

Samuel Kaczorowski

THE RECIPROCAL ACTIONS OF THE FILM WORKS OF OSAMU TEZUKA AND TELEVISION

* * *

Paru dans Shin Abiko (sous la dir. de), *International Japanese Studies*, Tokyo, Ed. Hijas, 2010
(revue scientifique avec comité de lecture diffusée au Japon – ISSN 1883-8596) – pp. 3-25

Introduction

1961: The Japanese artist Osamu Tezuka founded “Mushi Production studio” in order to create a series in animation, especially for television. The device he invented with his team revolutionized the traditional methods (limiting the number of colors to accelerate colorization, multiplication of still shots on backdrops, loops, camera scans accompanied by sound effects, recoveries of backgrounds, etc..). When the cartoon *Tetsuwan Atom*¹ (“*Astro boy*”, Fig. 1) swept over the small screen, the success was immediate. Today, even depreciated by some analysts and filmmakers, this “limited animation” has been copied over and over in Japan.

If we are in agreement that Tezuka did not, as we read sometimes, “invent the manga” but gave it its modern form, we can operate by the same observation about his film works. Osamu Tezuka has maybe not been the first artist to create animation series for television, but he made a new filmic style, newly designed for a long term television series.

I propose to explore the factors surrounding the arrival of the first television animation series to demonstrate the necessary link, which binds together these two elements. I argue that the social, technical and technological evolution of the television gave to the series *Tetsuwan Atom* its final aesthetic form (whereas the American artists reached television by an indirect ramp).

It is true that on television, everything happened strongly and quickly. The boom of the 1960s and the telescoping of events tend to obscure some of the most overlooked (but interesting) episodes in the history of animation.

¹ *Tetsuwan Atom* 鉄腕アトム, Dir : Osamu Tezuka, Based on a book by Osamu Tezuka, Mushi Prod., 193 episodes of 30 min, black&white, 1963. T.V. animation T.V. series broadcasted on Fuji T.V. from 01/01/1963 to 31/12/1966.

This article reports on a research started a few months ago in Tokyo², with experts and former employees of Osamu Tezuka, and in the archives of television. It follows a first conference in Waseda University about the methods of working into Mushi Production. It is a prerequisite for a more enlightened analysis on film's figures engendered by Tezuka and his team.

My doctoral research is more a poetics and aesthetics assumption than a historical one. However, I hope that the chronological development that follows will place the first episode of *Tetsuwan Atom* in a correct position in the history of Japanese animation³.

² This study follows a conference in Waseda university about “*Osamu Tezuka and the methods in Mushi production*” which took place in December 2009. A publication is available on *Proceedings of the 7th annual conference of Asia Digital Art and Design Association*, Asia Digital Art and Design Association, 2009.

³ This study is rooted in my thesis whose subject is : “*Japanese animation in television and its influence on the film graphic style*”. I report here some Items I've taken since I work in Hosei University.

1. THE TELEVISION BOOSTERS

a. Boost to the entertainment

During the Second World War, the entertainment business endured an important cessation. Through the abolition of most Japanese magazines (because of the mobilization and the scarcity of paper) and the establishment of censorship, the rare manga which were published had to promote the status of the patriotic spirit. The sphere of cinema was not saved from this : American and European films were banned from the cinemas and forced to spread their quota of chauvinistic propaganda.

The period of post-war, fortunately, brought a radical change. While the Japanese studios were trying to boost their production, U.S. authorities raised the ban on Western films. They swept over the country, with several years of delay. In fact, film was considered a good way to “democratize” the country. It was diffused relatively successfully.

Also, it was one of the only low-cost entertainment options available before the television era. The frozen ticket prices lead to movie attendance in 1946 being twofold higher than before the war. The qualities of the recent foreign films were a revelation for Japanese people and especially for Osamu Tezuka, who was eighteen.

Thus, the boom of the animation began in the 1950s. However, in Japan, this sphere took a considerable delay. Of course, in the late eighteenth century, there was the magic lantern, as in the West ; in 1910, the first animated films made in Europe and the United States were displayed in Tokyo ; but even in the 1960s, Japan had only two pioneers : Seitaro Kitayama and Noboru Ofuji. Their productions are of artistic interest but the technology is relatively primitive (mainly paper cut).

In order for the Japanese animation borrowing an industrial high-productive path to be able to rival the United States (in the forefront since 1937 thanks to *Snow White and the Seven Dwarfs*), we had to wait for the development of television.

b. Toward the television

In 1953, the public television channel N.H.K. (Nihon Hōsō Kyōkai, “*Japanese company of broadcasting*”) emitted its first waves. Six months later, a competitor named N.T.V. (Nippon Teber) started in the race.

But the considerable blossom of this new media was given by the marriage of Crown Prince Akihito, the 10th April, 1959. The indicative rate of household equipment for Japanese television moved from 5.1% (908 710 units) in 1958 to 64.8% (13 378 973 units) in 1963⁴, the date of the arrival of the first episode of *Tetsuwan Atom*.

The expansion of electronics at the end of World War II contributed to the democratisation of technology needed to manufacture the devices, with an incredible rapidity. Soon, television becomes a rising star for all forms of expression related to the field of entertainment.

Initially, animation (ie, a movie directed frame-by-frame) was, strictly speaking, excluded from the regular program schedule. Although, Toei studio had made a great success through the production of the feature film *Hakuja-den*⁵ (“*The White Snake*”) in 1958, the production method was a slow and costly process. These films seemed so incapable of retaining an audience on a weekly basis, unlike the

⁴ Indications from *Taishu to tomoni niju gonon* 大衆とともに 25 年 (“*Twenty-five years with the public*”), edited. by Nippon Television Network, 1978.

⁵ *Hakuja-den* 白蛇伝, Dir : Hideyuki Takahashi, Kōichi Akagawa, Sanae Yamamoto, Toei Dōga Prod., 1 film of 78 min, Eastman Color, Release on 22/10/1958 1958. Cinematographic animation.

emerging *Drama*. These recent soaps were considered as a leader, using the best elements of which the channel identified itself, and were intended to a female audience (who often remained at home during the day).

The *Drama* were filmed live, in cramped sets, which is why these images were mostly made up of half-plane and close-up (in addition, the format of these fictions were still locked into a theatrical convention which was poorly integrated).

Among the most known *Drama*, including two programs which moved Tezuka closer to television are :

- *Fushigi na Shōnen*⁶ (“*Mysterious boy*”, Fig. 4) which is based on the eponymous manga of Osamu Tezuka. It dealt with the incredible story of a young boy, able to stop time in order to influence events. Tezuka collaborates to the achievement of the *Drama*. He mentioned in his autobiography some of the special effects used to immobilize the actors since technology did not allow a live broadcast during this period.

- *Führer ZZZ*⁷, aired on Fuji TV in 1957, directly inspired by the Tezuka’s manga *Tetsuwan Atom*. It consists of a series which was filmed live, with costumed actors (Fig. 5).

- *Bōken Manga Ningyō Geki Tetsuwan Atom*⁸ (“*Adventure of Atom with the puppet play*”), renamed in production *Kami Ningyōgeki Tetsuwan Atom*⁹ (“*Puppet Paper Theater of Atom*”) consisted of a new adaptation where the characters were drawn on paper and then cut and glued to sticks in a rudimentary manner. Jacques Romero tells us that it was “the first adaptation of a manga on the small screen, in a form that would not repelled, but without its potential”.

Although it was consulted during the implementation of these adaptations, Tezuka has never really been satisfied by the result, not even by his collaboration with Toei Doga for the adaptation, in 1957, of his manga *My Son-Goku*¹⁰ (who gave the film *Saiyūki*¹¹). This is certainly one of the reasons why he personally took over the anime in 1963.

Before animation, another form of entertainment seemed able to invest in the domain of fantasy, the puppet series, in which N.H.K. became a specialist¹².

The first series would be launched in 1953, three weeks after the opening of the transmission of the television channel on Sunday 1st February. It was an adaptation of *Tamamo-no-Mae*¹³ from the playwright Okamoto Kido (1872-1939). It narrates the famous legend of a female fox with nine tails, which took the appearance of a beautiful woman. The fantasy was in place, even if elements to which the narrative refers to target a more mature audiences. A program targeting a more youthful audience is

⁶ *Fushigi na Shōnen* 不思議な少年, Dir : Masaki Tsuji, Based on a book by Osamu Tezuka, N.H.K., 25 min, Coul, T.V. Drama series broadcasted on N.H.K. from 03/04/1961 to 31/03/1962.

⁷ *Führer ZZZ ZZZ* 総統, (from 07/03/ 1957 to 28/05/1960, 65 episodes of 25 min on Fuji TV). Given by Jacques Roméro in *Les premières adaptations de manga*, November 2006, 18 February 2010, <http://lib.yamato.free.fr/doc/LesPremieresAdaptationsDeManga.pdf>

⁸ *Bōken Manga Ningyō Geki Tetsuwan Atom* 冒険漫画人形劇鉄腕アトム, Given by Jacques Roméro, *Op. Cit.*

⁹ *Kami Ningyōgeki Tetsuwan Atom* 紙人形劇鉄腕アトム *Op. Cit. Idem*

¹⁰ *My Son-Goku* ぼくの孫悟空, also called *Adventures of Son Goku* and occasionally *Son Goku, the Monkey King* from the original manga of 1952.

¹¹ *Saiyūki* 西遊記, Dir : Hideyuki Takahashi, Gorō Kondaibō, Based on a story by Osamu Tezuka, Toei Dōga Prod., 1 film of 88 min, Eastman Color, Release on 14/08/1960. Cinematographic animation.

