

**MUKUO
TAKAMURA**

椋尾篁

1938-1992

Editions du Yamato

ANIMOGRAPHIE DE MUKUO TAKAMURA

Par Ludovic GOTTIGNY et Jacques ROMERO

Introduction

Ce dossier s'attarde longuement et de manière exhaustive sur celui qui est encore considéré comme l'un des plus grands décorateurs et directeurs artistiques de l'histoire de l'animation japonaise, MUKUO Takamura. Treize ans après sa disparition en 1992 nous avons voulu revenir sur l'héritage incontournable de cet immense artiste trop tôt disparu.



Mukuo Takamura p.2
L'alchimiste de l'ombre p.3
La fièvre du départ p.4
Naissance d'une étoile p.7
Un nouveau départ p.11
A bâbord toute ! p.21
MUKUO se fait pirate p.24
A nouveau sur le ring p.29
La vie en grand p.31
Les dernières grandes expériences de « L'alchimiste » p.37
Une décennie bien trop courte p.38

Annexe p.40
Animus Anima p.41
La table à dessin de Mukuo p.42
Le processus art/décors p.42
Le Studio Mukuo (composition) p.43
Les Soleils de MUKUO Takamura p.46

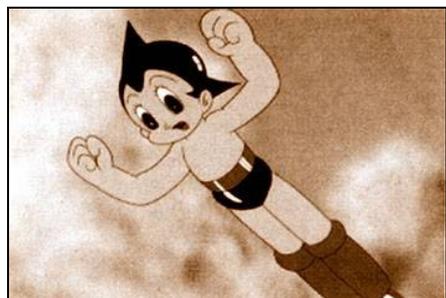
MUKUO TAKAMURA (1938-1992)

Parmi les réalisateurs et autres *character designer*, il existe un poste qui est tout aussi influent sur la qualité finale d'un dessin animé, mais qu'on ne retrouve jamais sous les projecteurs. Le directeur artistique, traditionnellement en charge, notamment, de la réalisation des décors d'une oeuvre, remplit souvent le rôle primordial d'intermédiaire entre l'artiste de *storyboard* et celui du *layout*, en créant de véritables peintures symbolisant l'ambiance de scènes spécifiques, avec leurs couleurs, leurs arrière-plans et leurs personnages dans des poses clés. Activités, englobant donc l'image dans son ensemble dans des instants bien déterminés et lui octroyant les différentes nuances de lumières sur les multiples couleurs appliquées. Ouvrages dont le spectateur n'apprécie pas toujours les qualités, trop souvent distrait par l'ensemble des mouvements. Ces artistes de l'inconnu n'oublieront jamais leur étoile à eux, MUKUO Takamura.

Ses différents travaux auront été d'une importance primordiale dans l'art de l'animé, tant au niveau de sa technique, de ses expériences et de ce qu'il en résultera sur le plan émotionnel. Bien qu'étant une grande figure de ce milieu, à l'instar de son ami KOMATSUBARA Kazuo avec lequel il avait travaillé à de nombreuses reprises, il était d'une grande discrétion. Sa carrière à d'ailleurs quelques autres similitudes avec le célèbre *character designer*, notamment le désir de créer un studio indépendant de sous-traitance. Ils nous ont également quitté tous deux bien trop tôt, à 56 ans pour KOMATSUBARA Kazuo et 54 ans le 9 juin 1992 pour le fondateur du Studio Mukuo.

L'alchimiste de l'ombre

Le directeur artistique de nombreuses oeuvres de RINTARÔ, dont notre fameux Captain Harlock (Albator), est né le 1^{er} janvier 1938 à Sasebo (district de Nagasaki), un an tout juste avant ARAKI Shingo. Il sort diplômé en 1963 de l'école d'art de Musashino (banlieue de Tôkyô), et entre la même année à Mushi Production comme décorateur, sur l'invitation de son mentor HANDÔ Katsumi (*Wansa-kun, Belle et Sébastien*).



C'est ainsi qu'il fait ses débuts au moment où l'Histoire de l'animation télévisée japonaise commence¹, sur plusieurs épisodes de *Tetsuwan Atom* (1963-66, 193 épisodes), première série animée japonaise hebdomadaire lancée par

TEZUKA Osamu et son studio. Sur *Tetsuwan Atom*, toutes les règles sont à inventer. Bien sûr le cinéma d'animation a déjà expérimenté diverses méthodes de réalisations, de l'animation aux décors, mais ces procédés sont maintenant à adapter sur le petit écran et dans un tout autre ordre d'idée au niveau de la durée, qui si elle est réduite est également multipliée. Pour cette première série, le décor proprement dit est parfois sommaire. Il joue très souvent sur des couleurs de fond et par certains effets il est là pour prononcer les personnages et les différents éléments qui cohabitent avec ces derniers.

Un projet mythique qui aura aussi lancé la carrière de nombreux animateurs de renoms comme SUGINO Akio et ARAKI Shingo, ou encore les futurs réalisateurs cultes DEZAKI Osamu (*L'île au trésor, Cobra, Black Jack*) et RINTARÔ. MUKUO accumule l'expérience et, l'année suivante, suit HANDÔ Katsumi au studio Tôkyô Movie (futur TMS).

¹ En 1961 et 1962 il y eu deux séries télévisées qui ont précédé celle de TEZUKA mais chaque épisode était de courte durée et elles correspondaient davantage à un programme pédagogique que fictionnel.

Il travaille dès son arrivée sur la toute première oeuvre du studio: **Big X** (1964-65, 59 épisodes), une autre série de TEZUKA, qui s'essayait ici à faire produire une de ses oeuvres par un autre studio que le sien (Mushi Production). Si le *manga* original s'attardait avec sérieux et complexité sur la terreur engendrée par le fascisme en temps de guerre, la version animée se démarque par une simplification très manichéenne. Bien que les décors soient travaillés avec soin, ils restent pour certains relativement minimalistes et sans grande profondeur. Sur cette série MUKUO rencontre à nouveau, entre autres, DEZAKI Osamu au *storyboard* et le "cinégraphiste" indépendant KINOSHITA Renzo (*Pica Don, A Little Journey*) aux dessins.



MUKUO abandonne *Big X* et quitte la TM en 1965, pour rejoindre le tout nouvel « Institut Artistique Handô » (monté par HANDÔ Katsumi), situé dans le quartier de Fujimidai (district de Nerima à Tôkyô). Il y parfait sa formation et, la même année, officie dans l'équipe des décorateurs de la série *Uchû Ace* (1965-66, 52 épisodes, première oeuvre animée de la Tatsunoko faisant suite à une série *live*), qu'il ne terminera pas là non plus. Cette série fait écho à celle de *Tetsuwan Atom* en mettant en scène un personnage aux caractéristiques quelque peu identiques mais ce n'est pas un robot. A l'instar de

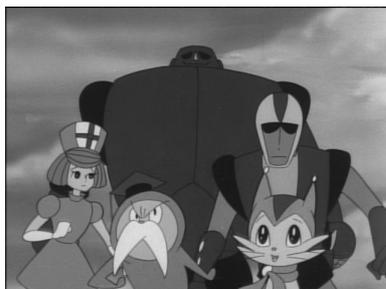
Superman, il vient d'une autre planète et est doté de certains pouvoirs dont il disposera pour combattre les ennemis de son père.

La fièvre du départ

Début 1966, MUKUO quitte l'Institut Handô et participe à la création du studio **Fantasia**, aux côtés du réalisateur HATA Masami (*Jeu set et match, Little Nemo*) et du directeur artistique UCHIDA Yoshiyuki (*Jack et le haricot magique film, Huckleberry Finn film*). Toujours décorateur, il rejoint en route la série *Wonder Three* (1965-66, 52 épisodes), encore un TEZUKA ! Il croise alors pour la première fois KOMATSUBARA Kazuo qui occupait alors le poste d'animateur clé. Petite curiosité sur cette oeuvre, TEZUKA donna à l'un des personnages principaux le nom d'un de ses grands amis, le célèbre (et néanmoins toujours pas traduit dans l'hexagone) romancier de science fiction HOSHI Shinichi.



Enfin, il devient pour la première fois directeur artistique sur *Rainbow Sentai Robin* (1966-



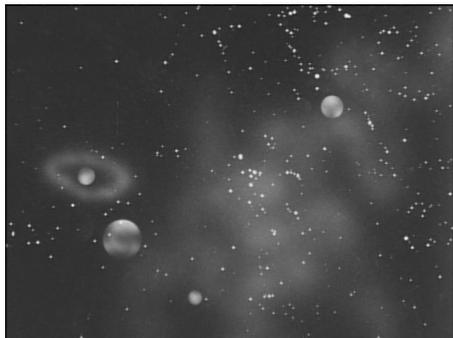
67, 48 épisodes) dirigé par SUZUKI Shinichi (*Kaibutsukun, Pa-man*) créateur du Studio Zero avec ISHINOMORI Shotarô, le créateur du *manga* original. C'est une des premières apparitions des séries *sentai* qui, de part l'utilisation des

couleurs de l'arc-en-ciel (la série est en noir et blanc), posent les jalons du genre. Il y croisera MIYAZAKI Hayao, animateur-clé sur les épisodes 34 et 38.

Comme il était très courant à l'époque dans les séries *tokusatsu*, Robin le héros, qui avec ses amis protège la Terre des envahisseurs, est lui aussi originaire du lointain espace d'où viennent ces derniers. Ces extra-terrestres veulent envahir la Terre car la planète Parta dont ils sont natifs va bientôt exploser. Son père qui était un de leurs espions fut blessé lors d'une mission sur Terre. Une jeune femme le trouva inanimé et le soigna. Ils tombèrent amoureux et Robin fut le fruit de leur passion. Ses parents qui furent depuis fait prisonniers par ceux de Parta (planète-Albator84), créèrent pour le protéger des êtres mécaniques, le professeur à la forte moustache, la féline Beru (Belle), Wolf champion de la gâchette, le robot fusée Pegasus, et Lili l'infirmière qui vivra un peu la même histoire que les parents de Robin dans le romantique 6^{ème} épisode *Uchû ni Kakeru Niji* (Un arc-en-ciel dans l'espace). Episode où le côté sensuel de l'amour était quelque peu évoqué. On pourra voir notamment Lili en nuisette transparente, et quand elle rencontre l'homme au nom évocateur de Roméo qu'elle a recueilli et soigné, elle en tombe amoureuse et cela sous la musique de *Jeux Interdits* avec une guitare aux cordes ardemment vibrantes.



Lili qui est doublée par SHINDÔ Noriko (elle sera une semaine après la fin de la série Princesse Saphir) prendra d'ailleurs de plus en plus d'importance au fil de la série et à



partir du 27^{ème} épisode le second générique de fin lui sera consacré. A partir de cette seconde partie d'ailleurs, la première s'étant achevée avec la fin des envahisseurs et les retrouvailles entre Robin et ses parents, le changement de ton et d'atmosphère sera différent car la présence de l'espace est moindre et l'humour y est beaucoup plus présent.

L'imagerie de l'espace est dans la lignée de celle de *Uchu Patrol Hopper* qui évoque quelque peu le cinéma d'après guerre, elle y est représentée avec une grande beauté. Les décors terriens quant à eux sont très soignés et mêlent déjà les diverses variations artistiques que MUKUO va alors développer. La nature est notamment peinte avec une exigence poétique de l'image. La couleur n'étant pas encore de mise, MUKUO utilisera à merveille de nombreux jeux d'ombres et de lumières et fera même quelques expériences sur la texture de l'eau.

Petite curiosité assez rare, lors d'une poursuite dans le



premier combat dans l'espace, Robin croise à grande vitesse un satellite artificiel. A l'époque ces derniers étaient d'importance dans l'actualité surtout que c'est en 1966 que le programme de lancement des satellites japonais commença avec quelques échecs pour y parvenir finalement en 1970. C'est aussi semble-t-il sur cette série que la Toei commencera à utiliser des *eyecatch* pour les séries animées, juste un an après *Super Jetter*.

La même année, il quitte Fantasia (quatrième déménagement !) et fonde enfin sa propre société, **Mukuo Group**. Celle-ci, en réalité, sous-loue une pièce de l'Institut Artistique Handô désormais installé à Shimendô (banlieue de Tôkyô). Il termine l'année 1966 en tant que décorateur sur *Ganbare ! Marin Kid* (1966, 13 épisodes, 1^{ère} série) avec ARAKI Shingo au *genga* et TOMINO Yoshiyuki (*Gundam*, *Ashita no Joe*) au *storyboard*. Vladimir TARTA et René BORG reprendront le même concept, écologie sous-marine et aventures avec deux jeunes enfants et un dauphin blanc dans la série *Oum le dauphin* en 1971.



L'année suivante, il œuvre sur la fin de la série *Osomatsu-kun* (1966-67, 56 épisodes) première adaptation du *manga* humoristique de AKATSUKA Fujio (*Ako-chan / Caroline*) qui a participé au scénario. Elle est dirigée par NAGASAWA Makoto (*Le Serpent Blanc*, *Wanpaku ôji no orochi taiji*, *Les Voyages spatiaux de Gulliver*) et MITSUNOBU Hiroe (*Saiyûki*, *Captain Tsubasa*) avec du côté de l'animation KOMATSUBARA Kazuo.

Il prend ensuite le volant de la toute première série de sport, mécanique en l'occurrence, avec *Mach Go Go Go* (*Speed Racer*, 1967-68, 52 épisodes) créée et dirigée par le créateur de la Tatsunoko et également du *manga* éponyme de 1966, YOSHIDA Tatsuo (*Gatchaman*, *Demetan*). Au dessin IPPEI Kuri (*Hutchi*, *Judo Boy*) le benjamin des frères YOSHIDA qui accompagnera son aîné sur bon nombre des productions Tatsunoko. MUKUO travaille en tant que décorateur avec le directeur artistique, *mecha designer* sur *Gatchaman*, NAKAMURA Mitsuki (*Gundam*, *Nausicaä*, *Hokuto no Ken*, *Les Mystérieuses Cités d'Or*).

En dehors de la compétition sportive, une grande partie de l'action se situait dans des décors souvent exotiques comme par exemple dans le désert où la Mach 5 (avec ses multiples options) n'avait aucun problème pour se déplacer, même sans options d'ailleurs. Bref un tout-terrain, voire même un sous-marin ! Cette série mêlait habilement enjeux sportifs et intrigues policières avec une grande dose d'aventure. Malgré la vitesse, on pouvait observer les décors qui étaient, bien que minimalistes dans certains plans, extrêmement détaillés et soignés. Les couleurs vives se devaient d'évoquer les différentes régions traversées. Les bolides se laissaient très souvent glisser sur le cellulo, mais s'intégraient généralement de manière agréable à l'ensemble du décor. Avec *Mach Go Go Go*, cette première véritable expérience sur le mouvement des véhicules était donc des plus concluantes.



Pour l'anecdote, le nom de famille du héros, *Mifune*, nous renvoie directement au rôle qu'interprétait l'immense MIFUNE Toshirô dans *Grand Prix* de John FRANKENHEIMER, réalisé l'année précédente en 1966, et qui marqua durablement le Japon.²

Cette série importée très rapidement de l'autre côté du Pacifique, sous le titre de *Speed Racer*, fut très appréciée aux Etats-Unis, notamment par un très jeune TARANTINO qui y fera référence dans son jouissif et éclectique *Kill Bill*.

En 1997, trente ans après l'original, un remake sera réalisé avec une grande partie du staff d'origine de la Tatsunoko comme SASAGAWA Hiroshi (*Gatchaman*, *Demetan*, *L'oiseau bleu*) et SUDA Masami (*Gatchaman*, *Hokuto no Ken*) mais hélas, cela sans MUKUO.

² Il s'agissait en effet du premier grand rôle d'un acteur nippon renommé en son pays, dans un film américain.



Ce dernier enchaîne, au même poste de décorateur, sur la moitié des épisodes de *Kaminari-bôya Pikkari-Bee* (1967-68, 54 épisodes) dirigée par MITSUNOBU Hiroyoshi (*Captain Tsubasa*, *Huckleberry Finn no Boken* TV et film) sur un scénario de YOSHIDA Yoshiaki (*Moomin* 1969-72, *Galaxy Express 999*, *Vic le viking*). Cette série, qui comme beaucoup d'autres nous est hélas encore inconnue, mettait en scène avec humour Pikkari-bee, l'enfant tonnerre qui, juché sur son petit nuage tel un Son Gokû, avait le pouvoir de lancer la foudre.

