi été le premier à découper ses personnages dans du chiyogami (papier traditionnel japonais orné de motifs colorés). La baleine est le premier film d'animation japonais qui a été sélectionné au festival de Cannes. Pour sa 6ème édition !

Les étoiles de l'animation - Hall of Fame (période 1917 à 1955)

La citation : « Contrairement au mode de vie occidental de la sauterelle et du papillon faciles à vivre, les fourmis mènent un style de vie purement traditionnel japonais », Yasuji Murata



**Seitarō
Kitayama**



**Noburō
Ōfuji**



**Yasuji
Murata**



Ōten Shimokawa



Kenzō Masaoka



**Jun'ichi
Kōchi**