Saiyūki refers to the story "Journey to the West", translated into English by “*Alakazan the Great*”, in 1960. the Shanghai Animation studios had already produced a feature film on the same theme (*Princess Fan* 扇公主, black&white, 1941) and produced another one (*Da Nao Tiangong* 大闹天宫, color, 1964).

¹² For this part, most of the information comes from the archives of N.H.K. (in N.H.K. Broadcast Museum, Minato-ku) that I consulted between February and March 2010.

¹³ *Tamamo-no-Mae* 玉藻前, Dir : Harada Shigehisa, Based on a story by Okamoto Kido, 37 episodes, 30 min, black&white, Drama series broadcasted on N.H.K. from 20/02/1953 to 30/10/1953.

certainly the series *Ie Naki Ko*¹⁴ (from the novel *Sans Famille* by the French *Hector Malot*). Launched in 1955, this series couples the puppeteering in live with an already tested animation technique : paper cut-outs. The result looks like a “shadow theater”. The technique allows a regular distribution and a scenaristic consistency.

Another puppets series involving the genre of science fiction is *Uchusen Shirika*¹⁵ (“Shirika Spaceship”, Fig. 3), aired from 1960 to 1961.

Tezuka himself was tempted by the production of live-action puppets. He produced *Ginza Shōnen Tai*¹⁶ (“Galaxy boy troop”, Fig. 8) at Mushi Production, a few months after the launch of the anime *Tetsuwan Atom*. Science fiction was in rendezvous, and through it, the theme of space exploration. Note that Tezuka was one of the first leaders of mixing techniques¹⁷ using cell-animation for the credits and shots where the ship is travelling in space. Only later did we see the arrival of the first series of animated puppets in stop-motion¹⁸, more laborious to perform than the puppet shows filmed in live, but still much less sensitive than the cartoon.

c. The first “made-for-television” animation series in Japan

Regarding cell-animation, we mostly have imported films, broadcast programs of exceptional shorts films (which were on the rise in the cinema), or commercial advertisement to rely on (Fig. 9). The latter case is especially interesting because we entered fully into a logic of reproduction and variance. The slow processes were largely offset by the ratio of the short duration of the film and the frequency of broadcasts. The financial support of sponsors also provided a relatively comfortable mattress for artists.

But actually, the first Japanese animated series ever broadcasted on television as an autonomous and narrative autosatisfaisante work (which then ruled that the advertisements which are based on a product whose existence fate frame of film) is *Mitsu no Hanashi*¹⁹ (“Three tales”). As its name implies, the program consisted of three stories from Japanese literary works : *Daisan no sara* by Kosuke Hamada, *Nemuimachi* by Mimei Ogawa, and *Opperu to zou* by Kenji Miyazawa. Technically, we can talk about each “series” in the three films. However, the technique used in the final film of paper cut-outs, came from the work of three separate authors, and the three stories were distributed together, like a polyptych²⁰. The logic of such a series that Tezuka established, with virtually endless expansion possibilities, has not yet come to pass.

¹⁴ *Ie Naki Ko* 家なき子, Dir : Sannai Yoshio, Based on a book by Hector Malot, N.H.K., 12 episodes of 25 min, black& white, T.V. Drama series broadcasted on N.H.K. from 1955/04/06 to 1955/09/28. This series has been reedited in D.V.D. currently by N.H.K.

¹⁵ *Uchusen Shirika* 宇宙船シリカ, based on the novel of Shinichi Hoshi, N.H.K., 227 episodes of 10 min, black&white, T.V. Drama series broadcasted on N.H.K. from 1960/09/05 to 1961/03/27.

¹⁶ *Ginza Shōnen Tai* 銀河少年隊, Dir : Susume Yasue, Mushi Prod., 92 episodes of 15 and 25 min, black&white, T.V. Drama series broadcasted on N.H.K. from 1963/04/07 to 1965/04/01.

These films are probably lost. No video is available in the Archives of N.H.K.

¹⁷ Same for the series *Banbayia* (“Vampire” in English, Fig. 6) where real actors are in the screen with drawing characters. *Banbayia* バンバイア, Dir : Kikuti Osamu, Yamada Ken, Based on a story by Osamu Tezuka, Mushi Prod., 26 episodes of 22 min, black&white, 1968. T.V. animation/live series broadcasted on Fuji T.V. from 1968/10/03 to 1969/01/04.

¹⁸ The technic of Stopmotion was widespread in Japan since the first films of the leader Mochinaga (持永 只仁 *Mochinaga Tadahito*, 1919 March 3 – 1999 April 1) whose I met the granddaughter in “Laputa school of animation” in Nerima.

¹⁹ *Mitsu no Hanashi* 3つのはなし, Dir : Hirosuke Hamada, Mimei Ogawa, Kenji Miyazawa, N.H.K. T.V. Prod., 3 films of 10 min, black&white, Release on 1960/01/15. Special T.V. animation.

²⁰ I discovered another 3-films polyptych in the archive of N.H.K. The program was probably lost because the database networking is dated 2005. It is three traditional tales in cel-animation : *Kachi Kachi Yama*, *Shitakiri Suzume*, *Momotarō*. Release on N.H.K. on 1963/03/22.

However, this is the case in *Instant History*²¹ (1961) ; the episodes, lasting two to five minutes, offered a regular appointment on history and education, in which photos and film clips were provided. This time, the concept of series was previously established. It will be interesting to see whether the animated sequences actually employed the technique of animation with celluloids (while *Mitsu No Hanashi* resumed the medium which was repeatedly proven to be successful : cut paper).

d. *Tetsuwan Atom*

The arrival of *Tetsuwan Atom* on schedule Tuesday (from 6'15 to 6'45 PM), coincides with the social realization of the increasing value that entertainment took each year. In 1963, a second day off was allocated in the week and with this the television became an increasing part of more and more homes. When D-Day came, the evening of 1 January 1963, only a few episodes had been made in advance. A few days earlier, the production team failed to contact the head of the programming channels to cancel the show because of the delay. Finally, the employers decided to clench their teeth and finalised the project, at all costs.

It was a revolution. For the first time, other studios were unable to adapt. The series lasted one hundred ninety-three episodes and it ended the 21th of December in 1966. To supervise the series, there was, of course, Osamu Tezuka. Yoshiyuki Tomino and Rintaro working on the project as the storyboard or script-writer.

The average cost of conducting an episode of *Tetsuwan Atom* is estimated at 550 000 yen. At the same time, a live TV movie (one of the cheapest fiction in this period) cost about 500 000 yen. If the manufacturing costs of *Tetsuwan Atom* were not fully covered by the character strings, after the release of the first episodes, the licenses to use the Atom image in the manufacturing of toys, food and textiles would cover these costs. The demand was so great that Tezuka had to create in Mushi a special department to process review requests and deal with copyright issues. Without this financial support, the company could not continue to operate.

At this time, the technology was already available that allowed for television broadcasts in color but Fuji TV was still broadcasting in black and white. The colorization of cells, organized by values rather than color, pushed out the difficult work of modeling the color (which Tezuka would have to confront two years later, when he inaugurated the first animated TV program in color : *Jungle Tatei*²²).

Specifically, the real achievement of *Tetsuwan Atom* is in having been the first animated television series to blend in with the format traditionally reserved for fiction (such as Drama or puppet shows) by proposing twenty-six minutes (if we deduce the generic and cuts) of new animation every week. But even if the pro Mushi was at the head of the game in Japan, we must not forget that Tezuka was initiated by Toei. His collaboration on the feature film *Sayuki* (previously mentioned) and, some time

²¹ *Instant History* インスタントヒストリー, Dir : Ryûichi Yokoyama, Otogi Prod., episodes of 2/5 min, black&white, T.V. animation series broadcasted on Fuji T.V. from 1961/05/01 to 1964/07/04

For the season 2, the series was remaned *Otogi Manga Calendar* おとぎまんがカレンダー

Note that the Documentation Center of N.H.K. Museum of Broadcasting in Minato-ku is unable to provide any evidence about this series. For now, we base our analysis on the database "Animemorial" but Ilan Nguyen is currently working to conjure the most valuable testimony on this work.

²² *Jungle Tatei* ジャングル大帝, Dir : Shigeyuki Hayashi, Based on a story by Osamu Tezuka, Mushi Prod., 52 episodes of 30 min, colour, 1965. T.V. animation T.V. series broadcasted on Fuji T.V. from 1965/10/06 to 1966/09/28 (Wed.)

later, *Arabian Night Sindbad no Bôken*²³, allowed to realize what is a traditional animation studio. A major exhibition at Kawasaki City Museum in 2000 presented an *E-Kont* designed by Tezuka for the planning of *Sayuki* and the corrections made by members of Toei created a more mature vision (Fig. 7). Ilan Nguyen, commented :

“[The] *confrontation* (...) *highlights the weaknesses of the successful artist who ignored almost everything, despite his enthusiasm*”²⁴.

In fact, this problem focalised on what became the later Tezuka's style : A rhythmic and struck writing, using ellipses previously impossible in the cinema graphic style.

²³ *Arabian Night Sindbad no Bôken* アラビアンナイト・シンドバッドの冒険, Prod : Hiroshi Ôkawa, Planning : Isamu Takahashi, Shin Yoshida, Yoshifumi Hatano, Technical director : Taiji Yabushita, Yoshio Kuroda, Toei Dôga Prod., 1 film of 81 min, Colour, Release on 1962/07/21. Cinematographic animation.

²⁴ Own translation of the French text “[La] *confrontation* (...) *met en lumière les faiblesses du dessinateur à succès dont, malgré son enthousiasme, il ignore presque tout*”

in Ilan N’Guyen, « Une retrospective sur l’âge d’or du dessin animé au Japon », in *De la difficulté de devenir japonais* n° 24, Tokyo, Ed. Ebisu 24, Maison franco-japonaise, 2000. pp. 163-167.