Il travaille ensuite sur la série *Johnny Cypher* (1968-69, 23 épisodes ou 138 ép. de 5 min.) une coproduction américano-japonaise réalisée par Joe ORIOLO, producteur de la série *Félix le chat* (1959), mais surtout créateur de *Casper le fantôme* et réalisateur de la série *The Mighty Hercule* (1963). Nantie d'un *design* fortement américanisé, cette série mettait en scène un super héros scientifique à la carrure d'un Superman. La même année, l'Institut Artistique de HANDÔ Katsumi est dissous et le Mukuo Group l'accompagne dans sa chute.



Naissance d'une étoile

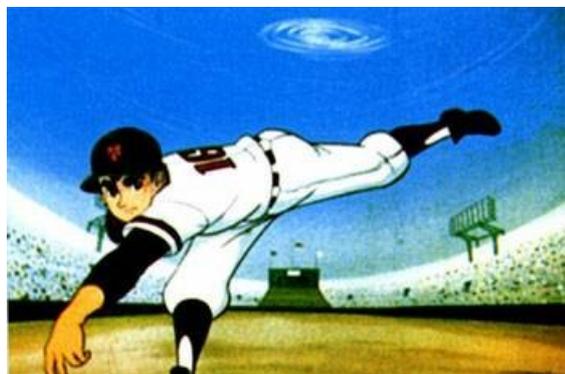
MUKUO Takamura ne tarde pas à reprendre son activité, cette fois directement dans son appartement d'Ogikubo (Tôkyô). C'est la naissance officieuse du **Mukuo Studio**, une période qui lui permettra de participer à la réalisation des décors de nombreuses séries-phares de l'animation

comme *Yûyake Banchô* (1968-69, 26 épisodes) d'après un *manga* de TOSHIO Shoji et KAJIWARA Ikki. Alors que le script était signé



YUKIMURO

Shun-ichi
(*Moomin*, *Ashita no Joe*, *Candy Candy*, *Ganbare*



Genki) avec des scénarii de YOSHIDA Yoshiaki, cette série était dirigée par KINOSHITA Renzo et TOMINO Yoshiyuki. Suite à cette série d'aventure et de sports de combats, il travaille exclusivement sur des séries de sport, toutes pionnières dans leur catégorie, comme *Kyôjin no Hoshi* (base-ball, la fameuse "étoile des Géants", 1968-71, 182 épisodes) avec SHIBAYAMA Tsutomu, ARAKI Shingo et KOMATSUBARA Kazuo, *Kurenai Sanshirô* ("Judo Boy" 1969, 26 épisodes), une production Tatsunoko avec une grande partie du staff de *Mach Go Go Go*, qui nous fera voyager tout en suivant les aventures de Sanshirô à la poursuite de l'homme à l'œil de verre qui a tué son père lors d'un combat.

Il retourne ensuite chez TMS où il s'attaque, justement, à *Attack No.1* ("Les Attaquantes", 1969-71, 104 épisodes), série de volley-ball réalisée par KUROKAWA "Smash" Fumio et OKABE Eiji (*Le tour du monde en 80 jours, Les 4 filles du Dr March*) d'après un *manga* de URANO Chikako qui, avec ce titre, contribua fortement à l'avènement des *shôjo manga*. Dans le même temps, il



effectue son transfert dans une autre équipe et change de sport avec la toute première série de football *Akaki chi no Eleven* (1970-71, 52 épisodes) d'après un *manga* du décidément incontournable KAJIWARA Ikki. L'histoire s'inspire d'une



équipe d'étudiants japonais de l'Urawa Minami High School ayant remporté trois titres inter lycéens en 1969.

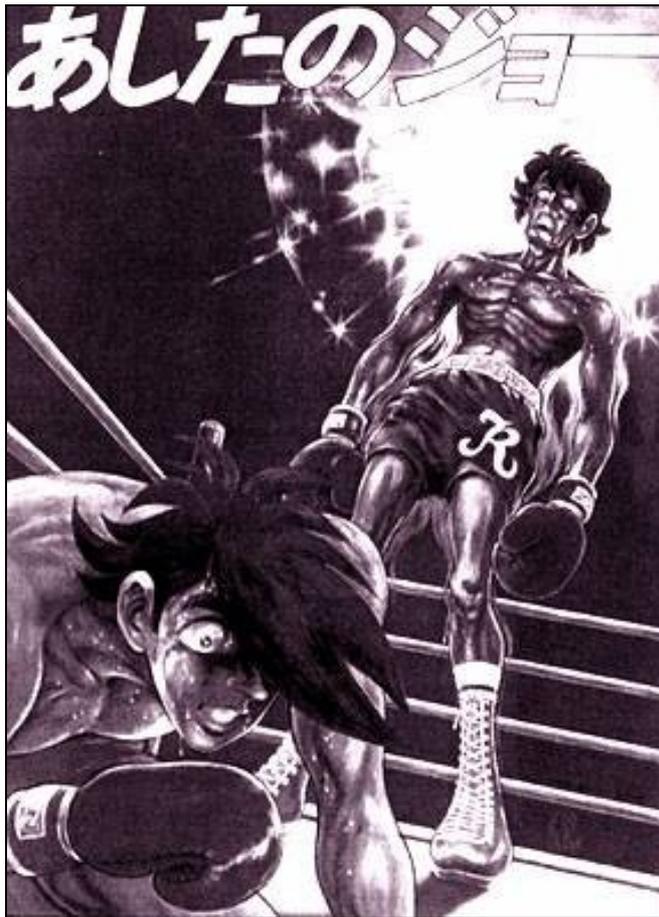
Sa carrière sportive se poursuit avec le studio Mushi qui, en ce début des seventies, s'apprête à produire l'adaptation d'un très célèbre *manga* de CHIBA Tetsuya et TAKAMORI Asao (qui n'est autre que KAJIWARA Ikki), qui fera incontestablement date dans l'Histoire de l'animation japonaise. La cultissime série de boxe *Ashita no Joe* (*Joe de demain*, 1970-71, 79 épisodes) est réalisée par DEZAKI Osamu et l'animation est dirigée par ARAKI Shingo avec au *character design* SUGINO Akio. Celui-ci retrouvera DEZAKI sur la seconde série produite par TMS en 1980 ainsi que sur les films. TOMINO Yoshino (*Gundam*) réalisa une partie du *storyboard* comme il le fera également sur *Heidi et Marco*. MUKUO travaille pour le coup auprès du directeur artistique AKASHI Teiichi (*Jungle Taitei, Les Contes des mille et une nuits, Hi no Tori-Reimei-hen* film).



Ashita no Joe est une des rares séries à avoir conservé une certaine homogénéité qualitative tout au long de sa diffusion. Le personnage de Yabuki Joe, qui ne vit que pour la boxe, aura plus que tout autre personnage bouleversé les téléspectateurs qui ont suivi son irrésistible ascension, de sa jeunesse orpheline à son dernier combat (seconde série de 1980) où il laissera échapper son ultime souffle, bataillant de toutes ses forces et faisant don de sa vie à son art. Au cours de cette année 1970 qui vit MISHIMA se faire *seppuku*, le personnage de Joe, de par certaines valeurs qu'il véhiculait, servit d'étendard aux activistes de la Faction Armée Rouge (qui par la suite se transformera en mouvement terroriste) ! Lors de certaines de ces manifestations politiques, l'image de ce héros est également utilisée comme on peut le voir dans le film documentaire *Kashima Paradise* (Yann Le Masson et Benie Deswarte, 1973). En France par exemple, il y eut un cas similaire avec la série télévisée de *Jacquou le croquant* d'après le roman d'Eugène LE ROY où l'on a pu voir, après sa diffusion en 1969, des manifestations paysannes s'identifier et s'associer à l'injustice subie par le jeune Jacquou.



Lors de cette première série, de véritables funérailles furent même organisées le 24 mars 1970



pour la mort de Rikiishi qui avait su trouver une grande place dans le cœur des japonais. C'est dire l'impact psychologique de la série sur les téléspectateurs. Si la seconde série ne fut pas réalisée aussitôt après la première, c'était tout simplement pour permettre au mangaka d'achever son histoire, l'anime ayant rattrapé le support papier.

Comme *Tiger Mask*, *Ashita no Joe* représente, dans un Japon en plein développement économique, son pendant. Celui dont s'est extrait Yabuki Joe, de la misère et de l'abandon.

Ce qui frappera le plus chez ce personnage, hormis ses poings, c'est sa personnalité insaisissable, mais qui insuffle néanmoins en nous sa force et sa détermination. Sous son caractère explosif, Joe ne veut qu'une seule chose : devenir le meilleur boxeur. C'est son unique ambition, peut-être la seule qu'il estime le droit d'avoir, au point de laisser mourir un amour tout juste pressentit. Ce qui est vrai pour Joe, l'est aussi pour le Japon et les japonais à cette

époque. Devenir le pays le plus riche et le plus performant du monde. Bien qu'intègre, Joe sera consumé par cet ardent désir et il perdra au passage une certaine part de son humanité.

Après son excellent travail sur cette icône, on retrouve MUKUO une nouvelle fois du côté de chez TEZUKA, avec notamment le court métrage de 16 minutes *Kôri no kuni no Miisuke* (Misuke au pays des glaces, juillet 1970). Très célèbre malgré sa durée réduite, cet animé présente un chiot, Poko, qui sort du frigidaire et emporte un jeune garçon, Misuke, vers un monde glacé rempli d'aventures. Les chansons et les musiques étaient composées par YOKOYAMA Seiji (*Captain Harlock*, *Saint Seiya*). A ce propos, ce court fut réalisé pour exploiter et promouvoir les performances sonores de l'orgue électronique de Yamaha, l'Electone créé en 1959 et disponible commercialement à la fin des années 60. Possédant une gamme de diverses tonalités pour chanter, il contribuera à la création du *karaoke* puisqu'il fut aussi utilisé dans les bars à cette époque.



La même année et toujours pour la Mushi, il officie sur son premier long-métrage, un film qui fera date, l'érotique *Cléopatra* (15 septembre 1970) réalisé par TEZUKA lui-même et YAMAMOTO Eiichi (*Les Contes des 1001 nuits*, *Uchû Senkan Yamato*). Ce film s'inscrivait dans la continuité de *Sen'ya Ichiya Monogatari* (Les Contes des Mille et Une Nuits) réalisé l'année précédente et *Kannashimi no Belladonna* qui lui fera suite trois ans plus tard, formant ainsi un fameux triptyque épicurien. Outre TOMITA Isao (*Jungle Taitei*, *Ginga Shônen Tai*)

aux musiques, on comptait la présence d'animateurs connus des fans de *Saint Seiya* comme SHINDÔ Mitsuo (*Candy Candy*) et SASAKADO Nobuyoshi, ou encore les réalisateurs ASHIDA Toyoo (*Hokuto no Ken*, *Uchû Senkan Yamato*) et KAWAJIRI Yoshiaki (*Ninja Scroll*, *Vampire Hunter D Bloodlust*).



Sous la direction artistique de ITÔ Kazue (*Un Chien des Flandres*, *Les Enfants du Capitaine Trapp*), MUKUO retrouve le réalisateur de *Misuke du pays de glace*, SUGII Gisaburô (*Une Vie Nouvelle*, *Touch films*) qui y dirige l'animation réalisée entre autre par KINOSHITA Renzo (*Big X*). Le *chara design* atypique de KOJIMA « Isao » Kô (*Vie d'un moine bouddhiste*) en rebutera plus d'un. Ce dernier est surtout connu pour ses *manga* érotico-comiques comme *Sennin Buraku* qui connu une adaptation animée en septembre 1963 (diffusée peu avant minuit).

Si le film, sous-titré *La Reine du sexe* aux USA, fut qualifié de film érotique et classé X, il n'en possède que peu les caractéristiques. Certes, certaines scènes peuvent être considérées pour adultes, comme celles où l'on peut admirer la plastique de quelques corps dénudés, mais même

si les scènes d'amour sont des plus explicites, elles ne montrent que peu de choses. L'imagination fait le reste.

Au 21^{ème} siècle, trois hommes utilisent une machine pour voyager dans le temps. Ils s'arrêtent à l'époque où vivait Cléopâtre (69-30 avant JC) et découvrent que cette dernière n'avait à l'origine aucune beauté mais qu'elle l'acquiert grâce à une certaine magie égyptienne.

Ce film est un drame sérieux mais l'humour n'y est pas absent. On peut ainsi reconnaître certains personnages d'AKATSUKA Fujio ou SHIRATO Sanpei, apparaissant parfois incongrûment mais de manière plus ou moins drolatique. Si ces apparitions sont



couramment appréciées dans un *manga*, celles-ci sont généralement plus délicates à gérer dans un long-métrage, au risque de nuire à sa structure.

Contrairement au système japonais courant, YAMAMOTO et TEZUKA adoptèrent, comme pour leur film précédent, une méthode de travail proche de DISNEY puisque certains animateurs auront en charge l'animation d'un personnage sur toute la longueur du métrage. NAKAMURA Kazuko animera ainsi Cléopâtre, et HATA Masami le personnage d'Antoine. De même chaque scène est confiée à un seul directeur de l'animation ce qui confère à chacune d'entre elle une atmosphère particulière. KINOSHITA Renzo a ainsi réalisé la scène psychédélique du saut dans le temps, SUGII Gisaburô avait en charge toutes les scènes d'amour, NAKAMURA Kazuko celle du bain ou encore FURASAWA Hideo qui dirigea la



scène d'assassinat et AKABORI Mikiharu celle de la bataille navale.

Signalons également pour les décors, le travail photographique de MIYAGAWA Kazuo qui oeuvra sur des films en prise de vue réelle comme *Rashômon* et *Yojimbo* de KUROSAWA et un grand nombre de films de Zatôichi.

Parallèlement à ces œuvres, MUKUO sera aussi directeur artistique sur *Dororo* (1969, 26 épisodes) d'après le *manga* éponyme de TEZUKA Osamu qui en signera le scénario. A sa réalisation on retrouve SUGII Gisaburô et aux décors on peut également noter la participation de TSUKIMA Hachiro (*Cleopatra*, *Uchû Senkan Yamato* film1) ainsi que AKASHI Sadakazu (*Les Mille et Une Nuits*, *Jungle Taitei* 1989). L'histoire conte les aventures de Dororo le voleur, accompagné de Hyakkimaru le samourai, dont la particularité est d'avoir des armes à la place des membres,



car ces derniers ont été vendus par son père à des démons lorsqu'il était bébé. Cette série permit d'offrir une fin au *manga* qui n'en avait pas.

Comme précédemment et au même poste, il se retrouve avec ARAKI Shingo sur *Otoko ippiki gaki taishô* (1969-70, 156 épisodes) d'après le tout premier *manga* de MOTOMIYA Hiroshi (*Salaryman Kintarô*) qui évoque la vie de Mankichi Togawa, un jeune chef de gang des rues.

Puis, il travaille sur le film pilote *Zenta to Sanpei* d'après le roman de TSUBOTA Jôji adapté notamment au cinéma en 1937 dans le film *Kaze no naka no Kodomo* (Les enfants dans le vent) réalisé

par SHIMIZU Hiroshi (1903-1966), réalisateur aux 160 films dont un certain nombre sur le monde de l'enfance. Leur mère les délaissant et leur père ayant été injustement mis en prison, deux enfants se retrouvent seuls pour faire face à la vie, tout en continuant à aller à l'école. C'est sur cette production animée qu'il fait la connaissance d'un certain RINTARÔ, qui lui est présenté par une relation commune, SUGII Gisaburô.



Un nouveau départ



Le 1^{er} mars 1971, notre homme finit par lancer officiellement le MUKUO STUDIO à Ogikubo, qui devient l'un des tout premiers organismes de sous-traitance de décors liés à l'animation. MUKUO travaille dans la foulée comme décorateur une nouvelle fois chez Mushi sur *Kunimatsusama no o-tôri dai* (1971-72, 46 épisodes), une série humoristique qui faisait suite à la série *Harisu no Tsumujikaze* de 1966, où le sport est présenté dans le milieu

scolaire. D'après une idée originale du mangaka CHIBA Tetsuya, elle était dirigée par HATA Masami et DEZAKI Osamu et animée notamment par SUGINO Akio. En août, MUKUO est décorateur au générique du deuxième court métrage de Miisuke (*Minami e itta Miisuke*), toujours mis en musique par YOKOYAMA Seiji, où le jeune héros est cette fois-ci confronté à deux personnages tout droit sortis de son armoire et qui réclament son aide afin de sauver leur



mère. Cette production signe la fin d'une fructueuse collaboration avec la Mushi, qui fermera définitivement ses portes en 1973.