The Author refers to a document displayed in exhibitions of Kawasaki “Anime Golden age 60’s” (15 July – 31 August 2000) and “Kawasaki City Museum Cinémathèque” (22 July – 20 August 2000). Catalogue was published in these exhibitions.

2. THE INTERPLAY BETWEEN MUSHI AND TELEVISION

In order to delve into the “made-for-television” animation genre, reducing the production time was certainly the most important task, but other concerns are notable. For example, those dictated by the technical characteristics of the TV, and also by the officials of TV Channels. For program managers, it is essential to find an appropriate place in the schedule for the series, in accordance with the audience category established depending on the time slots concerned.

Alain Weber illuminates on what television fiction has in specific relation to its parent form, the cinema. His remarks are general but we are allowed to understand it with the archives of Fuji TV on which we can find a comprehensive and relatively accurate technical material relating to the emissions programmed between 1963 and 1966 (between the first and last episode of *Tetsuwan Atom*).

a. Leveling...

As I previously stated, the Japanese public, accustomed to the television programming, had had time to become familiar with animated film through advertising. It was not entirely fortuitous that some characteristics are common to both areas. Besides, the promptness of the advertising message and the processing deployed to reach the target certainly had some valuable elements they conveyed. The link between advertising and the television series is so short that the little Amerindian character *Ciscorn Ôji*²⁵ (which had its own clay animated series in 1963), had appeared first on the Cisco cornflakes package. Weber explains that the simplification of artistic components of advertising is not only interesting for its low-cost (which is still interesting for the case of a twenty-six minutes film), but also for its reception. Indeed, it leads to more hierarchical information :

*“The fragmented editing [of fiction animated] is the same for advertisement, in a few seconds, the advertisement contains all resources of the cinema style : an image composed with great actors, dialogue, music, sometimes even a story and a comment. But, to integrate all these elements in less than half a minute, the contents of the frames should be very simple (the character or the main purpose in color contrast with the background, such that it stands out in a backdrop of accessories and details). The shortly cutting shots focus our attention on the center of the image to give an immediate overview of the promoted goods. The work of the editor is limited by the story board”*²⁶.

b... And overtake

The rivalry in the market place gave rise to many kinds of specializations in cinema. Cinema was forced to produce interests on the amount advanced by banks, and television ran by the ideological and moralistic control of departments (despite the recent lifting blockade). To capture the customer, unless prisoners by the habits (ie the twenty- thirty age), the large screen has developed certain types of representations little valued by the television. It has developed the myth of large areas of action film

²⁵ *Ciscorn Ôji* シスコン王子 進めシスコン, Dir : Tatsumaro Asano, Based on a story by Fujio Fujiko, Fuji T.V. Prod., 14 episodes of 15 min, colour, T.V. animation series broadcasted on Fuji T.V. from 1963/12/20 to 1964/03/27.

The information (as many in this article) comes from the website Animemorial. It is a sort of web-encyclopedia of Japanese animation administrate by Uchû Senshi Edomondo. His sources are varied : old publications, videos and DVD reeditions. The list which we can see on the site constitutes a serious database for a research, even if it is not absolutely exhaustive (I support to enrich it with what I founded in the archives of Channels). The most incomplete plage concern films which were directed between 1917 and 1960.

Uchû Senshi Edomondo, *Animemorial*, 2010, 28 March 2010, <http://www.animemorial.net>

²⁶ Alain Weber, « l’Influence de la télévision sur le cinéma » in *Cinémaction* n°44, Paris, Ed. Cerf, 1987, p. 126.

(road-movies, fantasy, science fiction, chase scenes, violence, horror and sex).

Needless to say, *Tetsuwan Atom* (and, through it, all future *anime*) shook the established system. By its fantasy genre and its techniques liberated of the contingencies of a film studio (let alone about her), *Tetsuwan Atom* reinjected into television the whole range of images specific to “big budget” fiction (overall-plans, panoramic view, medium-shots, diving-plan, close-shots...). In addition, its success helped to boost the genre of science fiction.

When, finally, the directors of broadcasting received the video material (which brought more mobility to the image with the possibility to switch from one stage to another), it was nothing in comparison of the flexibility that Tezuka enjoyed in his studio, even if he still used film-roll.

Paradoxically or not, we can say that the cinema offered Tezuka a wealth of different approaches and expertise, allowing for his ability to compete in the television race.

3. STUDIOS, “NECK AND NECK”

a. Those who have, it seems, anticipated...

It is true, the invention of “limited animation” (The method to reduce the number of images that scroll in a second of film) is assigned to the American artists from the U.P.A.²⁷, however, it seems that the junction between animation and television doesn’t have its origin in the U.S.

This is due to several factors :

- First, because Tezuka has led the process of limiting off production time to an extremity that the Americans never reached (Tezuka reduced it to four frames per second while Americans retained an average of six).
- Second, because even the first American series never reached the twenty-six minutes of *Tetsuwan Atom*.
- Finally (and mainly), because the junction between the films of U.P.A. and television took place only in a second time, through a sort of financial downturn which occurred some constraint adaptations.

The American’s inability to conquer television animation allowed for the Japanese to be singularly associated with the great tradition of “Animated short film”. These films mostly designate some series with characters recurring aired in early evening in the cinema. They were commanded by major retailers, determined to compete against the Disney’s “Silly Symphonies”²⁸.

U.P.A.’s films really grew in this format. It is actually a series performance, but the point of comparison with *Tetsuwan Atom* stops there. Apart from the fact that television was not the first media concerned (even if it is true that it makes these movies famous thereafter), note that each of these fictions had to be autoconclusive. The production team had as much time as they needed and there was no sense of loyalty for the public : a series could be interrupted at any time without consequence to the story.

Not until the late 1960s, after that the North American television deigned to finance cartoons with regularity for the youth programs, the “elders of the U.P.A.” William Hanna and Joe Barbera turned over television through a more convincing form.

No doubt that Tezuka studied these productions more or less directly inspired by the U.P.A. since he himself provides the list in his autobiography :

*Mighty Mouse, Heckle & Jeckle, Rocket beautiful ear (Huckleberry Hound), Betty Boop, Popeye, the adventures of Rocky and Bullwinkle, Grandgallop & Petitrot, Bugs Bunny, The Flintstones, Woody Woodpecker, Dick Tracy, Casper the Friendly Ghost*²⁹.

²⁷ It is generally assumed that the adventure began by a strike in the studios of Walt Disney in 1941, followed by the dismissal of an animator named Stephen Bosustow. Bosustow who managed to convince other employers sharing his ideas to create a new community, which became the U.P.A. in 1944. The post-Disney period started developing animation outside the traditional fluidity of the U.S. giant.

²⁸ In 1959, the company wanted to produce the feature film of *1001 Arabian Nights* with funding from the Columbia (which would compete with the Disney movies). With its storytelling (seventy-five minutes) and its costs (almost three million dollars), the movie, with its allusions to classical exotic literature was assimilated by the public to an unfortunate "recipe for success." The financial failure of *1001 Arabian nights* partly explains the decline of the organization in the television format. Then the character Mister Maggo, one of the first mascots of the studio, appeared in a commercial advertising for the firm *General Electric*.

²⁹ In Osamu Tezuka (for the French version : translation rights arranged by Marie-Françoise Monthiers, with Tezuka productions), *Biographie 1960-1974*, Paris, Ed. Casterman, 2005.

However, the mangaka does not mention any of these movies as a conscious reference. Given the relative likeness between the graphic aspects of some experimental short films from the early years of the Mushi Pro and the American films, we assume that the U.P.A. probably influenced Tezuka greater than he claims³⁰. One of the goals of my research in Tokyo is to check the robustness of this hypothesis³¹.

Anyway, let us establish this fact : In the United States, the first Bosustow's will was to make his studio a place of convergence of different artistic expressions, instead of the Disney dogmas. The emergent techniques lead them onto television. Tezuka, for his part, expected the inspiration of his team in the television format. He hoped that the new media would give birth to new images and new figures (it is exactly the opposite movement).

b. And those who have, it seems, dogged...

After initiating Tezuka to make animation, Toei followed suit by launching, in November 1963, *Okami Shōnen Ken*³² ("*Ken, the Wolf-boy*", Fig. 2). For controls, the artist Sadao Tsukioka³³. Between 1957 and 1959, he was one of the most valuable assistants of Osamu Tezuka, if one believes the latter's autobiography. He returned in the wake of the master, some years later.

The correspondence between Toei and Mushi does not stop there. During his first stay in the annex of the giant Japanese company, Tezuka debauched some animators to make experienced teammates. This means that the relationship between Mushi and Toei was more tenuous than we generally say.

Jacques Romero analyzes³⁴ some common design for *Okami Shōnen Ken* and *Tetsuwan Atom* in a very interesting study entitled "*Toei-Mushi, la guerre du feu*" ("*Toei Mushi, The Quest for Fire*"). He claimed that Tsukioka relied on the visual elements of his elder to outshine it, failing to be the first.

Citing two other studios whose productions approached those of Mushi, their relationships more or less close with Tezuka :

- Otogi studio, founded in 1955 by the mangaka Ryūichi Yokoyama (the author of Instant History, mentioned above). It offered Tezuka a chance to meet the director and screenwriter Eiichi Yamamoto whom he confided, some years later, the realization of these works are more personal : *Kanashimi no Belladonna*³⁵ ("*Belladonna's sorrow*").

³⁰ During the earlier period of Mushi Production, Tezuka directed some shorts film. He experimented a new style of animation and injected his discoveries in his "made-for-television" animation. Some of this experimental films seems influenced by the American's U.P.A. style.

The hypothesis that Tezuka would have liked to keep the privacy of his invention seems unlikely. The methods sounded rather negative in the 1960s.

³¹ Jacques Romero gave some titles of American films released in Japan before 1963. Among them, we can find *The Ruff & Reddy show* by Hanna and Barbera and *The Mighty Hercules* by Joe Orolio. However, some approximations that punctuate analysis needs to be substantiated with other data.

³² *Okami Shōnen Ken* 狼少年ケン, Dir : Sadao Tsukioka, Based on a story by Hiroo Ōno, Toei Dōga Prod., 86 episodes autoconclusive of 30 min, black&white, 1963. T.V. animation T.V. series broadcasted on NET T.V. (now T.V. Asahi). from 1963/11/25 to 1965/08/16.

For anecdotes, *Okami Shōnen Ken* was the first opportunity of a collaboration between Isao Takahata, (technical director with Tsukioka), and the tweener Hayao Miyazaki.

³³ Sadao Tsukioka was one of the most important director in this period conducive to the rapprochement of animation and television. I had the opportunity to interview him. His assistance has been very useful for this article.

³⁴ Documented in Jacques Romero's study *Mushi, Toei, la guerre du feu*, June 2006, 20 January 2008, <http://lib.yamato.free.fr/doc/MushiToeiLaGuerreDuFeu.pdf>

It referred to the difficulties of the Toei Doga to urge his competitor the Mushi Pro.

³⁵ *Kanashimi no Belladonna* 哀しみのベラドンナ, Dir : Eiichi Yamamoto, Based on the story of Jules Michelet, Mushi, Nihon Herald Prod., 1 film of 89 min, Colour, Release on 30/06/1973. Cinematographic animation.

- Finally, a studio that is rarely mentioned, but dogged Mushi more closely than Toei is T.C.J. (now named Eiken). The actors of TCJ launched on the 4th of September 1963, the series *Sennin Buraku*³⁶ (“*Immortal tribe*”, nine months after *Tetsuwan Atom* and two months before *Okami Shonen Ken*). This series never eclipsed *Tetsuwan Atom* because it lasted fifteen minutes and its contents were somewhat erotic, intended for mature audiences. I can nonetheless argue that this film relied on the positive reception the audience reserved for the Tezuka’s work to extend the path of diversification of genres and audiences.

The author of *Tetsuwan Atom* also produced some erotic cartoons in the 1970s.

³⁶ *Sennin Buraku* 仙人部落, Inbetween director: Fumiaki Kamigane, Shigeharu Kaneko, Based on a story by Kô Kojima, T.C.J. Prod., 23 episodes of 30 min, black&White, T.V. animation series broadcasted on Fuji T.V. from 1963/09/04 to 1964/02/23 (Sun.)

Conclusion

“On Tuesday 1st January 1963 a date forever inscribed in the history of Japanese animation as the birth of made-for-television animation”³⁷.

Probably this is because the series *Tetsuwan Atom* reached to strengthen a predefined format and, in the same time, worked as an example to the channel chiefs some arguments that allowed television to begin a bold shift to diversify its genres and formats.

The successive fiction that showed up in television proves that the need for stories of adventure and fantasy was growing in a public who had been too long deprived. The animation, which seems conducive to occupy this field, at the time offered only a regular appointment with history and information. Conversely, the *Drama* pushed, for better or worse, into the Sci-Fi.

The more or less primitive adaptations of *Tetsuwan Atom* has highlighted the incredible popularity of the manga which predestined Atom to become the prima donna of a television under construction. It is often assumed that the wish of Tezuka to adapt his manga recovered from a stroke of madness of the artist. If it must be tempered by the popularity which enjoyed the small robot of the magazines (and the relative assurance of success that it could offer), note that, technically, the adventure remains an absolute invention³⁸.

Even the American U.P.A., which had already advanced the field of reducing production time, was never able to model its methods of work as effectively as Tezuka. This was certainly because Tezuka edified a workshop with familial dimensions and industrial methods.

It is true, a few isolated productions before *Tetsuwan Atom* were broadcasted on television. But in History of art, only constants are elevated to the rank of “style”. Can I use this term to designate the Tezuka’s works and his heritage ? By his modeling techniques and his ability to incite his colleagues to prolong the adventure, Tezuka opened an incredible gap which no one thought was possible. For us, Tezuka is the true origin of this frenetic industry of which blossomed all fantasies, from the mildest to the most troubled, even to pornography or hyperviolence. He drove animation to the field of industrial experimentation.

³⁷ Own translation of the French text : “Le mardi 1963 reste une date à jamais inscrite dans l’Histoire de l’animation Japonaise, [comme] étant celle de la naissance de l’animation télévisée” in Jacques Roméro, *Mushi, Toei, la guerre du feu*, Op. Cit.

³⁸ This aspect of the Tezuka’s work will be the focus of my next work.

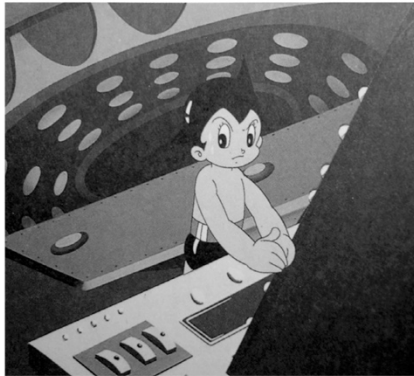


Fig 1. Photogram from *Tetsuwan Atom* by Osamu Tezuka, 1963



Fig 2. Photogram from *Okami Shōnen Ken* by Sadao Tsukioka, 1963

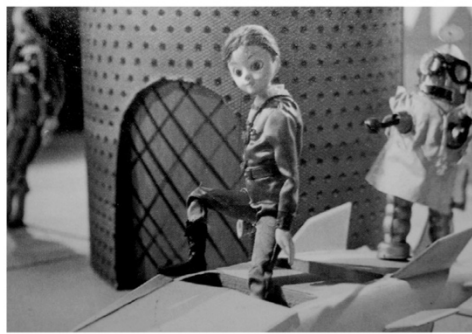


Fig 3. Photogram from *Uchusen Shirika* based on a story by Shinichi Hoshi, 1960



Fig 4. Cover of the manga *Fushigi na Shōnen* by Osamu Tezuka, 1962



Fig 5. Photogram from *Führer ZZZ*, inspired by a story of Osamu Tezuka, 1957



Fig 6. Photogram from *Banbayia* by Kikuti Osamu, Yamada Ken, 1968

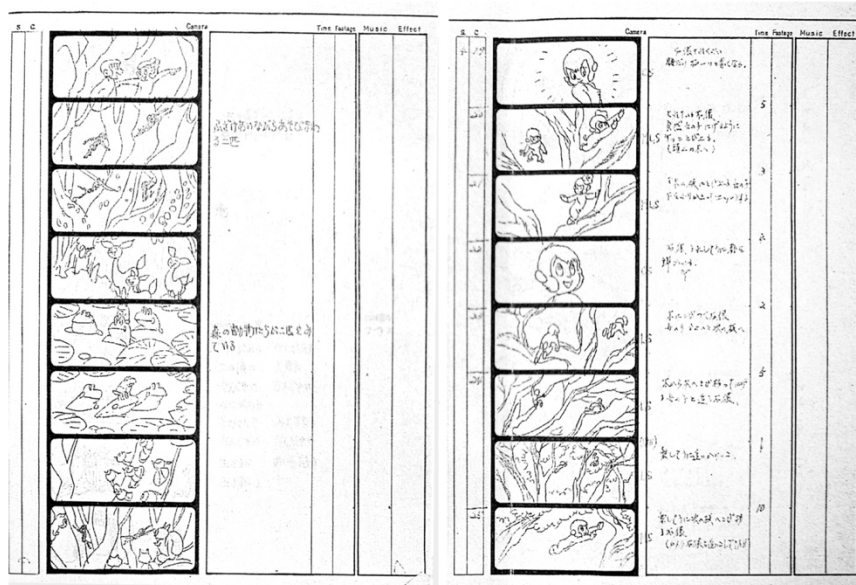


Fig 7. E-Konte for the film *Saiyuki*, by Osamu Tezuka (on the left), by the Toei Dōga's animators (on the right), 1960

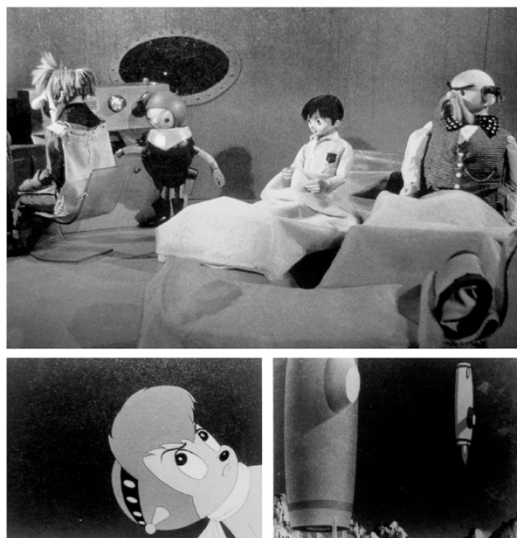


Fig 8. Photograph from *Ginza Shōnen Tai* by Osamu Tezuka (at the top); celluloids (down), 1963



Fig 9. Commercial of "Whisky Suntory", 1960

Sources

Bibliography

- > Albert Pierre and Tudesq André-Jean, *Histoire de la radio-télévision*, Paris, Ed. P.U.F. 1996.
- > Ban Toshio et Tezuka Osamu, *Tezuka Osamu Monogatari*, Tezuka production, 2005. French edition in Tournai by Casterman, 2005.
- > Baricordi Andrea & al., *Anime : A Guide to Japanese Animation (1958 - 1988)*, London, Ed. Protoculture, 2001.
- > Brient Hervé, *Osamu Tezuka, dissection d'un mythe*, Evreux, Ed; H 10 000 images, 2009.
- > Furniss Maureen, *Art in montion, animation aesthatics*, Eastleigh, John Libbey Publishing, 2007.
- Katsunori Yamaguchi, Yasushi Watanabe, *Nihon animeshon eigashi* 日本アニメーション映画史 ("The history of Japanese animation"), Osaka, Puranetto hen, Ed. Yubunsha, 1978.
- > Lamarre Thomas, *The Anime Machine : A Media Theory of Animation*, Minneapolis, Ed. University of Minnesota Press, octobre 2009.