Puis, en octobre chez TMS, il fera la connaissance de TAKAHATA Isao, MIYAZAKI Hayao et leur petite famille (qu'il retrouvera sur les travaux suivants de Zuiyô à Nippon Animation), sur la toute première série incontournable de **Lupin III** (1971-72, 23 épisodes) où il crée des décors en compagnie de IOKA Masahiro (*Hols prince du soleil*, *Akage no Ann*, *Maya l'abeille*), KAWAI Ken (*Lady Oscar*, *Pollyanna*, *Malicieuse Kiki*), KAWAMOTO Shohei (*Princesse Sarah*, *Le Petit Lord*) et son élève KUBOTA Tadao dont c'était les débuts et cela sous

la direction artistique de CHIBA Hideo (*Le Trésor de Loyaux Serviteurs*, *Wankapu Oji no orochi Taiji*, *Moomin*) sur les 6 premiers épisodes puis de ITÔ Masato (*Panda Kopanda*, *Sailor Moon S film*) pour la suite.

En 1972, MUKUO s'occupe de certains décors sur quelques épisodes de **Seigi wo ai suru mono Gekkô Kamen** (1972, 39 épisodes) réalisé et dessiné par OKASAKO Nobuhiro. Cette série, adaptée d'un *manga* de KAWAUCHI Yasunori (écrivain, poète et scénariste) et KUWATA Jirô, avait connu une première adaptation en série *live* dès 1958. C'était à cet égard la toute première série *Tokusatsu* à présenter un héros masqué. Elle mettait en scène ce justicier dont on pouvait suivre les célèbres déplacements en moto. Dans le *manga* original, son identité nous est cachée mais dans sa version animée il est également un détective privé. Récemment, en 1999, une suite fut réalisée dans lequel le héros se trouve un successeur.



MUKUO enchaîne sur **Akadô "Sekidô" Suzunosuke** (1972-73, 52 épisodes), une série d'aventure historique centrée sur un samouraï d'une grande adresse, dont certains *storyboards* étaient signés entre autres par MIYAZAKI Hayao et DEZAKI Osamu sous la direction de TAKAHATA Isao, avec du côté des animateurs KOTABE Yôichi (*Hols prince du soleil*, *Heidi*) et KONDÔ Yoshifumi (*Sherlock Holmes*, *Mimi o sumaseba*, *Pompoko*). Tirée d'un *manga* très célèbre des années 50 de FUKUI Eiichi (grand ami de TEZUKA qui

meurt en 1954 à l'aube d'une grande carrière) repris ensuite par TAKEUCHI Tsunayoshi, la série a également connu une première adaptation *live* sous forme d'une série de films entre 1957 et 1959.

Il passera à nouveau au poste de directeur artistique sur **Astroganger** (1972, 23 épisodes) à la fin de l'année, une série de robots géants dirigée par HITTA Masami et dessinée par TANAKA Eiji (*Judo Boy*, *Astroboy film*, *Hoshii no Ojisama / Le Petit Prince*). Depuis 1965 et le passage du *Tetsujin 28*, il n'y eu pas d'autres séries animées reprenant le concept du robot géant. C'est donc *Astroganger* qui inaugurera cette nouvelle vague qui verra naître les Mazinger et autres Getter Robot.





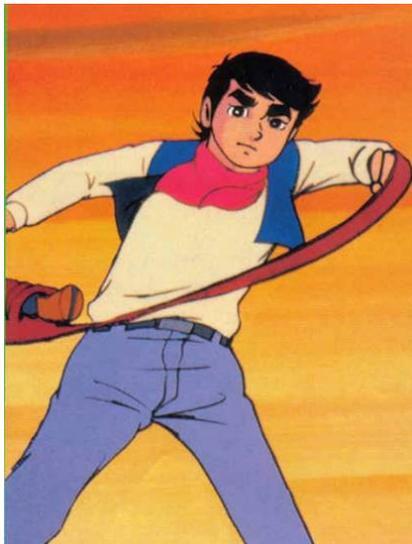
L'année 1973, il la passe à travailler avec son studio sur la série "animalière", *Yama-nezumi Rocky Chuck* (1973, 52 épisodes). Ces "contes de la forêt verte" sont adaptés du roman pour enfants *The Adventures of Johnny Chuck* de Thornton Waldo BURGESS (1874-1965) l'un des plus grands auteurs de la littérature américaine pour la jeunesse. C'est en fait l'adaptation de plusieurs romans qui fait intervenir des personnages comme Johnny Chuck mais aussi

Reddy Fox, Grandfather Frog, Jimmy Skunk ou encore Peter Rabbit.

On doit l'adaptation visuelle de cet univers et la direction de l'animation à l'immense MORI Yasuji (*Le Serpent Blanc, Un chien des Flandres*), grand spécialiste du *design* animalier. OKASAKO Nobuhiro en a également dirigé l'animation sur le début de la série qui était réalisée par ENDO Seiji (*Aoi Blink, Maya l'abeille*). Le studio Oh Pro participera également à cette production de la Zuiyô.

MUKUO y travaille sous la direction artistique de ITÔ Shukei (*La Harpe de Birmanie* dans la série *Seishun Anime Zenshu, Romeo no Aoi Sora*)

En parallèle il réalise des décors pour une autre série plus exotique *Jungle Kurobe e* (1973, 31 épisodes ou 62 de 10 mn) où il retrouve au *chara design* SUGINO Akio, à la réalisation DEZAKI Osamu, et à l'animation OHASHI Manabu (*Golgo 13, Little Twins, Renyo Monogatari*). Suite à l'affaire récente concernant les caractéristiques raciales portant sur le livre *Chibikuro Sambo* (*Sambo le petit noir*, écrit en 1899 par Hélène BANNERMAN), cette série adaptant le *manga* de FUJIKO Fujio (les papas de Doraemon) mettant en scène un petit personnage noir venu au Japon depuis son Afrique natale s'est vu récemment interdite pour éviter tout malentendu. Même si cette dernière ne fait



état d'aucun sentiment raciste, elle usait de quelques stéréotypes de l'époque pouvant lui être imputable, à l'instar de quelques Tex AVERY. Il nous apparaît important de noter que si certains organismes de censures commencent à interdire la diffusion ou l'édition DVD de tous les films présentant des caractéristiques xénophobes ou supposées, on risque une épuration historique avec des historiens qui pourraient être amenés à conclure qu'au vingtième siècle, le racisme n'existait pas sur ce support artistique bien spécifique. Il est important de combattre le racisme actuel, mais conserver la trace de la xénophobie du passé est un devoir de mémoire tout aussi essentiel.

La même année, MUKUO réalise les décors d'une série jadis bien connue chez nous : *Kôya no shônen Isamu* (1973-74, 52 épisodes), plus connue sous le nom de "Willie

Boy", les aventures du jeune cow-boy, mi-indien mi-japonais, à la recherche de son père dans l'Ouest américain. Cette série, où oeuvrait également ARAKI Shingo, présente un personnage devant se battre contre le double racisme dont il est victime. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si le titre français évoque le *Willie Boy* avec Robert REDFORD de 1969, un western anti-raciste dénonçant également la chasse aux sorcières qu'avait subit son réalisateur.

MUKUO sera en 1974, impliqué sur plusieurs projets au long cours comme *Karate baka ichidai* (1973-74, 47 épisodes), tiré d'un *manga* de TSUNODA Jirô et KAJIWARA Ikki s'inspirant du maître de karaté MATSUTATSU Ôyama. Cette série est réalisée par DEZAKI Osamu sur des scénarii de YOSHIDA Yoshiaki. L'acteur CHIBA Sonny interprétera plusieurs fois ce maître au cinéma. Puis il travaillera sur les décors de *Tentô-mushi no Uta* (*La Chanson de la coccinelle*, 1974-76, 104 épisodes) sous la direction



artistique de TADA Kikuko (*Macross, Julie et Stéphane*) avec AKIO Sugino à l'animation. Cette production Tatsunoko était dirigée une fois de plus par le réalisateur phare du studio, SASAGAWA Hiroshi, et adaptait à nouveau un *manga* de KAWASAKI Noboru (*Willie Boy, Kyôjin no Hoshi*) qui conte avec humour l'histoire d'une petite fille et de ses frères devenus orphelins suite à l'accident mortel de leurs parents.

Cette même année, il sera surtout décorateur sur la très belle série *Alps no Shôjo Heidi* (1974, 52 épisodes) pour la Zuiyô (future Nippon Animation), réalisée par TAKAHATA Isao sur un *design* de KOTABE Yôichi, avec aussi l'apport non négligeable de MIYAZAKI à la conception scénique. MUKUO Takamura travaille de nouveau sous la direction artistique de IOKA Masahiro (*Pinocchio, Dans les Alpes avec Annette, Flo et les Robinson suisse*) et ABE Taisaburo (*Lupin III, Akage no Anne, Tom Sawyer, Maetel Legend*). Pour une plus grande véracité des décors, le staff partira pour l'Europe et plus précisément les Alpes pour y rapporter de multiples croquis sur les paysages montagneux. Un film sortira en 1979



sur grand écran mais n'est en fait qu'une compilation d'épisodes. Cette série ouvrait le bal des séries *meisaku* (World Masterpiece Theater)³ adaptant un roman de Johanna SPYRI (1829-1901) déjà auréolé d'un succès mondial. Toujours dans le cadre des classiques de la littérature pour la

jeunesse, MUKUO passe l'année 1975 à oeuvrer sur les décors de *Flanders no inu* (*Un chien des Flandres*, 52 épisodes), première production de l'ancienne Zuiyô devenue Nippon Animation. Cet *anime* très émouvant jouissait aussi à l'épisode 15 du talent de MIYAZAKI



³ Il y eu 4 séries adaptant des romans occidentaux qui précèdent ce programme : *Moomin* (1969-70), *Andersen Monogatari* (1971), *Shin Moomin* (1972) et *Yama Nezumi Rokki Chakku* (1973) où MUKUO officia. C'est à partir de la série *Alps no Shôjo Heidi* que le terme et l'ambition de proposer un programme de la sorte et chaque année pris forme.

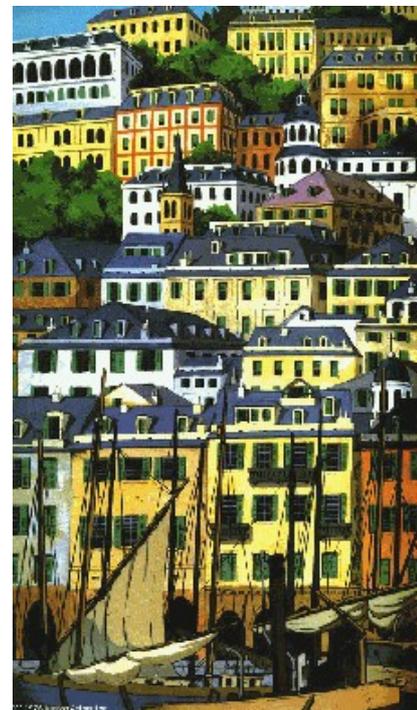
Hayao en tant qu'animateur et de TAKAHATA Isao au *storyboard*. Cette histoire inoubliable est adaptée de la nouvelle de Marie-Louise de La RAMEE alias Ouida (1839-1908). Sous la direction artistique de ITÔ Kazue (*Cléopatra*) qui travaillera beaucoup sur les séries de *meisaku* des années 90, MUKUO Takamura (avec l'aide entre autres de KAWAMOTO Shohei) apporte aux décors un soin tout particulier dans la lignée de *Heidi*.

Il y eu une autre adaptation télévisée en 1992 par la TMS et un film en 1997 (dernière année d'existence des *meisaku*) par la Nippon Animation avec, comme pour prolonger le travail effectué sur la première série, la participation du réalisateur KURODA Yoshio et de SATÔ Yoshiharu (*Pollyanna*, *Romeo no Aoi Sora*) qui remplaçait MORI Yasuji à la création des personnages.

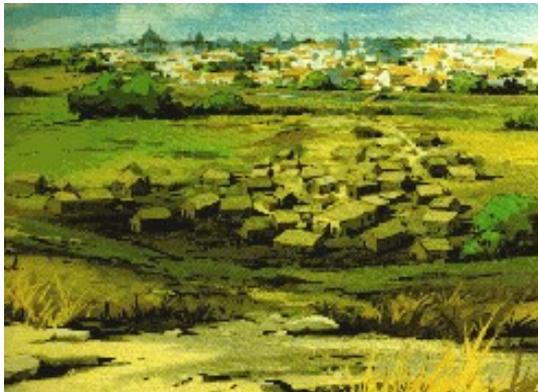


En 1975, MUKUO participera également à la très longue série produite par Group Tac, adaptant des contes folkloriques japonais ***Manga nihon mukashibanashi*** (Contes animés du vieux Japon, 1975-95, 1465 épisodes / nouvelle série en 2006). Chaque épisode était composé de deux contes d'une durée de 10 minutes chacun. MUKUO réalise les décors de trois d'entre eux : ***Shitakiri Musume*** (*Le moineau à la langue coupée*, n°2, second segment) réalisé par RINTARÔ, conte ayant connu une première adaptation animée en 1928 puis, ***Bumbuku-Chagama*** (*Une merveilleuse bouilloire à thé*, n°4, premier segment), où l'on peut apprécier la transformation d'un tanuki en bouilloire à thé, réalisé par HOSHIYAMA Hiroyuki (*Moomin*, *Patlabor*) et ***Yukionna*** (*La Femme des Neiges*, n°6, second segment) réalisé à nouveau par RINTARÔ, qui adapte le célèbre conte retranscrit entre autre par Lafcadio HEARN et qui fut porté à l'écran en 1964 dans le film *Kwaidan*. Ces trois segments furent ensuite rediffusés dans les épisodes 54, 58 et 61.

Il enchaîne en 1976 en tant que directeur artistique pour la Nippon Animation, et une fois de plus dans le cadre des séries adaptées des grands classiques de la littérature juvénile, sur ***Haha o tazunete sanzenri*** (3 000 lieues en quête de mère, 1977, 52 épisodes), plus connu sous l'appellation "Marco", du nom du héros. Le petit génois Marco, n'ayant pas de nouvelles récentes de sa mère qui est partie travailler en Argentine à une époque où de nombreux italiens migrèrent en Amérique du Sud, décide de se rendre là-bas malgré son jeune âge. La série sera diffusée tous les dimanches en soirée, à 19 h 30 (comme le furent toutes les séries *meisaku* de la Nippon Animation) de la première à la dernière semaine de 1976. Cet *anime* est dirigé par TAKAHATA Isao qui scénarise également les premiers épisodes. Dans le staff on retrouve une nouvelle fois certains monuments de l'animation comme MIYAZAKI Hayao (qui reprendra quelques éléments de cette série pour son *Porco Rosso*) qui œuvre aux *layout* et réalise quelques épisodes et KOTABE Yôichi au *character design* ainsi qu'à la direction de l'animation. FURAKAWA Kazuo (*Horus prince du soleil*) en signe les scénarii et OTSUKA Yasuo (*Lupin III*) y est également animateur clé. Avec cette série, une nouvelle étape est franchie dans les moyens alloués à l'animation pour la télévision. MUKUO se rendra à Gènes pour préparer de façon plus



réaliste les décors. Il y humera visuellement et tactilement l'atmosphère génoise, ses formes ainsi que ses couleurs. Il sera d'ailleurs étonné puis touché par les différentes dissemblances de lumière entre les lieux qu'il visite et l'environnement qui l'entoure habituellement en son pays. Les décors qu'il produira seront de sensibilité réaliste et la représentation de la ville de



Gènes telle qu'elle le sera, en fera un personnage à part entière. Les bâtiments sont tout aussi vivants que les personnages et ne sont pas épargnés par le temps qui passe. Que ce soit la couleur du soleil qui réchauffe les différentes teintes sur les façades ou bien la pluie qui tend à diluer dans la grisaille l'ensemble de la ville. Soins esthétiques mais également une ambiance sonore qui se veut très réaliste avec moult détails qui n'apportent rien à l'histoire mais donne une épaisseur supplémentaire aux décors, et donc nécessairement à l'ambiance générale de l'oeuvre.

Par le biais des décors, c'est également à un florilège de diversité géographique auquel le spectateur assiste (Gènes, l'océan, l'Argentine ...), avec un bonheur manifeste.