Collective, catalogs and periodics

- > A.D.A.D.A., *Proceedings of the 7th annual conference of Asia Digital Art and Design Association*, Asia Digital Art and Design Association, 2009.
- > Heibonsha (Editor), *Tezuka Osamu Manga Taizen* 手塚治虫マンガ大全, Heibonsha, 1997.
- > The Kawasaki City Museum, catalog of exhibitions "Anime Golden age 60's" (15 July – 31 August 2000) and "Kawasaki City Museum Cinémathèque" (22 July – 20 August 2000).
- > The National Museum of Modern Art (Editor), Tokyo, Osamu Tezuka (catalog of the exhibition from 20 July to 2 September 1990), The National Museum of Modern Art, 1990.
- > Noriaki Ikeda and Hideaki Ikeda, *N.H.K. renzoku ningyo geki no subete* N.H.K.連続人形劇のすべて, ASCII, 2003.
- > N'Guyen Ilan, « Une retrospective sur l'âge d'or du dessin animé au Japon », in *De la difficulté de devenir japonais* n° 24, Tokyo, Ed. Ebisu 24, Maison franco-japonaise, 2000.
- > Sekaibunkasha (Editor), *Motto shiritai Tezuka Osamu* もっと知りたい手塚治虫, Sekaibunkasha, 1997.
- > Tezuka Productions (Editor), *The Animation filmography of Tezuka Osamu and Tezuka Productions* (3rd edition), Tezuka Productions, 2006.
- > Weber Alain, « l'Influence de la télévision sur le cinéma » in *Cinémaction* n°44, Paris, Ed. Cerf, 1987.

Internet

- > Anipages, Anipages daily, 2010, 18 March 2010, <http://www.pelleas.net>
- > Edomondo Uchû Senshi, *Animemorial*, 2010, 18 March 2010, <http://www.animemorial.net/>
- > Japanese society for animation studies, JSAS, 2010, 18 March 2010, http://www.jsas.net/index_committee.html
- > Romero Jacques :
 - *Mushi, Toei, la guerre du feu*, June 2006, 20 January 2008, <http://lib.yamato.free.fr/doc/MushiToeiLaGuerreDuFeu.pdf>
 - *Les premières adaptations de manga*, November 2006, 18 February 2010, <http://lib.yamato.free.fr/doc/LesPremieresAdaptationsDeManga.pdf>
- > Nippon Television Network (editor) *Taishu to tomoni niju gonen* 大衆とともに25年, Tokyo, 1978.
- > Tezuka Productions, Osamu Tezuka official website, 2010, 18 March 2010, <http://tezukaosamu.net>

Institutions

- > The archives of N.H.K. (in N.H.K. Broadcast Museum), Tokyo Minato-ku. (Consultation, March 2010)
- > The archives of Fuji T.V. (Fuji terebi), Tokyo Odaiba. (Consultation, March 2010)
- > Osamu Tezuka manga Museum, Takarazuka (Consultation April 2009 and March 2010)
- > Manga Museum of Kyoto, Kyoto (Consultation April 2009 and March 2010)
- > Nippon Television Network Corporation (Television Network), Tokyo Shiodome (Consultation, March 2010)

Photo Credit

> **Fig 1** : Tezuka Productions (Editor), *The Animation filmography of Tezuka Osamu and Tezuka Productions* (3rd edition), Tezuka Productions, 2006.

Tezuka Productions ©

> **Fig 2** : <http://www.toei-anim.co.jp/lineup/tv/ken/>

Toei animation ©

> **Fig 3** : Noriaki Ikeda and Hideaki Ikeda, *N.H.K. renzoku ningyo geki no subete* N.H.K.連続人形劇のすべて, ASCII, 2003.

N.H.K. ©

> **Fig 4** : Cover of the manga of Osamu Tezuka “Fushigi na Shōnen”

Tezuka Productions ©

> **Fig 5** : Personal photograph from the episode 8 of the series, min 3’45.

> **Fig 6** : Tezuka Productions (Editor), *The Animation filmography of Tezuka Osamu and Tezuka Productions* (3rd edition), Tezuka Productions, 2006.

Tezuka Productions ©

> **Fig 7** : The Kawasaki City Museum, catalog of exhibitions “Anime Golden age 60’s” (15 July – 31 August 2000) and “Kawasaki City Museum Cinémathèque” (22 July – 20 August 2000).

Kawaski City Museum ©

> **Fig 8** : Noriaki Ikeda and Hideaki Ikeda, *N.H.K. renzoku ningyo geki no subete* N.H.K.連続人形劇のすべて, ASCII, 2003.

N.H.K. ©

> **Fig 9** : Personal photographs from the Commercial of Japanese Whisky “Suntory Torays Whisky’s”. *Nihon Terebi Hōsōmō Kabushiki-gaisha* (“Nippon Television Network Corporation”), 1960.

Nippon Television Network Corporation ©

Samuel Kaczorowski

LES ACTIONS RÉCIPROQUES DE L'ŒUVRE FILMIQUE D'OSAMU TEZUKA ET DE LA TÉLÉVISION

* * *

Traduction en français (pour les illustrations, notes et mentions des sources,
merci de se référer à l'article tel que publié en langue originale).

Introduction

1961 : le japonais Osamu Tezuka crée le studio de production *Mushi* avec le but avoué de créer une série d'animation télévisée. Les dispositifs qu'il inventa avec son équipe révolutionnèrent les façons de faire au Japon (limitation du nombre des teintes pour accélérer le gouachage, multiplication des plans fixes sur les toiles de fond, boucles, balayages caméra accompagnés d'effets sonores, récupérations d'arrière-plans, etc.). Lorsque le dessin animé *Tetsuwan Atom* (Astro boy) déferla sur le petit écran, le succès fut immédiat. Aujourd'hui, même dépréciée par certains analystes et cinéastes, cette « animation limitée » fait école au-delà même du territoire japonais.

Si l'on s'accorde tous pour dire que Tezuka n'a pas, comme on le lit parfois, « inventé le manga » mais bien qu'il lui a donné sa forme moderne, on peut opérer exactement le même constat au sujet de son œuvre filmique. Osamu Tezuka n'a peut-être pas été le premier artiste à créer des dessins animés, mais il reste à l'origine d'une écriture filmique véritablement nouvelle puisque pour la première fois conçue durablement pour le petit écran.

Je propose de revenir ici sur les facteurs qui entourent l'arrivée à la télévision de la première série d'animation afin de démontrer le lien de nécessité qui tient liés ensemble ces deux éléments. Nous démontrerons que ce sont les évolutions sociales, techniques et technologiques de la télévision qui ont donné à la série *Tetsuwan Atom* sa forme esthétique définitive (là où les contemporains américains de Tezuka n'empruntèrent la voix de la télévision que par une rampe plus indirecte).

Car il est vrai qu'en matière de télévision, tout est allé très loin, très vite. L'effervescence des années 1960 et le télescopage des événements tend à obscurcir quelque uns des plus négligés (mais néanmoins intéressants) épisodes de l'histoire de l'animation.

Le présent article rend compte d'une recherche entamée il y a quelques mois à Tokyo, auprès des spécialistes et anciens collaborateurs d'Osamu Tezuka, ainsi que dans les archives des chaînes de télévision. Il fait suite à une première conférence donnée à Waseda University sur les méthodes de travail au sein de Mushi production. C'est un préalable à une analyse plus éclairée sur les figures filmiques enfantées par Tezuka et son équipe.

Ma recherche de doctorat se place donc davantage dans une optique esthétique et poétique qu'historique. Pour autant, la mise au point chronologique qui suit permettra, je l'espère, de redonner à la diffusion du premier épisode de *Tetsuwan Atom* la juste place qui lui revient quand à la question de la primauté de l'*anime* dans l'aventure du film d'animation japonais.

1. LA POUSSÉE VERS LA TELEVISION

a. Vers le divertissement...

Pendant la Seconde Guerre mondiale, le marché du divertissement connaît un arrêt sans précédent. Entre la suppression de la quasi-totalité des périodiques japonais (du fait de la mobilisation et de la raréfaction du papier) et la mise en place de la censure qui ne permet qu'à quelques mangas d'être publiés à la condition de promouvoir l'esprit patriotique, la majeure partie des publications à dominante culturelle disparaît. Le cinéma n'est pas épargné : les films américains et des Alliés européens furent bannis des écrans, et les cinémas contraints de diffuser leur quota de propagande chauvine.

La période de l'après-guerre amena, heureusement, un changement radical. Tandis que les studios japonais s'efforçaient de relancer leur production, les autorités américaines levèrent l'interdit sur les films occidentaux, qui déferlèrent sur le pays avec plusieurs années de retard. Le cinéma était alors considéré comme un bon outil de « démocratisation », et le pays connut un véritable engouement. C'était, en outre, un des seuls divertissements abordables avant l'ère de la télévision.