Cette série a conservé, tout au long de sa conception, une réalisation de grande qualité, ce qui est assez rare pour être souligné, surtout à cette époque.

L'histoire est une adaptation de *Dagle Apennini alle Ande*, l'un des "récits du mois" qui ponctue le roman *Cuore* de l'auteur Edmondo DE AMICIS mettant en scène un jeune garçon turinois Enrico dont on suit le parcours sur toute une année scolaire. Le roman



connu une adaptation télévisée en 1981 (diffusée en France sous le nom de « Cœur ») mais par une toute autre équipe et était centrée sur les aventures du jeune écolier Enrico.⁴

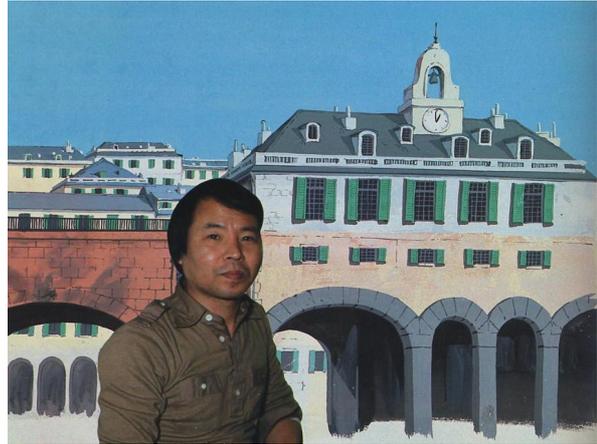
MUKUO participera aussi, en tant que directeur artistique, au court-métrage éponyme de 25 minutes réalisé par TAKAHATA Isao (18 juillet 1976) puis, quatre ans plus tard, au long-métrage de 107 minutes sorti en salles le 19 juillet 1980, avec TAKAHATA Isao encore aux



commande de la réalisation, qu'il délèguera quelque peu (il est trop occupé notamment sur la série *Akage no Anne*) à OKAYASU Hajime (qui a entre autre travaillé avec le réalisateur en prise de vue réelles IMAMURA Shohei). Ce n'est pas vraiment une création puisqu'il s'agit dans une majeure partie d'un remontage de scènes déjà réalisées pour la série. TAKAHATA était d'ailleurs réticent à ce projet lorsqu'il fut approché par la Nippon Animation, car *Marco* (tout comme *Heidi*) avaient été élaborés à certaines conditions, comme celui du format de série TV de manière à pouvoir développer l'histoire et mettre l'emphase sur le naturalisme.

⁴ Edmondo DE AMICIS (1846-1908), écrivain italien qui était semble-t-il de par ce roman entre autre, apprécié du célèbre MIYAZAWA Kenji (et qui influera peut-être consciemment et quelque peu sur ces travaux) a créé avec ce roman une œuvre soulignant de nombreux aspects de l'Italie d'alors (1881-1882) comme pour l'histoire de Marco (récit du mois de mai), l'émigration transocéanique des italiens à la recherche d'un travail.

Compiler tout ce travail ne pouvait donc qu'être considéré avec suspicion par le réalisateur, puisque cela remettait en cause la raison d'être du projet initial. Mais la Nippon était bien décidée à mener le projet à terme, avec ou sans TAKAHATA, il accepta donc de prendre le projet en main tout en profitant de la présence d'OKAYASU pour se décharger de cette corvée. Un autre film vit le jour en 1999 suite à l'arrêt en 1997 des séries *meisaku* de Nippon Animation, avec un *chara design* et une animation dirigée par SAIDA Toshitsugu, et résume l'histoire de Marco avec des décors de KAWAMOTO Shôhei qui connaissait bien le travail de MUKUO pour avoir oeuvré avec lui à de nombreuses reprises. Il lui rendait ainsi un vibrant hommage en respectant son travail antérieur. Certains plans sont d'ailleurs identiques à ceux de la série.



Encadré sur le roman *Le Livre Cœur* et l'adaptation du récit *Dagle Apennini alle Ande*

Le roman *Le livre Cœur* (Edition Rue d'Ulm) est en fait le regard que porte Enrico par l'intermédiaire de son journal, sur ses camarades d'écoles, ses instituteurs, et où ses parents lui écrivent souvent quelques leçons édifiantes, dans un texte incéré dans une vision dès plus patriotiques, parfois assez extrêmes, et comme le fait remarqué Umberto ECO, dès plus désagréable tout comme la bonté de certains propos mâtinés d'effets moralisateurs. C'est aussi une ode à l'enseignement et à ses instruments que sont les instituteurs qui sont pour l'auteur, plus que les parents, à la base du développement des jeunes pousses de la nation. Le coté nationaliste s'explique également par le fait que ce roman fut écrit par un ancien militaire ayant participé à l'unification de l'Italie du 19^{ème} siècle qu'il évoque également très souvent, notamment dans les récits du mois dont fait parti le récit sur Marco, *Des Apennins aux Andes*. Ce dernier qui a un coté aventure n'est pas dépourvu d'un certain effort civique puisqu'à plusieurs reprises la valeur des italiens y est soulignée, mais cela est plus dilué et supportable. De par ses aspects multiples et la quête à accomplir, il y avait matière à exploiter cette histoire sur une longue série au contraire des autres récits du mois beaucoup plus courts et tournant en général sur une seule situation. De plus, le récit du mois de mai sur Marco, malgré l'acharnement extrême du jeune garçon à retrouver sa mère et qui évoque en filigrane le patriotisme à la mère patrie, a une apparence plus émouvante puisqu'il s'agit de l'amour d'un fils pour sa mère, bravant les distances pour la retrouver et rentrait dans un cadre plus proche des romans alors adaptés par la Nippon Animation. Il faut souligner également que le roman *Le Livre Cœur* malgré tous les bons (du moins le semblent t-ils) sentiments qui y sont déversés, touchent parfois à un certain dolorisme et une foi aveugle dans la patrie. Tel le père de Enrico lui assenant des vérités sur les hommes étant morts pour son pays et l'endoctrinant sans lui laisser un peu de liberté insouciant. Malgré ces dénigrement, cette œuvre est d'une importance primordiale pour comprendre le système éducatif d'alors et la genèse de cette Italie qui un peu plus tard glissera vers le fascisme. A cet égard, les éditions d'Ulm proposent dans une nouvelle traduction, une documentation analytique imposante à la fin de l'ouvrage qui nous éclaire sur bien des points à l'encontre de cette œuvre fondatrice. JR

Attardons-nous, à présent, sur quelques plans particuliers de cette production, représentatifs du travail de MUKUO. Dans la série d'images suivantes, on peut suivre les modulations de la lumière à l'intérieur de la maison, symbolisant ainsi les différents moments de la journée.



Le travail sur le décor consiste en une multitude d'étapes qui va du simple crayonné au tableau final, auquel sera ensuite superposée la présence des personnages et des autres éléments animés. Comme on peut le voir, une des étapes du crayonné inclut les personnages avec le décor, puis le décor est définitivement achevé pour ensuite être accompagné (recouvert par les cellulés) par la présence du ou des personnages.



MIYAZAKI Hayao s'exprimait souvent avec admiration sur le travail du grand décorateur : *"Je pense que M. Mukuo est plus doué que la nature elle-même pour la construction. Par exemple, dans « Marco », il y avait vraiment des choses magnifiques dans les décors de Gènes. Dans un ciel clair et dégagé, la lumière du soleil se reflétait sur les murs et l'impression qu'elle s'engouffrait dans l'ombre était très bien rendue. Je le revois encore caresser les murs en fronçant les sourcils dans les ruelles labyrinthiques de Gènes lorsque nous y sommes allés en repérage, ça m'a beaucoup marqué."*

TAKAHATA Isao y allait aussi de son couplet admiratif : *"Lors de notre voyage en repérage précipité nous nous sommes imprégnés de la vie simple et authentique des gens du sud de*

l'Europe. Nous nous sommes efforcé de retranscrire cette atmosphère le plus fidèlement possible dans « Marco ». Les travaux de M. Mukuo, je m'en souviens avec nostalgie. Un coin de rue de Gènes, le soleil à travers les feuillages dans un parc de Buenos Aires, la forte lumière du soleil qui baigne tout cela et les ombres qui en résultent. Les teintes et les matières subtiles des murs des bâtiments qui ont enduré les intempéries pendant plusieurs générations..."



Nous pouvons remarquer également que MUKUO adopta certaines couleurs particulières pour le décor de la ville de Gènes comme différentes nuances de bleus que l'on retrouve un peu partout et qui caractérise l'atmosphère de cette ville portuaire. Marco portait également un pantalon de toile bleu caractéristique de ceux que portaient les marins de cette ville et qui deviendra plus tard, sous l'appellation anglaise, *blue jean* pour *bleu de Gènes*. La toile bleue était aussi un élément décoratif religieux pendant la semaine sainte, et tout comme le bleu qui signifiait ainsi la souffrance de l'homme face à lui-même, Marco souffrira de l'absence de sa mère et partira à sa recherche pour finalement découvrir ce qu'il voudra faire de sa vie.

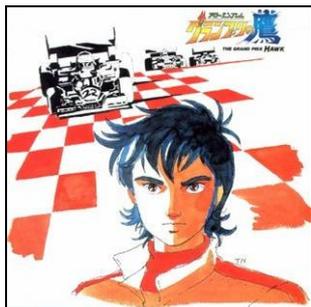


Marco aura été l'un des travaux de MUKUO les plus achevés et les plus importants, que ce soit en terme de productivité artistique mais aussi de diversité géographique.



L'année 1977 s'ouvre pour MUKUO sur les décors d'*Araiguma Rascal* (1977, 52 épisodes) à nouveau dans le cadre des séries *meisaku*. Les aventures du petit raton laveur, qui deviendra la mascotte de la Nippon Animation, sont adaptées d'un roman de Sterling NORTH (1906-1974) qui raconte son histoire d'amitié avec ce petit animal alors qu'il avait onze ans. MIYAZAKI y sera animateur du 4^{ème} au 28^{ème} épisodes.

Il poursuit avec *Jetter Mars* (1977, 27 épisodes). Cet anime voit naître une nouvelle collaboration entre MUKUO et RINTARÔ qui réalise cette série sur une idée originale de TEZUKA Osamu. Le *character design* de ce clone d'Astro sera en partie confié à SUGINO Akio et DEZAKI Osamu, tandis que MUKUO Takamura assurera la direction artistique, mais sera aussi décorateur principal sur plusieurs épisodes. Il sera accompagné aux décors par son élève KUBOTA Tadao mais également par KAWAMOTO Shohei (*La Forêt enchantée*, *Seishun anime Zenshu : The Izu Dancer*, *Princesse Sarah*) avec qui il avait travaillé sur la série *Un Chien des Flandres*.



Il embraye ensuite sur *Arrow no emblem Grand Prix no taka* ("Grand Prix", 1977-78, 44 épisodes) où il supervise la création des décors réalisés par KUBOTA Tadao et KATSUMATA Hageshi (*Final Yamato* film, *Sennen Joo* film, *Jungle Taitei* film-1997). La première partie de cette série fut réalisée par RINTARÔ (il supervisait également la direction artistique) et la seconde par NISHIZAWA Nobutaka qui planchera aussitôt après sur la série *Galaxy Express 999*. Le scénario est signé par



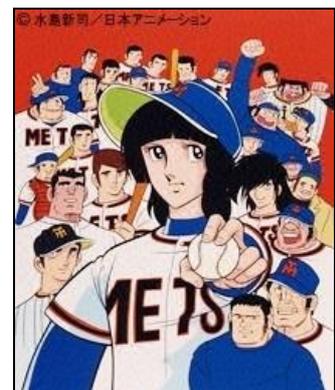
FUJIKAWA Keisuke (*Sennen Joo*, *Galaxy Express 999*, *Uchû Senkan Yamato*) et TSUJI Masaki (*Cutey Honey*, *Capitaine Flam*, *Andromeda Stories*) avec des *character design* de SUGINO Akio, NODA Takuo (*Kamui no Ken*, *Harmagedon*, *Metropolis*) et KOIZUMI Kenzo (*Uchû Senkan Yamato* film), tout cela sur la musique de MIYAGAWA Hiroshi (*Uchû Senkan Yamato*) décédé le 21 mars 2006. Cette série sur le monde de la Formule 1 était également l'occasion de faire le tour du monde en soulignant dans les décors certains aspects géographiques. Par rapport à une série comme *Mach Go Go Go*, qui était déjà

particulièrement soignée, on passe ici à la vitesse supérieure. Quant à l'animation des *mecha*, ils sont ici encore plus réalistes dans leur représentation mais aussi notamment dans leurs mouvements respectifs et les bolides se fondent souvent à merveille avec le décor.



MUKUO Takamura poursuit son exploration des séries sportives avec *Yakyûkyô no Uta* (1977-79, 50 épisodes) d'après un *manga* d'un spécialiste de la batte

MIZUSHIMA Shinji (*Dobaken*, *Otoko Doaho Kôshien*). Cette série sur le sport national nippon décrit l'ascension de la première joueuse professionnelle de la batte et est réalisée par OKABE Eiji (*Boumbo*, *Paul le pêcheur*), avec qui MUKUO avait travaillé sur les *Attaquantes*, et FUKUTOMI Hiroshi (*Le Collège Fou Fou Fou*, *Gunnm*). MUKUO y retrouve également son mentor HANDÔ Katsumi.



A bâbord toute !

Précédemment, le studio Oh Production de KOMATSUBARA Kazuo mit en œuvre un ambitieux projet d'une grande ampleur mais avec une équipe technique très réduite. Il s'agit de *Sero Hiki no Goshu* (*Gauche le violoncelliste*), adaptation du récit éponyme de MIYAZAWA Kenji. TAKAHATA Isao fut choisi comme chef d'orchestre et ce dernier fit



appel pour la création des décors à MUKUO Takamura avec qui il avait collaboré à de nombreuses reprises et dont il avait pu apprécier les talents. La production s'étalera sur six années de 1975 à 1981 ce qui ne l'empêchera pas, comme pour les autres membres du staff, de travailler sur de nombreux *anime* durant cette période. Heureusement d'ailleurs, car la création de *Gauche le violoncelliste* est pour ainsi dire produite bénévolement. MUKUO commencera à travailler sur ce film en 1978, et celui-ci constitue sans aucun doute son chef d'œuvre.

Tout comme SAIDA Toshitsugu qui réalisera l'animation des personnages dans son intégralité, MUKUO Takamura concevra en totalité tous les décors du film. Il sera assisté en cela par son éternel bras droit KUBOTA Tadao.

Il fera véritablement œuvre de peintre sur l'ensemble des arrière-plans de ce long-métrage. Pour la première fois, il doit représenter un décor typiquement japonais à la différence des *anime* précédemment réalisés, qui se situaient dans des pays occidentaux. De plus il se doit également de respecter scrupuleusement les descriptions des paysages de MIYAZAWA Kenji.

"Takamura Mukuo a effectué un travail artistique exceptionnel", se souvient MURATA Kôichi, le patron du studio OH Production au sein duquel a été confectionné le long-métrage. "Pour que les images gardent leur harmonie, il a dessiné seul tous les arrière-plans du film. Pour cela, il a utilisé une technique proche de la peinture chinoise, en posant au préalable la couleur sur le papier pour ensuite la délayer avec de l'eau, faire sécher et recommencer encore l'opération. En fait, pour un meilleur rendu, il a inventé une nouvelle variété de lavis qui est désormais couramment utilisée dans notre milieu".



Citation de l'exposition à Poitiers en 2002 : Pour Gauche, il s'agit de rendre une atmosphère propre au paysage rural japonais à une certaine époque. Ce cadre champêtre, pastoral caractérise en premier chef une autre qualité bien plus douce de la lumière et une certaine présence, diffuse mais constante, de l'eau. D'emblée, il lui est demandé de travailler à l'aquarelle de chine, dans des nuances fines et avec une densité de couleur très faible. Ses difficultés à visualiser puis à représenter les images correspondantes l'amèneront à explorer une voie alors totalement neuve dans l'histoire du dessin animé au Japon : il choisit de se lancer dans une création artistique consistant en applications successives de couleurs d'aquarelle, chaque couche venant se superposer sur les couleurs déposées précédemment et laissées à sécher entre temps (technique de superposition à priori réservé au travail à la gouache). Peu à peu, il en vient à explorer aussi les possibilités qu'offre l'applications de couleurs de façon partielle, remplissant le décor

progressivement, par étapes et par types de couleurs, n'hésitant pas à laisser en blanc, et à continuer à plus tard certaines zones et certains tons.

On retrouve sur Gauche, le travail effectué sur Marco, avec une plus grande maîtrise encore. A savoir par exemple, lors de la scène d'ouverture, quand le "mauvais" temps s'installe, que le ciel devient gris, le décors, du paysage naturel aux maisons, prend cette teinte grisâtre qui dilue ses couleurs comme si elles étaient lavées par la pluie. Il en est de même avec la lumière diffusée par le soleil ou la lune qui agit directement sur l'environnement. Précédent l'ouverture, le décor du générique se situe surtout dans le ciel étoilé, de la voie lactée à notre galaxie, soulignant ainsi un autre univers de MIYAZAWA Kenji.



Le moindre plan a son importance. Le soin apporté aux détails des décors extérieurs pendant la première scène d'intérieur, lorsque le professeur sermonne Gauche. On aperçoit à travers les vitres des fenêtres la luminosité augmentée et les couleurs reprendre leur teinte.

On remarquera également comme cela se fait souvent, mais ici avec une virtuosité sans fard, que l'intérieur de la maison de Gauche est peint d'une seule manière, des murs aux différents ustensiles (sauf ceux jouant à l'instant un rôle précis) et qu'ils ont la même texture de couleurs.

Il en est de même pour de nombreux décors

naturels où seuls les personnages ressortent visuellement bien qu'ils soient en parfait accord avec l'environnement ornemental. Les décors de MUKUO ne sont pas ici des décors d'*anime* mais bien de véritables tableaux.

Ces décors à l'aquarelle de Chine constituent une vraie symphonie visuelle. Les couleurs ne sont pas éclatantes mais tendent vers une certaine douceur non moins dénuée d'une certaine luminosité.

Si, dans l'animation de long-métrages, *Hols prince du soleil* fut une étape décisive sur plusieurs points comme les mouvements de caméra et autres jeux de mise en scène, *Gauche le violoncelliste* aura été un grand tournant sur un autre plan, celui du décor.



Et pour le plaisir des yeux quelques autres merveilleux décors jouant sur les différentes atmosphères du film.







MUKUO se fait pirate

En 1978 et en parallèle de son travail sur *Gauche*, commence la grande aventure du "Leijiverse" avec la série *Uchû Kaizoku Captain Harlock* (*Albator le pirate de l'espace*, 1978-79, 42 épisodes) ainsi que le premier film du capitaine balafre : *Arcadia-gô no nazo* (reprise de l'épisode 13 de la série) où il se retrouve de nouveau auprès du réalisateur RINTARÔ. L'adaptation du *manga* de MATSUMOTO Leiji y est magnifiée par la présence notamment de la musique de YOKOYAMA Seiji mais également par le travail de son *character designer* et directeur de l'animation KOMATSUBARA Kazuo. Cette série se voit dotée d'un dénouement au contraire de l'œuvre originale, restée inachevée. Cette dernière aurait peut-être bénéficié d'une fin si son adaptation télévisée n'avait pas débuté si tôt, mais MATSUMOTO est aussi connu pour ses nombreuses histoires sans fin et son « lunatisme » artistique, l'important étant le parcours effectué par ses personnages. En cela il rejoint l'un des plus grands auteurs de science fiction littéraire, Philip José FARMER. Cet *anime* fut un vrai laboratoire expérimental à de nombreux points de vue et notamment au niveau des décors où de nombreuses références picturales furent utilisées au moyen d'une mise en scène terriblement efficace. MUKUO en tant que directeur artistique supervise la création des décors de son inséparable collègue KUBOTA Tadao dont le talent éclate réellement aux yeux du grand public.





Dans le *manga* de MATSUMOTO, Harlock répète ces mots “*Je vis en homme libre dans le sombre océan de l’univers, cette mer sans lendemain que je parcourrai jusqu’au jour où je rendrai mon dernier souffle. Je vis comme un vrai homme sous ma bannière : ma bannière de la liberté*”. C’est donc fort logiquement que le choix de la couleur de l’espace s’est porté sur le bleu, pour représenter ce nouvel océan.⁵ Tout comme l’Arcadia, tout de bleu vêtu, c’est pour la représentation de l’avenir et de la paix que se bat Harlock. Au lieu d’un univers noir et

sombre, celui-ci se veut plus rassurant et insuffle une certaine spiritualité de l’environnement liée aux sentiments mélancoliques et poétiques de la série. Cet océan de l’espace représenté dès les premières secondes du générique par une vague qui vient déferler sur notre écran et qui s’affirme comme un prolongement de l’océan terrestre, comme si celui-ci au regard des humains, envahissait le vide sidéral. Ce bleu que l’on retrouve également dans les multiples reflets de la cape noir du capitaine mais également dans la chevelure de Stellite / Mayu et de celle de Clio / Meeme, deux êtres orphelins qu’Harlock protège comme il protège la planète bleue.



Ce décor du vide spatial aurait pu être monotone, mais on ne peut que remarquer le soin apporté à la disposition des étoiles sur un fond de bleu jouant sur la modulation de certaines zones, mariant le clair et le foncé, qui s’il n’est pas toujours réaliste n’en demeure pas moins des plus évocateurs. La représentation des planètes y est également très soignée.

Pour le décor de la ville, l’architecture s’inspire quelque peu de *Metropolis*. Son apparence est assez froide et les rues peu peuplées, comme pour signifier la perte de chaleur de l’humanité.



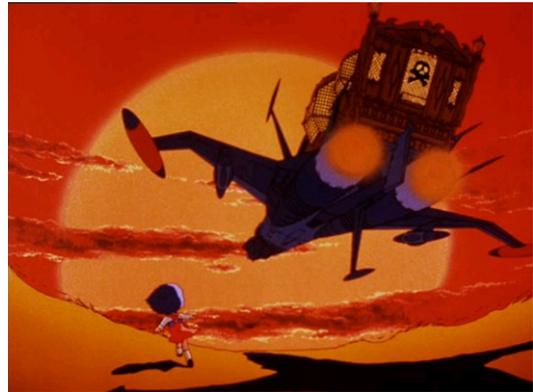
Les nombreux décors de l’intérieur de l’Arcadia varient, eux, entre le plan détaillé et celui où l’on utilise les zones d’ombres. Les cadrans que MATSUMOTO affectionne y sont omniprésents. Mais comme pour l’animation, certains épisodes souffrent de quelques faiblesses avec des décors parfois peu définis.

Certains décors touchent également au symbolisme et à l’abstrait comme lorsque Albator / Harlock rêve de Sylvidra / Lafressia, où des couleurs ternes sont appliquées sous diverses formes éthérées et vaporeuses représentant un sentiment de frayeur (6^{ème} épisode). De même lorsque Ramis rêve également de ses parents (8^{ème} épisode) le décor de neige tend à fondre dans une mystérieuse obscurité. D’ailleurs quand un décor de neige est planté, cela peut signifier que la mort est proche, comme celle de Tessia qui a voulu fuir avec des civils ou bien encore quand Nausicaä joue du shamisen en pensant à sa défunte mère, il se met à tomber de la neige noire (16^{ème}

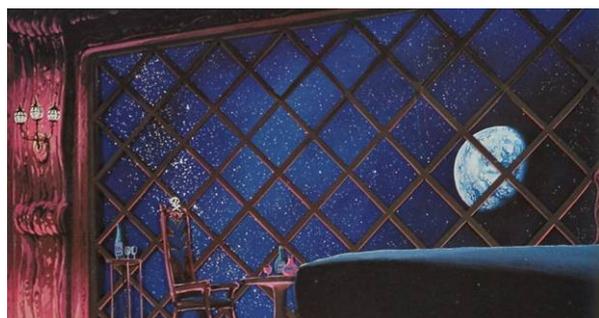
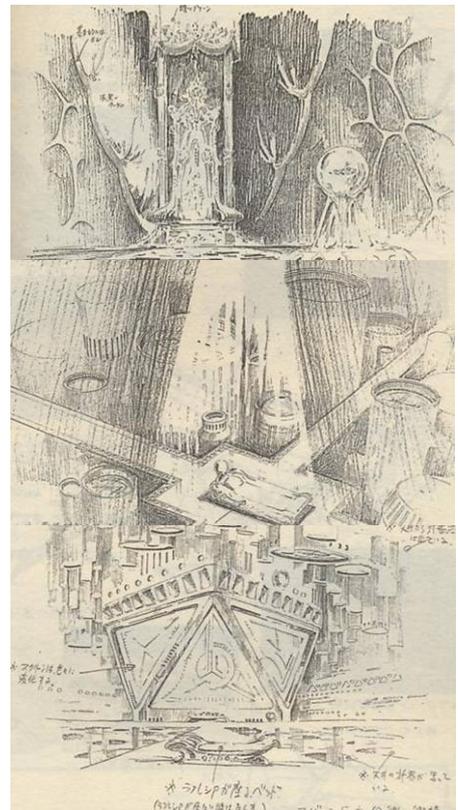
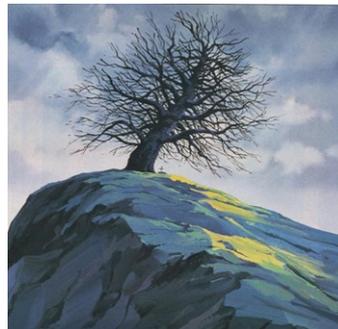
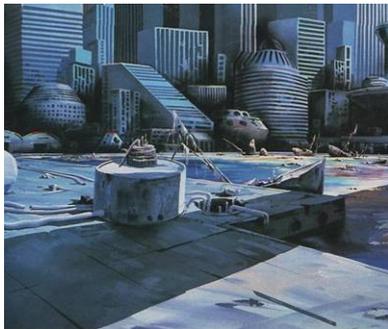
⁵ À partir du 17^{ème} épisode, des zones sombres et noires se feront plus présentes correspondant à un plus long séjour dans l’espace.

épisode). Sont utilisées, entre autre, certaines suites de couleurs psychédéliques et des tonalités classiques pour représenter le monde végétal et les montagnes.

Une des références artistiques, pour exemple, peut être trouvée à la fin du 40^{ème} épisode, lorsque le vaisseau de la reine immerge de vagues dans le style Hokusai, faisant alors ressembler son île spatiale au Mont Fuji.



Un des points marquants de cette série, ce sont ses nombreux décors présentant le soleil, le plus souvent au couchant, comme un élément narratif, avec un impact émotionnel très important. C'est d'ailleurs avec un soleil que commence et se termine la série. Si sa présence à l'écran est limitée, il n'en reste pas moins ancré dans la mémoire collective à l'image de la détermination d'Harlock. Il s'agit d'ailleurs d'un aspect récurrent dans une majorité d'œuvres signées MUKUO Takamura (NB : voir à ce sujet l'article annexe p.45 sur *Les soleils de MUKUO Takamura*).





L'année suivante, MUKUO est directeur artistique - au même titre que KUBOTA Tadao - du premier film *Galaxy Express 999*, sorti dans les salles obscures nippones le 4 août 1979, soit près d'un an après la diffusion du premier épisode de la saga. Véritable chef d'oeuvre de plus de deux heures réalisé par le grand RINTARÔ et dessiné par KOMATSUBARA Kazuo, ce film fera date dans l'histoire de l'animation japonaise dont il est un des plus beaux et éternel fleuron.

Outre le Mukuo Studio, le Studio Robin (*Jeu, set et match*, *Nausicaä*, *On Your Mark*, *Winnie l'ourson* film 1997, *Pokemon* film) était également impliquée dans la réalisation des décors.

Dès février, MUKUO fait un petit crochet par la série éponyme (1979-81, 113 épisodes), dont KUBOTA est directeur artistique, en créant les décors pour 5 épisodes (64, 67, 70, 72 et 73).

RINTARÔ : *"Dans l'art de M. Mukuo, il y a à la fois une force créatrice et une force descriptive. Ainsi, une fois à l'écran le résultat est quelque chose de superbe et très détaillé. Lorsque j'ai travaillé avec M. Mukuo sur « Galaxy Express 999 », ce que je lui demandais en lui faisant part des images que j'avais en tête, même en dessinant l'espace, c'était de faire ressortir la temporalité, l'étendue et profondeur de cet espace, ses aspects durs et doux. C'était ce que nous recherchions toujours avec M. Mukuo, pas seulement sur « Galaxy Express 999 » mais sur tous nos films. "*



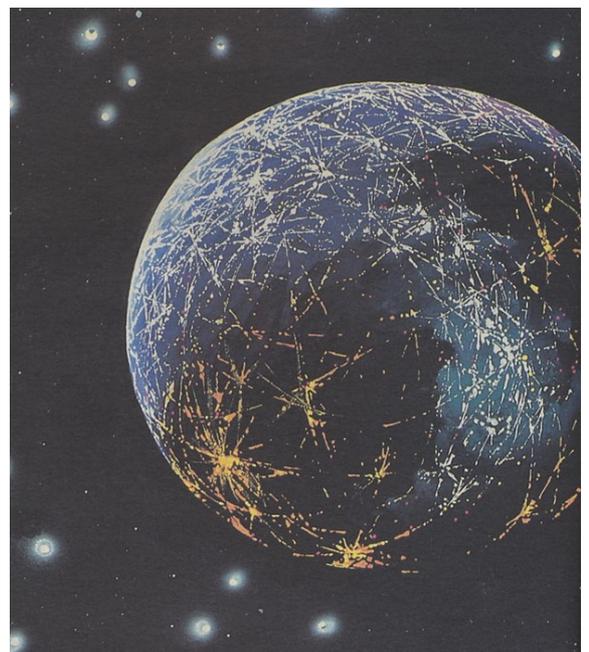
Deux ans plus tard, il sera directeur artistique sur un nouveau chef d'oeuvre de RINTARÔ, *Adieu Galaxy Express 999* (1er août 1981), avec l'aide une nouvelle fois de KUBOTA Tadao du côté des décors. D'une durée de 129 min, son action se déroule deux ans après les événements dépeints dans le premier film.

Contrairement à la série d'Harlock, l'espace que traverse le Triple Neuf est noir avec par endroits des nuances de bleu mais certains décors y ont la même symbolique. C'est dans un paysage de neige que meurt la mère de Tetsurô et l'on peut apercevoir un paysage identique quand Luz évoque, en chanson, la jeunesse à jamais perdue. La neige qui, dans la scène où Tetsurô accompagné de sa tendre mère se dirige vers Megalopolis, est baignée de la lumière de la ville tentaculaire qui se confond à un soleil derrière la montagne, dans une teinte verdâtre qui confère à ce décor une atmosphère végétale.



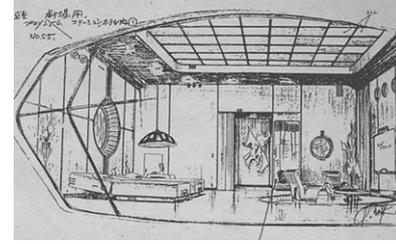
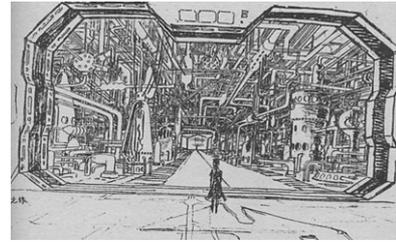
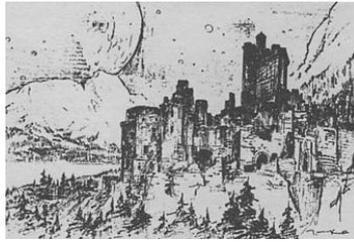
En ce qui concerne le décor urbain, c'est une des premières fois qu'une ville comme Megalopolis est représentée avec un tel soin et un tel niveau de précision, comme pour la représentation des lumières. Les matières métalliques, souvent de couleur bleue, comme dans le Château du Comte Mécanique et sur la planète Maetel, ont un rendu très convaincant et l'architecture futuriste est digne des plus grands maîtres illustrateurs de la SF. Les planètes, elles, sont comme des bijoux étincelants dans l'espace et le vide stellaire où s'étale harmonieusement les étoiles.

Le seul petit bémol sera pour le second film où certains arrière-plans de la fin du long-métrage seront utilisés plusieurs fois et pas toujours de manière très discrète, ce qui dénote quelque peu dans la production sans failles d'un film d'une telle envergure. Mais en dépit de cela, on les oublie bien vite tant les couleurs et les atmosphères sont captivantes. Certaines techniques seront d'ailleurs reprises directement pour le film *Genma Taisen*.