Le gel du prix des billets contribua à ce que la fréquentation des cinémas en 1946 soit deux fois plus élevée qu'avant-guerre. Les qualités des films étrangers récents furent une révélation pour les Japonais et frappèrent particulièrement le jeune Osamu Tezuka, alors âgé de dix-huit ans.

Le Boom de l'animation commença donc dans les années 1950. Pourtant, cet art avait, au Japon, pris un retard considérable. Certes, à la fin du XVIII^e siècle, il y eut la lanterne magique, comme en Occident ; certes en 1910, les premiers films d'animation réalisés en Europe et aux États-Unis sont projetés à Tokyo ; mais jusque dans les années 1960, le Japon ne connut véritablement que deux pionniers : Seitaro Kitayama et Noburo Ofuji. Leurs productions sont intéressantes sur le plan artistique mais la technologie est relativement rudimentaire (principalement du papier découpé). Pour voir le cinéma d'animation japonais emprunter la voie d'une productivité industrielle capable de rivaliser avec les États-Unis (alors au-devant de la scène avec la sortie, en 1937, de *Snow White and the seven Dwarfs*), il faut attendre le développement de la télévision.

b. Vers la télévision

En 1953, la chaîne de télévision publique N.H.K. (*Nippon Hōsō Kyōkai*) émet ses premières ondes. Six mois plus tard, un concurrent du nom de N.T.V. (*Nippon Teberu*) se lance dans la course. Mais c'est la retransmission en direct le 10 avril 1959 du mariage du prince héritier Akihito 明仁 qui a donné un élan considérable à ce nouveau média. À titre indicatif, le taux d'équipement des ménages japonais pour la télévision passe de 5,1% (908 710 appareils) en 1958 à 64,8% (13 378 973 appareils) en 1963, date d'arrivée des premiers épisodes de *Tetsuwan Atom*. L'Expansion de l'électronique dès la fin de la Seconde Guerre mondiale concourt à la démocratisation de la technologie nécessaire à la fabrication des appareils, avec une rapidité non concurrentielle. Très vite, la télévision devient une valeur montante pour toute forme d'expression liée au domaine du divertissement.

Au départ, le film d'animation en temps que tel (c'est à dire, le film réalisé en image-par-image) est exclu de la grille des programmes. Le studio Toei dōga avait pourtant fait mouche avec la production d'un long-métrage pour le cinéma (*Le serpent Blanc* en 1958), mais les méthodes de travail supposent une fabrication lente et coûteuse. Ces films semblent donc incapables de fidéliser une audience à un rythme hebdomadaire, comme le font déjà les *Drama*, ces feuilletons, alors porteurs des meilleurs éléments identitaires des chaînes, et plutôt destinés à s'adresser à un public féminin (disposé à rester à la maison).

Les *Drama* sont tournés en *live* dans des plateaux exigus, ce qui explique ces images constituées en majorité de demi-plans d'ensemble et de gros plans. En sus, le format de ces fictions restait prisonnier d'une convention théâtrale mal intégrée.

Parmi eux, notons dès maintenant deux programmes qui ont eu pour effet de rapprocher Tezuka encore un peu plus de la télévision :

- *Fujigina Shonen* est inspiré du manga éponyme d'Osamu Tezuka. Il raconte l'histoire incroyable d'un jeune garçon capable d'arrêter le temps afin d'agir sur les événements. Tezuka prit d'ailleurs part à la réalisation du feuilleton. Il mentionna dans son autobiographie quelques-uns des trucages utilisés pour immobiliser les acteurs alors que la technologie de l'époque ne permettait qu'une retransmission en direct.

- *Führer ZZZ*, diffusé sur Fuji TV en 1957, s'inspire directement du manga *Tetsuwan Atom* de Tezuka. Il consiste dans un feuilleton tourné en live, avec des comédiens costumés.

- Enfin, *Bôken Manga Ningyôgeki Tetsuwan Atom*, renommé en cours de diffusion sous le nom de *Kami Ningyôgeki Tetsuwan Atom* (« Le théâtre de marionnettes en papier d'Atom ») consiste dans une nouvelle adaptation où les personnages, dessinés sur du papier puis découpés, étaient collés sur des baguettes et animés de manière rudimentaire. Jacques Roméro nous apprend qu'il s'agissait là de la « toute première adaptation d'un manga sur le petit écran, et cela dans une forme qui s'en éloignait guère, sans toutefois avoir ses potentialités ».

Bien qu'ayant été consulté pour la réalisation de ces adaptations du manga *Tetsuwan Atom*, Tezuka n'a jamais vraiment été satisfait du résultat. Pas plus qu'il ne le sera de sa collaboration avec Toei doga pour l'adaptation en 1957 de son manga *My Son-Gokû* (et qui donna le film *Saiyûki* 西遊記). C'est certainement une des raisons qui le pousseront à prendre personnellement les choses en mains en 1963.

Avant l'animation, une autre forme de divertissement qu'on dit capable d'investir le champ du merveilleux s'impose. C'est la série de marionnette, dont la chaîne N.H.K. devient spécialiste.

La première série voit le jour en 1953, trois semaines seulement après l'ouverture de l'émetteur de la chaîne télévisée, le dimanche 1^{er} février. Il s'agit d'une adaptation de *Tamamo-no-Mae* du dramaturge Okamoto Kido (1872-1939), d'après la célèbre légende contant l'histoire d'une renarde à neuf queues ayant pris l'apparence d'une très belle femme. La fantasmagorie a sa place, même si les éléments auxquels le récit fait référence s'adressent davantage à un public adulte.

Un programme, peut-être plus enclin à se tourner vers la jeunesse, est certainement la série *Ie Naki Ko*, (d'après le roman *Sans Famille* du français Hector Malot). Lancée en 1955, cette série couple la manipulation de marionnettes en direct à une technique déjà éprouvée en animation : le papier découpé. Le résultat ressemble à ce qu'on appelle un « théâtre d'ombre ». La technique permet une régularité de diffusion et une constance scénaristique.

Mentionnons ici encore la première série de marionnette à aborder le genre de la science-fiction. Il s'agit de *Uchûsen Shirica* (Silica le vaisseau spatial), diffusé de 1960 à 1961.

Tezuka lui-même se laissa tenter par la production de séries *live* de marionnettes. Il produisit *Ginga Shonentai* 銀河少年隊 à Mushi production, quelques mois seulement après le lancement du dessin animé *Tetsuwan Atom*. Là aussi, la science-fiction est au rendez-vous ; et avec elle, le thème de la conquête spatiale.

Notons que Tezuka fut l'un des premiers à mixer les techniques en utilisant l'animation sur cellulo, pour le générique ainsi que quelques plans d'ensemble où le vaisseau voyage dans l'espace. C'est plus tard qu'on voit arriver les premières séries de marionnettes animées en stopmotion, plus laborieuses à réaliser que les spectacles de marionnettes filmés en live, mais tout de même beaucoup moins délicates que le dessin animé.

c. La première série d'animation télévisée au Japon

Pour ce qui est de la *cell-animation* (« l'animation sur cellulo »), il faut surtout compter sur les films d'importation, la diffusion exceptionnelle de quelques programmes de types courts-métrages (comme on savait en produire en nombre pour le cinéma), ou bien, et c'est là que l'exemple devient intéressant pour nous puisqu'on entre pleinement dans une logique de déclinaison et de reproduction, sur les spots publicitaires. Dans ce dernier cas, la lenteur des procédés de fabrication est très largement compensée par le rapport entre la faible durée du film et la fréquence des diffusions. L'apport financier des commanditaires offrait aussi un matelas relativement confortable aux artistes.

Mais concrètement, la première série d'animation japonaise jamais diffusée à la télévision, en qualité d'œuvre autonome et à la trame narrative autosatisfaisante (ce qui exclu donc les spots publicitaires qui, eux, prennent appui sur un produit dont l'existence sort du cadre du film), c'est *Mitsu no Hanashi* 三つのはなし. Comme son nom l'indique, le programme était composé de trois histoires issues d'œuvres littéraires japonaises : *Daisan no sara* de Kosuke Hamada, *Nemuimachi* de Mimei Ogawa, et *Opperu to zou* de Kenji Miyazawa. Si l'on peut, techniquement, parler de « série » à partir de trois films, notons tout de même que le résultat final, qui emploie la technique du papier découpé, est issu du travail de trois auteurs distincts, et que les trois contes furent diffusés ensemble, à la manière d'un polyptyque. La logique de série telle que Tezuka la mettra en place, avec des possibilités d'extension quasi infinie, n'est donc pas encore opérante.

En revanche, ce sera le cas de *Instant History* (1961) du célèbre mangaka Ryûichi Yokoyama. Les épisodes, d'une durée de deux à cinq minutes, proposaient un rendez-vous régulier et éducatif sur l'histoire, accompagné de nombreuses photos et extraits de films. Cette fois, la notion de série est établie, quand bien même il conviendra de vérifier si les séquences animées employaient effectivement la technique du cellulo (tandis que *Mitsu no Hanashi* reprenait le médium maintes fois éprouvé du papier découpé).

d. *Tetsuwan Atom*

L'arrivée sur Fuji TV de *Tetsuwan Atom* sur la grille horaire du mardi (de 18h15 à 18h45) coïncide avec la prise de conscience que la place des loisirs prenait chaque année un peu plus d'importance. En 1963, un second jour de repos est alloué dans la semaine, et la télévision conquiert de plus en plus de foyers. Lorsque vint le moment de la diffusion du premier épisode, le soir du 1^{er} janvier 1963, seuls quelques épisodes d'avance étaient réalisés. Quelques jours auparavant, l'équipe de production faillit contacter le responsable de la programmation des chaînes pour tout annuler, face au retard accumulé. Finalement, l'équipe décida de serrer les dents et d'essayer de tenir l'échéance, coûte que coûte !

Ce fut une révolution, et les autres studios furent, dans les premiers temps, incapables de s'adapter et de concurrencer le projet de Tezuka. La série dura cent quatre-vingt-treize épisodes ; elle prit fin le 21 décembre 1966. À la supervision de la série, on retrouve bien entendu Osamu Tezuka. Yoshiyuki Tomino et Rintarô travaillent également sur le projet : ils occupèrent plusieurs postes comme responsables du storyboard ou encore scénaristes.

Le coût moyen de réalisation d'un épisode de *Tetsuwan Atom* est estimé à 550 000 yens (environ 4 300 euros actuels). À la même époque, un téléfilm *live* (une des formes de fiction les moins chères) coûte environ 500 000 yens.

Si les coûts de fabrication de *Tetsuwan Atom* n'étaient pas entièrement couverts par le cachet des chaînes, après la diffusion des premiers épisodes, les fabricants de jouets, de produits alimentaires et de textiles demandèrent des licences pour utiliser l'image d'Atom dans leur produits. À tel point que Tezuka dû créer à Mushi un département exclusivement destiné à examiner les demandes qui leur parviennent, et traiter la question des droits d'auteurs. Sans cet apport financier, la société n'aurait pas pu continuer à fonctionner.

À ce moment-là, même si la technologie électronique permettait déjà à la télévision une retransmission en couleur, la chaîne Fuji TV continuait à diffuser en noir et blanc.

Le gouachage des cellululos, organisé en valeurs plutôt qu'en couleur, repoussait alors la difficulté du travail de nuanciation des coloris auquel Tezuka allait devoir se confronter quelques deux années plus tard, quand il inaugura le premier dessin animé télévisé en couleur : *Jungle Taitei*.

Concrètement, la véritable primeur de *Tetsuwan Atom* consiste donc dans le fait d'avoir été la première série d'animation télévisée à se fondre dans le format traditionnellement réservé aux fictions (tels que le *Drama* ou la

série de marionnette) en proposant vingt-six minutes d'animation inédites (si l'on déduit les génériques et les coupures) chaque semaines.

Mais même si c'est bien le studio Mushi pro qui ouvrit les hostilités au niveau de l'archipel, il ne faut pas perdre de vue que c'est à Toei que Tezuka fit ses classes. Sa collaboration sur le long métrage *Sayuki* (déjà cité) et, quelques temps après, *Arabian Night Simbad no Bôken*, (Littéralement « Les aventures de Simbad des 1001 Nuits », plus couramment traduit par « Sinbad le marin ») permit une prise d'emprunte des fonctionnements alors en vigueur dans un studio d'animation.

Une importante exposition au musée municipal de Kawasaki présentait, en 2000, un *e-konte* (story-board) dessiné par Tezuka pour le découpage de *Sayuki* et, en vis-à-vis, les corrections apportées par les membres de Toei dogu, plus expérimentés. Ilan N'Guyen, commente :

« [La] confrontation [...] met en lumière les faiblesses du dessinateur à succès dont, malgré son enthousiasme, il ignore presque tout ».

En fait, on touche là à ce qui fera plus tard le style Tezuka : une écriture rythmée, voir heurtée, recourant à des ellipses jusque là impossibles au cinéma.

2. LES ACTIONS RÉCIPROQUES ENTRE MUSHI ET LA TÉLÉVISION

Pour parvenir à se frayer un chemin vers l'animation télévisée, la réduction des temps de production représente certainement la disposition la plus importante. Mais d'autres données entrent en jeu telles que celles dictées, d'une part, par les caractéristiques techniques de l'objet au tube cathodique, de l'autre, par les chaînes de télévision (il s'agit d'entrer dans la « grille » établie par les directeurs des programmes), selon la catégorie du public visé. On détermine ce dernier point en fonction des plages horaires concernées.

Alain Weber nous éclaire sur ce que la fiction à la télévision a de spécifique par rapport à sa forme parente du cinéma. Les indications sont d'ordre général, mais il nous est permis de croiser certaines d'entre elles avec les archives de la chaîne Fuji TV sur lesquelles on peut trouver, de manière exhaustive et relativement précise, l'ensemble des supports techniques relatifs aux émissions programmées entre 1963 et 1966 (entre le premier et le dernier épisode de *Tetsuwan Atom*).

a. Nivellement...

On l'a dit, le public japonais adepte du petit écran avait eu le loisir de se familiariser avec le film d'animation à travers la publicité. Il n'est donc pas totalement fortuit que certaines caractéristiques soient communes aux deux domaines. D'ailleurs, la promptitude du message à caractère publicitaire et les moyens déployés pour parvenir à toucher la cible visée avaient certainement quelques éléments précieux à transmettre. Le trait d'union entre série télévisée et publicité est d'ailleurs si court que le petit personnage amérindien de Ciscorn Ôji, qui connu sa propre série animée en pâte à modeler en 1963, était apparu tout d'abord sur les boîtes de corn flakes de la marque Cisco. Weber nous explique que la simplification des composantes plastiques de l'image publicitaire n'est pas seulement intéressante pour des raisons de coût de production (ce qui demeure précieux pour le cas d'une fiction de vingt-six minutes) ; elle est aussi souhaitable au niveau de sa réception, en ce sens qu'elle permet une lecture plus hiérarchisée des informations :

« Ce montage fragmenté [de la fiction animée] est également celui du spot publicitaire qui, en l'espace de quelques secondes, concentre parfois toutes les ressources du cinéma : une image très composée avec acteurs, du dialogue, de la musique, quelquefois même une histoire et un commentaire. Mais, pour intégrer tous ces éléments en moins d'une demi-minute, le contenu des cadrages doit être très simplifié (le personnage ou l'objet principal d'une couleur contrastant avec le fond se détache nettement d'un décor pauvre en accessoires et en détails), et les plans, coupés très courts montrant, tout en leur centre, le produit à promouvoir de façon à en donner une vision globale immédiate. Le travail du monteur se limite ici à conformer la pellicule au découpage dessiné plan par plan dans le cahier des charges ».

b... Et dépassement

De la rivalité à la conquête des marchés sont nés des sortes de spécialisations soumises pour le cinéma à la nécessité de faire produire rapidement des intérêts aux sommes avancées par les banques, et pour la télévision au contrôle idéologique et moralisateur des ministères (malgré la récente levée du blocus). Le grand écran, pour s'approprier la clientèle la moins prisonnière des habitudes, c'est à dire les moins de vingt-cinq ans, a développé certains types de représentations peu valorisées par l'image télévisuelle. Il a donc cultivé les mythes des grands espaces du film d'action, du fantastique, de la science-fiction, et l'exaltant éclatement de la poursuite, de la violence, de l'horreur et du sexe.

Nul besoin de préciser que *Tetsuwan Atom* (mais, à travers lui, tous les *anime* à venir) ébranla quelque peu le système établi. Par sa liberté de ton et grâce à sa technique affranchie des contingences d'un studio de tournage (sans parler de l'onirisme de son sujet), *Tetsuwan Atom* réinjecta à la télévision toute la palette d'images propres aux fictions à (chose paradoxale !) « gros budget » (plan général, plan d'ensemble, plan de demi-ensemble, plan

américain, plan moyen, plan rapproché, gros plan). En sus, son succès contribua à donner à la science-fiction un nouvel essor.

Quand enfin les réalisateurs des émissions télévisées se dotèrent du matériel vidéo (ce qui amena plus de mobilité à l'écran puisqu'on pouvait faire basculer l'image d'un plan à l'autre en régie), ce n'était rien à côté de la souplesse dont Tezuka jouissait dans son atelier, quand bien même il utilisait des pellicules de cinéma.

Paradoxalement ou non, on peut dire que ce fut le cinéma qui donna à Tezuka une richesse d'approche et un savoir-faire, seuls à même de concourir dans la course télévisuelle.

3. DES STUDIOS AU « COUDE-A-COUDE »

a. Ceux dont on dit qu'ils ont devancé...

Si la primauté de l'invention de "l'animation limitée" revient aux américains de la U.P.A. (cette méthode de travail qui consiste à réduire le nombre d'image qui défilent dans une seconde de film afin d'accélérer les temps de fabrications), il semble pourtant que ce n'est pas aux Etats-Unis que la rencontre de l'animation et de la télévision trouve son humus. Cela tient à plusieurs facteurs :

- D'une part Tezuka a poussé les procédés de limitation des temps de production à des extrémités que n'ont pas osés approcher les américains (il est descendu à quatre cartons par seconde, là où les américains conservèrent une moyenne de six) ;
- D'autre part, même les premières séries américaines n'atteignirent jamais les vingt-six minutes hebdomadaires de *Tetsuwan Atom* ;
- Enfin (et surtout), la rencontre entre les films de la U.P.A. et la télévision ne se fit que dans un deuxième temps, sous la forme d'un repli financier qui se traduisit par des adaptations plus ou moins forcées.

Que les américains n'aient pas conquis la télévision aussi singulièrement que les japonais s'explique notamment par la grande tradition du "cartoon". Dans leur acception courante, ces films désignent des séries de courts-métrages avec des personnages récurrents, diffusés en première partie de soirée dans les salles obscures. Ils étaient commandés par les grands distributeurs, bien décidés à concurrencer une formule à succès déjà bien enracinée grâce aux *Silly Symphonies* de Disney.