Là encore, comme on peut le voir, le travail de ce l'ont appelle vulgairement des 'fonds', n'est rien de moins qu'une maîtrise artistique totale, se matérialisant aussi bien dans des lieux classiques qu'aux confins étoilés de l'univers.

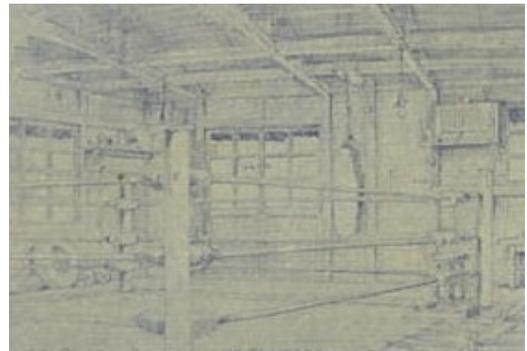
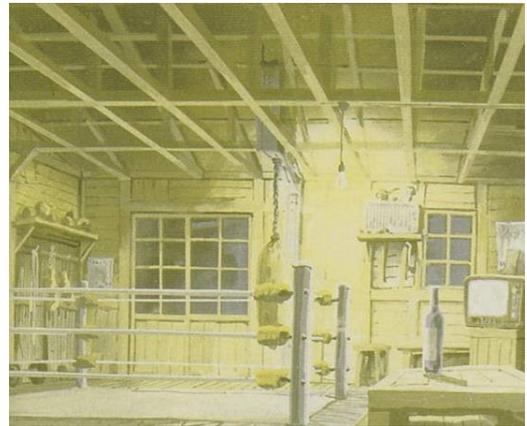
Pour que l'analyse d'un travail comme celui-ci soit possible, il est également indispensable de se pencher sur les différents croquis préparatoires qui donnent une dimension supplémentaire à l'élaboration de ces véritables tableaux. En voici quelques uns.



A nouveau sur le ring

En parallèle de la production des deux films du Triple9, le trio qu'il forme avec RINTARÔ (réalisateur) et KOMATSUBARA (*chara designer*) se retrouve sur la très jolie série de boxe **Ganbare Genki** (1980-81, 35 épisodes). Genki n'a que cinq ans lorsque son père, ancien champion de boxe voulant revenir sur le devant de la scène, meurt sur le ring. Genki, devenu orphelin (tout comme Yabuki Joe !), sa

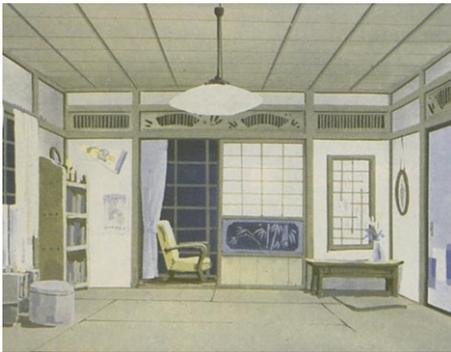
mère étant morte quelques années plus tôt, n'aura alors qu'un seul désir : devenir lui aussi champion de boxe. MUKUO, à la supervision générale des décors, élabore personnellement certains d'entre eux pour plusieurs épisodes et une autre partie est confiée à SHIKANO Yoshiyuki (*Gauche le violoncelliste, Versailles no Bara, Saint Seiya*), un autre membre éminent du Mukuo Studio. On retrouve dans *Ganbare Genki* certaines techniques utilisées pour *Gauche* qui était alors en cours de réalisation. Le soin apporté à de nombreux décors rapproche également cet *anime* de *Marco*. La représentation des paysages naturels est très évocatrice d'une observation réaliste. Hélas, la production de cette série fut interrompue, ce qui est fort dommageable au vu de ses très nombreuses qualités scénaristiques et graphiques. Elle fut sans doute victime du succès de la série *Ashita no Joe 2* qui débuta trois mois plus tard et fut diffusée à la même heure à 19 h 00 sur la chaîne TBS. Le combat était visiblement inégal...

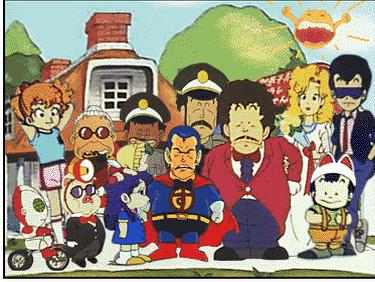


KOYAMA Yû, le *mangaka* de Genki avait sans nul doute été influencé par l'histoire de CHIBA Tetsuya, mais l'adaptation télévisée de son *manga* aura connu un cinglant revers administré justement par celui qui l'avait inspiré. Ironie du sort ! Tout comme Yabuki Joe et d'autres personnages sportifs de l'univers de l'*anime*, Genki aura également influencé de futurs boxeurs. Ce genre d'emprise fonctionne beaucoup également avec des personnages ayant un lien avec un corps de métier, mais il est plus délicat d'avouer avoir été influé par des personnages plus ambigus et surtout d'aspect moins sociable comme le Captain Harlock par exemple.

RINTARÔ était accompagné à la réalisation de cette petite merveille par TAKAMI Yoshio (alors patron de la Toei) qui sera responsable du planning de production des films du Triple 9 mais aussi sur *L'Arcadia de ma jeunesse* et *Mugen Kidô SSX / Albator 84*.

Quelques décors de *Ganbare Genki*





En 1981, MUKUO officiera sous la direction artistique du grand URATA Mataharu (*Hols prince du soleil*, *Le Chat botté*, *La Petite Sirène* film, *Galaxy Express 999* TV, *Candy*) sur les décors de 15 épisodes de *Dr. Slump Arale-chan* (1981-86, 243 épisodes) ainsi que sur un téléfilm lui aussi tiré du premier grand succès de TORIYAMA Akira, avec MAEDA Minoru (*Dragon Ball*, *Une Vie Nouvelle*) au chara design et OKAZAKI Minoru (*Microid S*, *Dragon Ball Z* et *GT*) à la réalisation.



Le génial décorateur travaillera, la même année, sur quelques épisodes de *Urusei Yatsura* ("Lamu" 1981-86, 218 épisodes), célèbre extraterrestre de TAKAHASHI Rumiko et cela avec le directeur artistique des films 1, 3, 4 et 5, ARAI Torao (*Shurato*, *Minky Momo*, *Ranma ½*).



La vie en grand

L'année suivante, en 1982, MUKUO est directeur artistique sur le film *Wagahai wa Neko de Aru* (*Je suis un chat*) d'après le roman éponyme de SOSEKI Natsume. Ce téléfilm fut adapté et réalisé par RINTARÔ dont on retrouve agréablement les réflexes et qui conserva l'humour délectable de l'œuvre originale, avec de très beaux graphismes de KOMATSUBARA Kazuo d'après les dessins

de HARUKI Etsuhi (*Kié la petite peste*) qui en avait réalisé une adaptation en *manga*.

Avec ce roman semi autobiographique se déroulant dans le Japon du début du 20^{ème} siècle (ère Meiji), les décors se devaient d'être réalistes et proches de la réalité historique.

Le choix de la partition musicale des Quatre Saisons de Vivaldi qui parsème les BGM est en parfaite adéquation avec la mise en scène de RINTARÔ. Elle souligne à merveille la décontraction ironique de l'auteur qui montrait également son mécontentement vis-à-vis de son gouvernement par rapport à la politique étrangère (Mandchourie, Russie).



Ce roman de SOSEKI avait connu une précédente adaptation *live* en 1975 réalisée par ICHIKAWA Kon (*La Harpe de Birmanie*, *Feux dans la plaine*, *Galaxy Express 999*) avec NAKADAI Tatsuya (*Yojimbo*, *Ran*, *Kagemusha*), SHIMADA Yoko (*Shogun*, *Crying Freeman*), ITAMI Juzo (le succulent *Tampopo*) et OKADA Mariko (trilogie de *Miyamoto Musashi*, *Fin d'Automne* de OZU, *Femmes en miroir*).



Toujours en 1982, il est *chief designer* sur la série TV *Kikô kantai Dairugger XV*⁶, (1982-83, 52 épisodes), une série de robots géants nantie d'un *mecha-design* de IZUBUCHI Yutaka (*Uchû Senkan Yamato Kanketsu-hen, Patlabor, Rahxephon*), et dont la musique est signée par YOKOYAMA Seiji.



L'année suivante, on le retrouve comme directeur artistique - au même titre que OBA Kazuo (Ghibli) - du film *Genma Taisen ~ Harmagedon* (12 mars 1983), d'après le *manga* de ISHINOMORI Shôtarô et HIRAI Kazumasa. Ce film subira deux grandes influences, à savoir celle de son réalisateur RINTARÔ dont on retrouve des ambiances qui évoque en partie ses œuvres précédentes comme le *Galaxy Express 999* souligné par la musique du même compositeur AOKI Nozomi, et aussi celle de son *character-designer* ÔTOMO Katsuhiro, également directeur de l'animation et qui préfigure dans ce travail, le film *Akira* dont il dessinait alors le *manga*. On peut encore souligner les liens entretenus par le Triple



9 et *Akira* via les *seiyû* qui y participaient. On peut aussi noter la présence, parmi les animateurs-clé, de KAWAJIRI Yoshiaki (*Ninja Scroll*), MORIMOTO Kôji (*Robot Carnival, Memories*) et NAKAMURA Takashi (*Akira, l'Arbre de Palme*). Ce gros projet restera l'un de ses travaux les plus accompli également.

Des jeunes gens aux pouvoirs paranormaux venus de tous les continents se réunissent pour porter main forte à un guerrier venu du fin fond de l'espace. Leur but : anéantir le mal qui veut bouleverser l'entropie de l'univers. KUBOTA Tadao, en bon élève, suit encore son maître en réalisant des décors dont le final présentera le mont Fuji dans les feux de l'enfer de l'entité Genma.



⁶ A ne pas confondre avec la série qui l'a précédé sur la même tranche horaire, *Hyakujû ô Golion*, qui fut diffusée aux USA (couplée à *Kikô kantai Dairugger XV*) et dont on a pu suivre en France une partie sous l'appellation de *Voltron*.



A cette occasion, MUKUO fait son entrée dans le "Project Team Algos" de RINTARÔ et MARUYAMA Masao, structure établie à Minami-Asagaya (Tôkyô).

Il oeuvre ensuite avec KUBOTA Tadao au poste de responsable des décors, sur la comédie romantique *Stop!! Hibari-kun!!* (1983-84, 35 épisodes) d'après un *manga* de EGUCHI Hisashi (qui fut par la suite directeur de l'animation et *character designer* sur *Roujin Z*, *Spriggan* et *Perfect Blue*)

et dont les dessins sont adaptés ici par KANEMORI Yoshinori (*Sennen Jo*, *Galaxy Express 999*, *X*).

Après plus de dix ans de gestation, *Kamui no Ken*, adaptation d'un roman de YANO Tetsu⁷, voit le jour le 9 mars 1985. Cette grande épopée réalisée de main de maître par RINTARÔ, encore et toujours, donne une



fois de plus à son directeur artistique l'occasion de multiplier les différents effets et styles de lumière dans divers lieux géographiques traversés par Jirô, et cela, avec la collaboration de son décorateur attitré KUBOTA Tadao, mais aussi de OGA Kazuo qui avait œuvré précédemment sur les décors d'*Harmagedon* et qui par la suite travaillera sur de nombreux films du studio Ghibli comme *Pompoko* et



Omohide Poro Poro de TAKAHATA Isao mais aussi *Mon Voisin Totoro* de MIYAZAKI

Hayao. Les célèbres musiques du film sont signées par UZAKI Ryudo (*Sennen Joo*) qui doublait également le personnage de Okinba. Les percussions sont l'œuvre de 'Mister Tambourine Man' HAYASHI Eitetsu qui a joué avec de nombreux artistes de jazz. Parmi les noms incontournables ayant œuvré sur ce film, on peut citer deux animateur-clés qui avaient précédemment eu la même fonction sur *Genma Taisen*, et



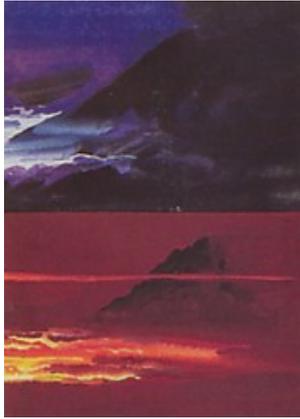
qui se retrouveront aussi sur *Metropolis*, à savoir MORIMOTO Kôji et KAWAJIRI Yoshiaki mais également le directeur de l'animation NODA Takuo (*Captain Harlock*, *Capitaine Flam*) et le directeur de la photographie

YAMAKI Iwao (*Unico*, *Hi no Tori Hôô-hen*).

A la fois quête initiatique et chasse au trésor, ce film aurait pu s'appeler "6 000 lieux en quête d'une épée – Jirô". Inscrit dans une période où le Japon se cherche une nouvelle identité au même titre que son héros, et qui voit la présence des étrangers



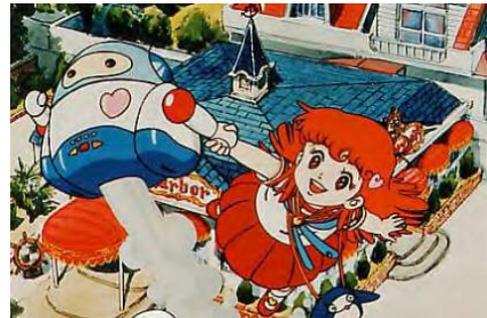
⁷ YANO Tatsu, né en 1923, a écrit de nombreux récits de SF et traduit de grands écrivains de ce genre comme Frédéric POHL et Brian HERBERT.



s'affirmer de plus en plus, Jirô lui, fera la connaissance du peuple Aïnu sur l'île d'Hokkaidô (premier peuple du Japon) ainsi que des indiens d'Amérique et de leurs occupants (ce qui met quelque peu, dans une autre mesure mais en parallèle, ce que subit le Japon à ce moment là).

L'esthétisme des décors est très détaillé et les couleurs sont très soignées. Les éléments naturels comme la pluie et la neige sont très fréquemment utilisés dans les grands espaces comme les forêts et les montagnes. En bref, un pur joyau qui, au niveau des décors, s'appuie sur de nombreux effets de luminosité.

Il retrouve par la suite KOMATSUBARA Kazuo (*character-design*) sur ***Hai! Step Jun*** (*Vas-y Julie!*, 1985-86, 45 épisodes), dont il est responsable des décors. Cette série réalisée par SHIDARA Hiroshi (*Gwendoline, Sandy Jonquille*) mettait en scène sur des musiques de AOKI Nozomi, une petite fille très forte en mécanique (c'est elle qui construit ses deux petits robots à qui elle peut se confier) et amoureuse d'un jeune homme beaucoup plus âgé qu'elle.



1986 est une année chargée comme en témoigne ses travaux sur ***Gô-Q Chôji Ikkiman*** (*Ricky Star*, 36 épisodes. décors), un dessin animé de baseball futuriste sorti en France en vidéo dont les musiques étaient signées YOKOYAMA Seiji, où de grands réalisateurs ont officié comme KATSUMATA Tomoharu (*Tiger Mask, Capitaine Flam, Albatour 84*) et ISHIZAKI Susumu (*Laura ou la passion du théâtre, Saint Seiya, Akuma-kun*).

Alors que, la même année, il laisse KUBOTA Tadao s'occuper des sublimes décors de *Saint Seiya*, il réalise ceux du court métrage de 26 minutes ***Ganbare Swimmy*** (10 août 1986) dirigé par OWASE Hidetoshi (directeur de l'animation sur *Lupin III l'Or de Babylone*, storyboarder sur *Les Jumelles de Saint Clare*). Cette aventure d'un petit poisson noir parmi les poissons rouges confrontés aux dangers de leur milieu est adaptée d'un livre pour enfants de Leo LIONNI (*Petit Jaune et Petit Bleu, Un Poisson est un Poisson*).



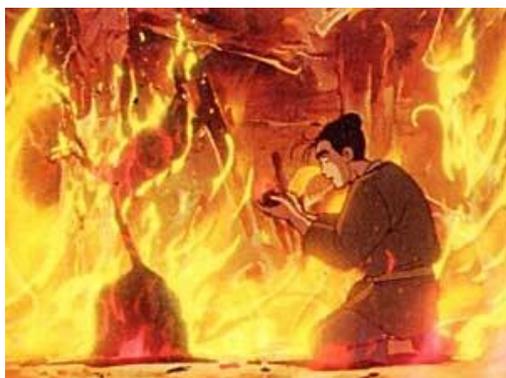
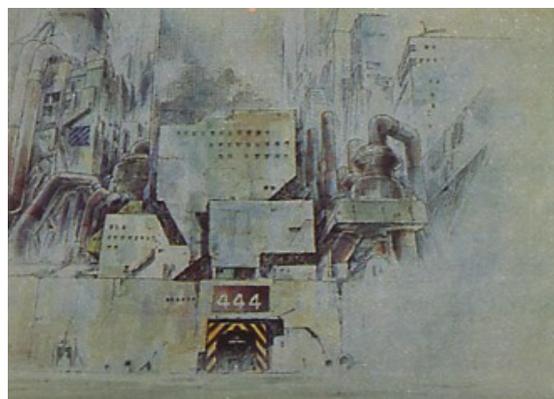
Toujours en 1986, MUKUO Takamura est directeur artistique et responsable exclusif des décors du 4^{ème} et du 16^{ème} épisode du programme ***Seishun Anime Zenshû*** (Nippon Animation, 1986, 32 épisodes) qui adapte à l'écran des œuvres littéraires japonaises comme *Botchan* de SOSEKI Natsume (7^{ème} et 8^{ème} épisode), *Asunaro* de INOUE Yasushi (11^{ème} ép.), *The Priest of Mount Koya* de KYOKA Izumi (15^{ème} ép.) ou encore *La Harpe de Birmanie* de TAKAYAMA Michio (25^{ème} et 26^{ème} ép.). MUKUO officie donc sur l'adaptation de ***Nogiku no Haka*** (*Le Chrysanthème Sauvage*) de l'écrivain et poète ITÔ Sachio (1864-1913, dont aucune œuvre n'a été à ce jour traduite en France). Cette histoire d'amour contrariée connue également plusieurs adaptations au cinéma notamment en 1977 avec la chanteuse de *enka*

YAMAGUCHI Momoe (qui venait juste de tourner sous la direction de ICHIKAWA Kon), en 1981 avec TAMBA Tetsurô ou en 1982 réalisé par SAWAI Shinichirô avec une autre chanteuse, MATSUDA Seiko. Le second épisode qu'il marque de sa griffe est *Kwaïdan – Hôichi Monogatari*, d'après la nouvelle *La Légende de Mini-nashi-Hôichi* (« Hôichi le Sans-Oreille ») tirée du recueil *Kwaïdan* de Lafcadio HEARN, où un vieil homme aveugle est amené à jouer de la *biwa* (genre de luth à quatre cordes) pour des fantômes, et échappera ainsi à la mort mais y laissera quand même ses oreilles. On retrouve ce récit dans le film *Kwaïdan* de KOBAYASHI Masaki.

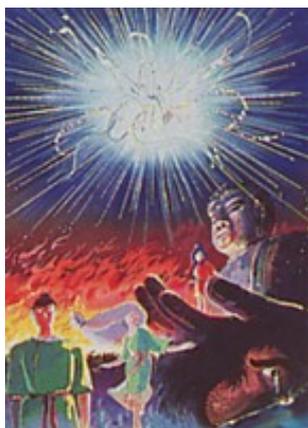


Dans le même temps, il se retrouve une fois de plus sur un projet de l'indispensable RINTARÔ. Il réalise des décors pour le segment *Kôjichûshimeirei* (*Stopper le travail*) du célèbre film omnibus : *Manie Manie Meikyû Monogatari*. Terriblement ironique, ce sketch d'ÔTOMO préfigure bien des éléments de son *Akira* à venir. Le ton ironique s'estompe en effet rapidement pour laisser place à

une profonde réflexion, une mise en garde à l'espèce humaine quant aux dangers de la course à l'évolution technologique. MUKUO travaille avec les décorateurs BANNO Masayoshi (*Perfect Blue, Kino no Tabi*) et YAMAKAWA Nobuo sous la direction du directeur artistique ISHIKAWA Yamako (*Laputa, Mamoo no Ichihen, Un vent nommé Amnésie*) tous les trois présents sur les deux autres segments et NAKAMURA Takashi (*Akira, l'Arbre de Palm*) qui lui avait été animateur clé sur *Genma Taisen*.



N'oublions pas l'apport de MUKUO, la même année, à deux autres chef d'oeuvre absolus : un film produit par Tezuka Productions avec le studio Madhouse tout d'abord, *Hi no tori Hô-hen* (*Phoenix l'oiseau de feu, le chapitre du Karma*, 20 décembre 1986), réalisé par RINTARÔ d'après l'œuvre monumentale de TEZUKA Osamu où, le réalisateur tout en s'éloignant quelque peu de l'œuvre originale, la transcende une fois de plus. MUKUO y retrouve également ISHIKAWA Kenichi, le directeur de la photographie de *Kamui no Ken* et *Manie Manie*.





Puis suit *Toki no tabibito Time Stranger* (Le voyageur du temps) du studio Madhouse, réalisé par l'un des scénaristes de *Genma Taisen* et de *Kamui no Ken*, MASAKI Mamoru et produit par RINTARÔ, et dont la sortie était d'ailleurs couplée à celle du film précédemment cité. MORIMOTO Kôji qui était animateur sur ce dernier est ici *mecha designer*. Le très beau *chara design* de ce film est un des rares travaux dans le monde de l'animation de la *mangaka* MOTO Hagio, très célèbre pour ses *manga yaoi* dont elle est une des fondatrices principales. Cette très belle histoire fantastique, centrée sur une lycéenne transportée dans le temps à l'époque du Japon féodal, est empreinte d'une certaine poésie.

MUKUO entame l'année 1987 sur les décors de *Sea Cat*, court-métrage de 20 minutes réalisé, scénarisé et animé par SUGIYAMA Taku (*Wan-wan Sanjûshi*, *Alice aux Pays des Merveilles*, *Hi no tori 2772*), pionnier de l'animation qui travailla longtemps avec TEZUKA Osamu. Il s'agit en fait du projet initiateur du long-métrage de 70 minutes, *Umi da ! Funade da ! Niko-niko Pun* (1990, Direction de l'animation par KOMATSUBARA Kazuo), traité dans le même studio (Oh Production). Suivent ensuite des décors pour le segment "*Kiyoshiko no yoru*" (Douce nuit) du film omnibus "*Yoiko no tanoshii Christmas*" (Ce joyeux Noël).



Dessin préparatoire de KOMATSUBARA Kazuo pour le film *Umi da ! Funade da ! Niko-niko Pun*



Puis, en octobre, il œuvre à la direction artistique du film de baseball de la Tôei, *Shôri tôshu* (72 minutes), réalisé par SHIBATA Hiroki (*Gegege no kitarô* version 1985 et films de *Sailor Moon S* et *Sailor Moon Super S*) d'après le tout premier livre *Winning Pitcher* de l'écrivain et journaliste sportif UMEDA Yoko. Sur ce film, où le baseball est à nouveau à l'honneur, le *chara design* et la direction de l'animation sont signées de AOSHIMA Katsumi (*Hokuto no Ken*, *Genma Taisen*) avec aux décors KUBOTA Tadao et SHIKANO Yoshiyuki, ce dernier

s'étant définitivement affirmé à la direction artistique sur *Saint Seiya*. S'en suit la direction artistique de *Devilman Tanjô*, deux OAV superbes de 50 minutes s'attardant sur la naissance du démon, réalisées et scénarisées par IIDA Tsutomu (*Tenkû no Shiro Laputa*) sur des musiques du grand KAWAI Kenji (*Ghost in the Shell*, *Avalon*). Sans oublier un *chara-design* de KOMATSUBARA Kazuo.



C'est à cette époque, de 1987 à 1989, que le réalisateur indépendant YAMAMURA Kôji (*Atama Yama / Le Mont Chef*) étudie l'animation tout en travaillant au Mukuo Studio. C'est d'ailleurs pendant son séjour au sein de cette structure qu'il réalise ses premiers travaux *Suisei* (Aquatique) et *Hyakka Zukan*. Sa véritable première expérience, il l'a fera en 1983 (alors qu'il prépare sa licence) dans le cinéma *live* sur le remake du film *La Harpe de Birmanie* dirigé par son réalisateur d'origine ICHIKAWA Kon.



Le Goho Dohjo de Giger pour le film
Doomed Megalopolis

Les dernières grandes expériences de « L'alchimiste »

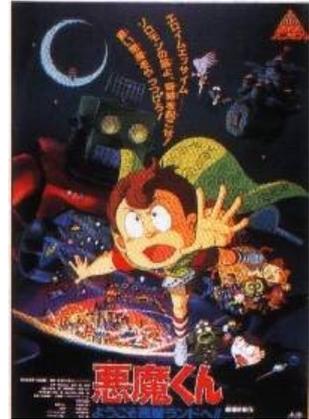
Le 30 janvier 1988 sort dans les salles le film *live Doomed Megalopolis – Teito Monogatari*, réalisé par le grand JISSÔJI Akio (*Ultraman*) avec des décors de UCHIDA Kinya (également directeur artistique), le designer suisse GIGER (*Alien*) et le grand KATSU “Zatôichi” Shintarô. MUKUO est à l'origine de l' "Image Board" de ce film adapté d'un roman de ARAMATA Hiroshi (*Alexander Senki* fut un autre animé adapté de l'une de ses œuvres), à l'origine des OAV éponymes de 1991 réalisés par... RINTARÔ ! Toujours en 1988, MUKUO est directeur artistique et décorateur sur le film *Gekijôban Sangokushi Dai-ichi bu Eiyû-tachi no yoake* (Sangokushi, le film : chapitre premier, l'Eveil des héros), réalisé par KATSUMATA Tomoharu avec des musiques de YOKOYAMA Seiji. Des décors signés en étroite collaboration avec KUBOTA Tadao et avec le coloriste TSUJITA Kunio (*Saint Seiya, Utena, Interstella 5555*) qui oeuvrera par la suite sur tous les futurs travaux de MUKUO. S'attardant sur les guerres intestines au sein de la Chine du début du premier millénaire, et la réunification progressive des trois royaumes qui la composaient, la saga complète se déroule sur plus d'un siècle. MUKUO travaillera également sur les deux films suivants, *Gekijôban Sangokushi : chôkô moyu !* (1989, direction artistique), et *Gekijôban Sangokushi : Haruka-naru daichi kanketsu-hen* (La vaste terre éloignée - Ultime chapitre, 1991, direction artistique et décors), tous deux réalisés par KATSUMATA avec l'aide notamment de ARAKI Shingo. Il achève l'année 1988 avec les décors du court-métrage *Hana to Midori no Hakurankai Ginga Tetsudô 999* de l'univers du Galaxy Express 999, spécialement réalisé dans le cadre du Waterland du Hana no banpaku Jasco-kan, l'Exposition Internationale des Fleurs à Ôsaka pour mars 1990, avec pour thème majeur la coexistence harmonieuse de l'humanité avec la nature.





1989 est exclusivement consacrée à *Akuma-kun* (1989-90, 42 épisodes), chef d'œuvre du maître de l'étrange japonais MIZUKI Shigeru (*Gegege no Kitarô*). Ce célèbre *manga* de 1966 mélangeant la comédie à une ambiance assez glauque nous faisait partager les aventures d'Akuma-kun ("petit diable"), un gentil démon qui n'apparaît sur Terre que tous les 10000 ans et qui se bat avec ses douze apôtres contre les démons noirs.

Une première adaptation animée de 26 épisodes avait déjà été réalisée dans un passé assez lointain (1966-67). Cette nouvelle version a été réalisée par la quasi-entière du staff de *Saint Seiya* ! Outre la série, MUKUO participe à la création des décors du premier film (15 juillet 1989), dont le directeur artistique était ITÔ Iwamitsu (membre du MUKUO Studio qui, outre l'épisode 28 de *Saint Seiya*, a aussi signé des décors pour *Goldorak*, *Captain Harlock* ou encore *Dragon Ball*), et sera directeur artistique du second *Akuma-kun yôkoso akuma-land e !!* (10 mars 1990), réalisé comme la série par SATÔ Jun'ichi (*Magical Doremi*, *Strange Down*, *Crocus*, *Sailor Moon*), et scénarisé par SUGA Yoshiyuki (*Saint Seiya*) sur des musiques de AOKI Nozomu (*Galaxy Express 999*, *Hokuto no Ken*, *Memole*).



Une décennie bien trop courte

Au début des années 90, MUKUO s'applique fébrilement sur des séries assez inconnues voire, parfois, quelque peu indignes de son talent. Il est ainsi créateur des décors de la série *Moretsu Atarô* (1990, 34 épisodes), réalisée par SATÔ Jun'ichi, avec l'aide des piliers de son studio que sont KUBOTA Tadao et SHIKANO Yoshiyuki, puis directeur artistique de l'OAV historique *Nihon no rekishi 1* (Histoire du

Japon), du film *Mysterious Fantasy in Nagasaki* et créateur des décors de *Kingyo Chûihô!* (1991-92, 54 épisodes), un *anime* très populaire réalisé là aussi par SATÔ Jun'ichi, centré sur les péripéties d'un poisson rouge volant (!) accompagnant une jeune fille qui à la suite de la mort de son père change d'établissement scolaire. En 1991, MUKUO travaille sur le dernier film de Sangokushi (déjà évoqué plus haut) ainsi que sur l'

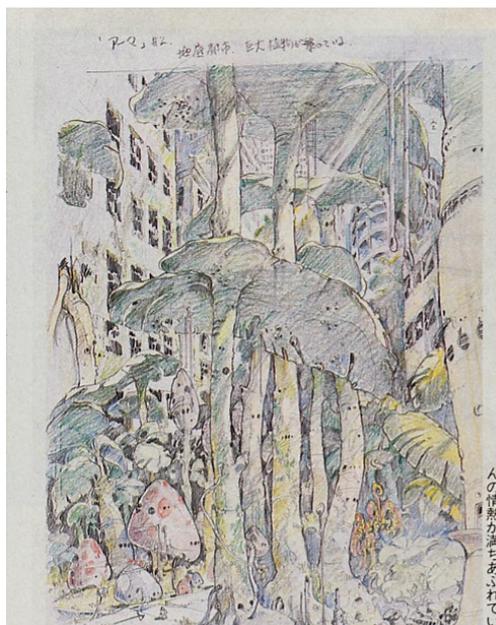


"Image Board" d'un film de 30 minutes destiné à un jeune public, *Hikari to kaze no Âmâ* réalisé par KATSUMATA Tomoharu et MATSUMOTO Leiji, durant la production duquel il était déjà très malade.

En 1992, MUKUO aura encore la force d'accepter le poste de responsable des décors aux côtés de KUBOTA (directeur artistique) sur la série culte *Bishôjo Senshi Sailor Moon*

(200 épisodes sur 5 séries, de 1992 à 1997), dont les décors sont pourtant d'une banalité affligeante (!) ce qui peut dans cette légèreté leur apporter également un certain charme, et réalisera l' "Image Board" des décors sur le second long-métrage de *Hikari to kaze no Âmâ* (sorti de manière posthume).

MUKUO Takamura décède le 9 juin 1992 à l'âge de 54 ans.



Tel Yabuki Joe, MUKUO Takamura aura donné beaucoup de sa vie pour sublimer son art et nous apporter sa vision poétique de l'image. Du choix des couleurs, aux formes tangibles des atmosphères, il aura plus que tout autre touché nos cœurs et notre imaginaire. C'est fort logiquement que KUBOTA Tadao succède à son maître à la tête du Mukuo Studio, organisme artistique prestigieux qui poursuit son existence⁸, fier d'un héritage incomparable.