C'est véritablement dans cet appareil que s'exhaussèrent les films de la U.P.A. On est bien là dans une logique de série, mais le point de comparaison avec *Tetsuwan Atom* s'arrête là. En dehors du fait que la télévision n'était pas le premier média concerné (même s'il est vrai que c'est elle qui fit connaître ces films par la suite), notons que chacune de ces fictions se devait d'être auto-conclusive. Les équipes de production disposaient, alors, de tout le temps qu'il souhaitaient pour la réalisation, il n'y avait pas de logique de fidélisation du public : une série pouvait s'interrompre à tout moment, sans conséquence pour l'histoire.

Ce n'est qu'à la fin des années 1960, le temps que les télévisions nord-américaines daignent financer le dessin animé pour le diffuser avec régularité au sein des programmes jeunesse, que Joe Hanna et William Barbera, des "anciens de la U.P.A." amorcèrent un virage télévisuel plus convaincant.

Nul doute que Tezuka étudia les productions plus ou moins directement issues de la U.P.A. puisque c'est lui-même qui établit la liste dans son autobiographie : *Mighty mouse*, *Heckle & Jeckle*, *Rocket belles-oreilles* (*Huckleberry Hound*), *Betty Boop*, *Popeye*, les aventures de Rocky et bullwinkle (*The Bullwinkle Show*), *Grandgallop & Petitrot*, *Bugs Bunny*, la famille Pierrafeu (*The Flintstones*), *Woody Woodpecker*, *Dick Tracy*, *Casper le gentil fantôme* (*Casper the Friendly Ghost*). Toutefois, le mangaka ne mentionne aucun de ces films comme référence consciente, mais plutôt comme objet de contentement personnel. Étant donné la relative parenté graphique de certains courts métrages expérimentaux des premières années de la Mushi pro avec les films américains dont on parle, on suppose que la U.P.A. eut sur Tezuka une influence plus importante qu'il ne le prétend. Un des chantiers de ma recherche à Tokyo consistera à vérifier la solidité de cette hypothèse.

Quoi qu'il en soit, retenons ce fait établi : aux États-Unis, la volonté première de Bosustow était de faire de ses studios un lieu de convergence des différentes expressions artistiques, loin des dogmes disneyiens. Ce sont les trouvailles techniques que les équipes mettront en place qui les mèneront à la télévision. Tezuka a, quand à lui, attendu du format télévisé qu'il insuffle à son équipe le désir d'enfanter de nouvelles images et de nouvelles figures (c'est le mouvement exactement inverse).

b. Et ceux dont on dit qu'ils ont suivi

Après avoir initié Tezuka à l'animation, le studio Toei doge lui emboîte le pas en lançant, en novembre 1963, *Okami Shônen Ken*. Aux commandes, l'artiste Sadao Tsukioka qui avait été, entre 1957 et 1959, l'un des plus précieux assistants d'Osamu Tezuka, si l'on en croit l'autobiographie de ce dernier. Il retournera dans le sillage du maître, quelques années plus tard.

Les correspondances entre Toei doge et Mushi pro ne s'arrêtent pas là. Lors de ses premiers séjours dans l'annexe du géant japonais, Tezuka débaucha lui-même certains animateurs pour en faire des équipiers expérimentés. C'est dire si la ténuité des relations Mushi-Toei est plus importante qu'on a coutume de le dire.

Jacques Romero analyse quelques-uns des motifs communs à *Okami Shônen Ken* et à *Tetsuwan Atom* dans une intéressante étude intitulée « Toei Mushi, la guerre du feu ». Il fait apparaître le fait que Tsukioka s'est appuyé sur les éléments visuels de son aîné pour mieux tenter de les dépasser techniquement, faute de pouvoir revendiquer la primeur.

Citons encore deux autres studios dont les productions avoisinèrent ceux de Mushi et qui, dans le même temps, entretenaient des relations plus ou moins étroites avec Tezuka :

- Le studio Otogi, créé en 1955 par le célèbre mangaka Ryûichi Yokoyama (l'auteur-même d'*Instant History* sus-mentionné), qui permit à Tezuka de rencontrer le metteur en scène et scénariste Eiichi Yamamoto à qui il confia, quelques années plus tard, la réalisation d'une de ces œuvres les plus personnelles : *Belladonna*.
- Enfin, un studio dont on parle rarement et qui, pourtant, a talonné Mushi pro d'encore bien plus près que ne l'a fait Toei doge, c'est TCJ (aujourd'hui nommé Eiken). Les acteurs de la TCJ lancèrent le 4 septembre 1963 (soit neuf mois après *Tetsuwan Atom* et deux mois avant *Okami Shônen Ken*) la série *Sennin Buraku*. Cette série ne fut jamais de nature à faire de l'ombre à *Tetsuwan Atom*, puisque sa durée de quinze minutes et son contenu quelque peu érotisant destinaient le programme à un public adulte. On peut cependant avancer que ce film s'appuya sur l'accueil favorable que le public réserva à l'œuvre de Tezuka pour creuser encore un peu plus la voie de la diversification des genres et des publics.

Notons ici que l'auteur de *Tetsuwan Atom* produira d'ailleurs à son tour quelques films d'animation érotiques dans les années 1970.

Conclusion

Si « le mardi 1er janvier 1963 reste une date à jamais inscrite dans l'histoire de l'animation japonaise comme étant celle de la naissance de l'animation télévisée », c'est que la série de Tezuka parvint à se fondre dans un format prédéfini tout en avançant aux directeurs de chaînes des arguments qui permirent à la télévision d'entamer un audacieux virage vers la diversification des genres et des formats.

Les différentes fictions qui se succédèrent à la télévision montrent que le besoin de récits d'aventure et fantasmagorie était grandissant auprès d'un public qui en avait été trop longtemps privé. L'animation, qui semble pourtant propice à occuper ce champ, ne proposait alors qu'un rendez-vous régulier avec l'histoire et l'information. À l'inverse, le Drama poussait, bon an, mal an, du côté de la S.F.

Les adaptations primitives plus ou moins heureuses de *Tetsuwan Atom* ont mit en lumière le fait que l'incroyable popularité du manga prédestinait Atom à devenir le motif central d'une télévision en pleine construction (motif qui demeure encore aujourd'hui). On admet souvent que la volonté due au seul Osamu Tezuka d'adapter son manga en anime relevait d'un coup de folie de l'artiste. Si cela doit être nuancé par le fait que la popularité dont jouissait déjà l'enfant robot des revues-papier pouvait garantir un relatif succès à la série TV. Notons toutefois que, sur le plan technique, l'aventure demeure une absolue invention.

Même la U.P.A. qui, aux Etats-Unis, avait déjà avancé sur le terrain de la réduction des temps de production, ne parvint jamais à modéliser ses méthodes de travail avec autant d'efficacité. Cela tenait certainement au fait que Tezuka œuvra pour la mise en place d'un atelier aux proportions familiales mais aux méthodes de travail résolument industrielles.

Bien sûr, quelques productions isolées avaient obtenues, avant *Tetsuwan Atom*, la faveur d'une diffusion à la télévision. Mais seules les formes constantes sont, en histoire de l'art, élevées au rang de style. Peut-on utiliser cette expression pour désigner l'œuvre d'un Tezuka qui, par sa capacité à faire naître dans l'esprit de ses collaborateurs le désir de prolonger l'aventure, ouvrit une incroyable brèche dans des temps où personnes ne croyaient possible un tel challenge.

Pour nous, Tezuka reste à l'origine de cette véritable industrie frénétique où explosent tous les fantasmes, des plus doux à l'hyperviolence et même la pornographie. Il fut le premier à conduire l'animation sur le terrain de l'expérimentation industrielle.

THE RECIPROCAL ACTIONS OF THE FILM WORKS OF OSAMU TEZUKA AND TELEVISION

Samuel KACZOROWSKI

1961: The Japanese artist Osamu Tezuka founded "Mushi Production studio" in order to create a series in animation, especially for television. The device he invented with his team revolutionized the traditional methods (limiting the number of colors to accelerate colorization, multiplication of still shots on backdrops, loops, camera scans accompanied by sound effects, recoveries of backgrounds, etc.). When the cartoon *Tetsuwan*

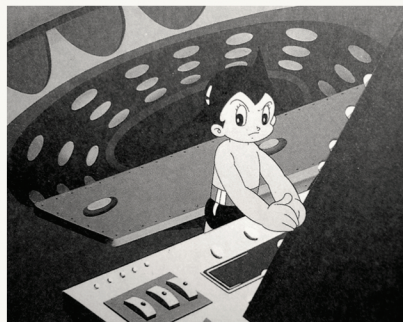


Fig. 1

Tezuka Productions (Editor), *The Animation filmography of Tezuka Osamu and Tezuka Productions* (3rd edition), Tezuka Productions, 2006. Tezuka Productions ©

*Atom*¹ ("Astro boy", Fig. 1) swept over the small screen, the success was immediate. Today, even depreciated by some analysts and filmmakers, this "limited animation" has been copied over and above in Japan.

If we are in agreement that Tezuka did not, as we read sometimes, "invent the manga" but gave it its modern form, we can operate by the same observation about his film works. Osamu Tezuka has maybe not been the first artist to create animation series for television, but he made a new filmic style, newly designed

1 *Tetsuwan Atom* 鉄腕アトム, Dir : Osamu Tezuka, Based on a book by Osamu Tezuka, Mushi Prod., 193 episodes of 30 min, black&white, 1963. T.V. animation T.V. series broadcasted on Fuji T.V. from 1963/01/01 to 31/12/1966/12/31