⁸ Le Studio Mukuo a collaboré à la création de la série française *Ôban Star Racer* alias *Molly Star Racer* (Sav ! The World Productions, 26 épisodes) diffusée à partir d'avril 2006 sur France 3. Son réalisateur et concepteur Savin YEATMAN-EIFFEL (*Le Magicien, La peur du loup*) et le directeur artistique et *chara designer* Thomas ROMAIN (*Code Lyoko*) ont passé un certain temps au pays du soleil levant, supervisant cette série de création française produite avec la participation aux décors de KUBOTA Tadao et de TAJIRI Kenichi (*Strange Dawn, Princess Tutu*). Soulignons également les présences dans le staff du studio japonais Hal Film Maker (l'*Aria* de SATO Junichi) pour l'animation, du producteur NAKASHIMA Shinji (*Blue Submarine n°6, Last Exile*), les *mecha designer* SUGIMOTO Isao (*ROD, Pretear*) et Stanislas BRUNET (*Squat*) qui officie également sur les décors, Loïc "Loixm" PENON (*Squat*) *chara designer*, Christophe YOSHIDA (*Totally Spies*) *story-boarder* sur quelques épisodes et Guillaume QUATRAVAUX (aux *genga* sur *Saint Seiya Mekai I*) qui participe à la gestion d'une 3D réalisée par le studio français Pumpkin 3D (*Les lascars*), d'une excellente et agréable facture, en accord avec l'animation même. La série s'offre également pour les génériques les services de la compositrice KANNO Yoko (*Cowboy Bebop, Escaflowne, Arjuna, GITS-SAC*) et pour la BO, IWASAKI Taku (*Kenshin le vagabond, L'autre monde, ROD, Witch Hunter Robin*), c'est dire si les oreilles sont elles aussi aux anges. Une série franco-japonaise que l'on peut qualifier d'exceptionnelle. Un projet enthousiasmant qui a réussi à tenir la majorité de ses promesses depuis le lancement de l'entreprise à la fin du 20^{ème} siècle.

ANNEXE

Dans le dossier spécial que lui consacrait le mensuel *Animage* en 1992, ses amis et collaborateurs de longue date lui rendirent de vibrants hommages :

KOMATSUBARA Kazuo : « On avait beaucoup travaillé ensemble, mais malheureusement plus depuis *Devilman*. Pourtant, 4 ou 5 jours avant son décès, mes pas m'avaient guidé vers le Mukuo Studio. C'est vraiment ce qu'on peut appeler un triste présage... »



Hi no Tori

TAKAHATA Isao : "Je pleure la mort d'un être irremplaçable. Cette disparition me renvoie quelques années en arrière, lorsque nous avons également perdu IOKA Masahiro (directeur artistique de *Heidi*, *Maya l'abeille*, *Akage no Ann*, *Perrine monogatari*, *Flo et les Robinsons suisses*)."

RINTARÔ : "Quand je suis parti de la Mushi Pro, j'ai rejoint le Groupe Tac où j'ai participé à la création du pilote de *Zentai to Sanpei*. C'est à cette époque que j'ai rencontré, par l'intermédiaire de SUGII Gisaburô, MUKUO Takamura et que je lui ai proposé de travailler avec moi. Je vénérerais son travail pour plusieurs raisons : le sens du détail, le travail des couleurs,... C'est en travaillant avec lui sur *Manga Nihon mukashibanashi* que j'ai réalisé qu'à deux, nous pourrions créer tout un univers. C'est pour ça que je l'ai employé sur toutes mes productions qui ont suivi. Le poids de son influence sur le style de mes oeuvres était considérable."



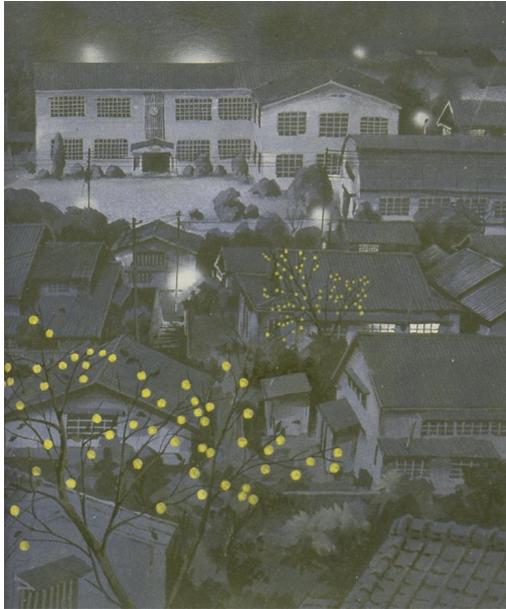
Marco

KATSUMATA Tomoharu : "A l'époque, je réalisais des ébauches de *storyboard* dont MUKUO tirait des "Image Boards", qui servaient de base à la création du *layout*. C'est ainsi que nous travaillions. Sur *Ahma*, il était déjà très malade et c'était très dur pour lui. Il nous a quittés juste après avoir terminé les décors de la deuxième partie".

En 2004, à l'occasion de la sortie du superbe art-book **Mukuo Takamura Animation Bijutsu Gakushû**, TSUJITA Kunio s'exprimait ainsi : "A l'époque où je travaillais sur *Saint Seiya Kamigami no atsuki tatakai* (Asgard le film), le directeur artistique KUBOTA Tadao me présenta pour la première fois Mr. MUKUO, lors d'une visite au MUKUO Studio à Ogikubo. (...) Sur *Saint Seiya*, j'ai collaboré uniquement avec KUBOTA Tadao (...) mais ensuite j'ai pu accompagner Mr. MUKUO sur *Akuma-kun*, *Moretsu Atarô*, *Kingyo Chûihô* et les travaux suivants, jusqu'à ce qu'il tombe malade et décède le 9 juin 1992. Personne ne l'a oublié. C'est le 12^{ème} anniversaire de sa mort cette année. (...) "*Galaxy Express 999*", "*Sayonara Galaxy Express 999*", "*Gauche le violoncelliste*"... Si ces travaux n'avaient pas existé, je crois que l'animation ne serait pas devenue ce qu'elle est aujourd'hui et je ne serais pas en train de faire ce métier."

Animus Anima

Pour mieux appréhender la création d'un décor, voici quelques propos explicatifs à ce sujet, et cela agrémenté des décors de MUKUO sur *Ganbare Genki*.



"Le décor d'un film compose les limites des espaces tridimensionnels où évolue la vie. Ce décor est astreint aux cadrages imposés par le metteur en scène, qui sont autant de champs, visibles ou invisibles du spectateur, que le scénario l'autorise. De ces évidences, naissent les contraintes du travail de second plan du décorateur : remplir le vide à l'aide d'éléments réalistes ou imaginaires en cohérence parfaite avec le rôle des acteurs/personnages"

"On reproduit scrupuleusement, par transparence, les lignes de force du décor établies sur les feuilles de mise en scène. On utilise pour cela un crayon. Le support des *layouts* étant par convenance perforé, le support des décors est soumis à ces mêmes repères, qu'il partage, cela va de soi, avec les dessins

d'animations, dans l'optique de la réunion ultime. Le dessin obtenu est le squelette du décor sur lequel l'artiste est libre de poser sa patte personnelle, au moyen de tous les médiums correspondant au design général du film ou de la série. (...) Le décorateur se doit dans la conception des arrières plans de chaque séquence, de peindre les fonds avec la référence permanente de la colorimétrie des personnages définie par le directeur artistique de l'oeuvre. La liberté du décorateur, comme celle de tout artiste/maillon d'une chaîne de production, est confinée à l'intérieur de règles et limites, fixées en amont, qui le poussent à se dépasser."



Un décor de *Ganbare Genki* dont l'atmosphère évoque quelque peu celle de *Gauche le violoncelliste*.

"Suivant les directives artistiques de l'individu essentiel, chargé de la cohérence graphique entre les étapes de création et d'exécution, s'appuyant lui-même sur les nombreuses études ou recherches effectuées à l'origine du projet et sur le squelette inflexible des paysages structurés sur les *layouts*, le décorateur organise et harmonise l'espace, la toile de fond (background) de l'oeuvre finale"

Toutes ces citations proviennent de :

Animus Anima, "Chapitre 7 : Environnements appropriés" (notamment publié dans Animeland n°43, Juillet/août 1998, p.45).

La table à dessin de Mukuo

Voilà l'endroit où naissent les chefs-d'œuvre qui nous ont fait rêver. Sur ce petit atelier sont disposés les différents accessoires et instruments utilisés pour l'élaboration des décors. Les photos ci-contre datent de la période de réalisation de *Ganbare Genki*.

1/ Lave pinceau : Pour laver les pinceaux à dessin, il faut qu'il y ait toujours de l'eau propre.

2/ Chiffon : Pour essuyer les pinceaux qu'on a lavés.

3/ Pinceau : Pinceau pour aquarelle.

4/ Crayon de papier : On utilise principalement des crayons de HB à 6B.

5/ Peinture à poster : 62 couleurs. En les combinant on peut obtenir plus d'une centaine de couleurs.

6/ Brosse : Utilisée lorsqu'on veut peindre de grandes surfaces uniformément.

7/ Règle : Règle de 45 centimètres pour tirer des traits.

8/ Eponge : En tapotant avec sur la peinture à poster étalée, on y apporte des nuances.

9/ Assiette à dessin : Pour délayer la peinture à poster.

10/ Papier toilette : Pour essuyer les pinceaux et la règle.



Le processus art/décors

La réalisation des décors et la direction artistique sur un *anime*, est un processus primordial qui se doit d'être subdivisé en de multiples étapes préalables à l'animation elle-même. En voici les lignes principales accompagnées d'une séquence issue de la série *Marco* :

1/ Le producteur, le réalisateur, le directeur de l'animation et le directeur artistique se réunissent pour créer une ossature de l'ensemble des épisodes à partir du scénario. A ce stade, pour ce qui est de la partie artistique, on fixe les décors de base et on décide des couleurs générales.

2/ On établit un tableau de décors approximatifs (la ville où vivent les personnages, l'école...) et des échantillons de couleurs des personnages principaux en se basant sur ce qui a été dit à la réunion.



3/ Nouvelle réunion entre le réalisateur et le directeur artistique pour décider des décors et des couleurs en se basant sur le story-board.

4/ Réunion avec le réalisateur basée sur les tableaux d'échantillons, puis retouches de ces tableaux.



5/ On établit un tableau des petits et grands objets (dans les pièces etc...) qui apparaîtront par la suite dans l'histoire. A cette occasion, le directeur artistique crée des choses qui n'existent pas dans l'oeuvre originale.

6/ On organise une réunion : les décors et le story-board.

7/ A partir du story-board, le directeur de l'animation réalise des croquis des décors (layouts) qu'il remet au directeur artistique. Celui-ci les retouche avant de les transmettre aux décorateurs.



8/ Les décors sont réalisés conformément aux croquis.

9/ Le directeur artistique vérifie les décors et les achève en y faisant des retouches.

Le Studio Mukuo (composition) :

Deux studios composaient cette structure à l'origine, un sous les ordres de MUKUO Takamura (avec SHIKANO Yoshiyuki, KATÔ Akira, ANDÔ Hiromi, KAWANO Hiromi), et l'autre sous la direction de son disciple KUBOTA Tadao (avec HONMA Kaoru, KATÔ Akemi, IKEHATA Yûji, NAKAYAMA Masuo).

->**KUBOTA Tadao** : Il a réalisé entre autres des décors pour *Uchû Kaizoku Captain Harlock* (Albator, ainsi que le film *l'Arcadia de ma jeunesse* en 82), *Versailles no Bara* (Lady Oscar, 79), *Galaxy Express 999* de 79 à 81, *Hai ! Step Jun* (Vas-y Julie !), *Ashita no Joe*, *Kamui no ken* (85), *Saint Seiya* (86 à 89, directeur artistique), *Gô-Q chôji Ikkiman* (86), *Versailles no Bara* le film (1990), *Gekijôban Sangokushi : Dai-ichibu Eiyû-tachi no yoake* (92), *Bishôjo Senshi Sailor Moon* (92 à 97), comprenant les différentes saisons *Sailor Moon R* (93), *Sailor Moon S* (94), *Sailor Moon Super S* (95) et *Sailor Moon SailorStars* (96-97). Il participera aussi aux trois films des célèbres guerrières en jupette. Il œuvre aussi sur *Dr. Slump* (Films, 1993 et 1994), *Dragon Ball Z* (93 à 95), *Aoki densetsu Shoot !* (94), *Cutey Honey F* (Film, 97) ou encore plus récemment la très sympathique série *Pipopapo Patrol-kun* (2001).



->**HONMA Kaoru** : Travaillement notamment aux décors d'*Akira*, *Wicked City*, *Harmagedon: Genma taisen*, *Fushigi no Umi no Nadia* le film (91), *Sonic X*, *Metal Fighter Miku*, *Pokonyan!*...

->**IKEHATA Yûji** : Décors de *Unico ~ Mahô no Shima e* (film, 1983), *Kamui no Ken*, *Kiki's Delivery Service*, *Akira*, *Yûgen Kaisha*, *Metropolis* (décors digitaux), création des décors sur l'OAV *Otogi-Jushi Akazukin* et directeur artistique sur le film *Vampire Hunter D ~ Bloodlust*...

->**NAKAYAMA Masuo** : Décors sur *Galaxy Express 999* (film 1, 79), *Urusei Yatsura ~ Only You* (film 1, 1983), *Ultimate Girls*, *Ranma 1/2*, *Gun Frontier*, *Hikaru no Go*, Directeur artistique sur *Votoms*, *RG Veda*, *Yû-Gi-Ô* film (1999), *Siam-neko Fast Mission* (film, 2001), *Cosmo Warrior Zero*...

->**KATÔ Akemi** : Décors sur *Mobile Suit Gundam*, finissions sur *Waga hoshi wa umi no daikai* (film 1, 1988), finissions sur *Cowboy Bebop - Knock on heaven's door* (film), Peinture digitale sur *Gundam Seed*...

->**SHIKANO Yoshiyuki** : Décorateur puis directeur artistique sur *Saint Seiya* (série et films), décors de *Versailles no Bara* (79), *Sailor Moon R* et *Super S* (films), directeur artistique sur *Ganbare Genki*, *Kamui no Ken*...

->**ANDÔ Hiromi** : Décors de *Unico ~ Mahô no Shima e* (film, 1983), *Harmagedon: Genma taisen*...

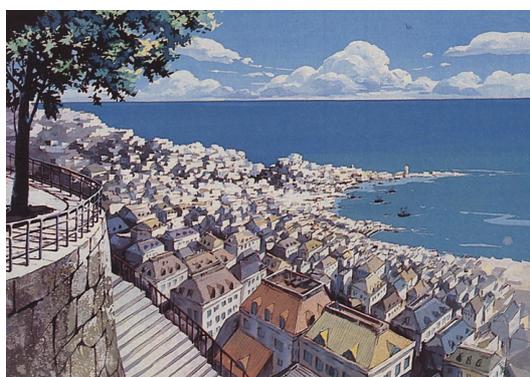
->**KAWANO Hiromi** : Décors de *Galaxy Express 999*, *Kamui no Ken*, *Jarinko Kié*, *Manie-Manie*, *Harmagedon: Genma taisen*, *Honneamise no tsubasa*, *Yawara!*...

**Dossier réalisé par Ludovic Gottigny et Jacques Romero
2004-05**

Mise à jour : mars 2006

Les illustrations de ce dossier appartiennent à leurs auteurs respectifs. © Tokuma Shoten / Tôei Animation / OH Production / Mushi Production / Nippon Animation / Tatsunoko / TMS / etc.

Remerciements à David Caussèque et René-Gilles Deberdt pour leur aide précieuse.



Marco

Pour compléter et terminer ce dossier, nous vous proposons sur la page suivante, un article sur l'un des aspects artistiques souvent utilisé par MUKUO Takamura.

Les Soleils de MUKUO Takamura

Tel le soleil qui a donné la vie, MUKUO Takamura a insufflé son énergie artistique dans le monde de l'animation.

Ce soleil, justement, qu'il se plaisait à reproduire et surtout celui que l'on appelle *soleil couchant* à l'opposé de celui dont son pays a adopté le nom *Nihon* pour *Soleil Levant*. Ce soleil imposant, déclinant à l'horizon, pour signifier à la fois un sentiment de puissance mais aussi de faiblesse. Une gravitation d'impressions et d'émotions dégageant parfois une confusion de sentiments teintée malgré tout d'une certaine affirmation existentialiste.

En dehors de tout romantisme facile, MUKUO aimait, quand l'occasion s'y prêtait, représenter ce soleil pour accentuer la chaleur des émotions mais aussi souligner les états d'âmes des personnages, ou encore nous éclairer sur l'atmosphère ambiante de la situation.

Ce soleil couchant qui dans certains décors de MUKUO nous transmet autant de plénitude que celui ornant Bouddha sur certaines représentations, lui-même fils du Soleil.

Ce soleil couchant qui même s'il n'apparaît jamais très longtemps et cela sous diverses intensités, d'une œuvre à une autre, n'en reste pas moins gravé comme significatif de l'émotion contenue dans une partie de l'animé.

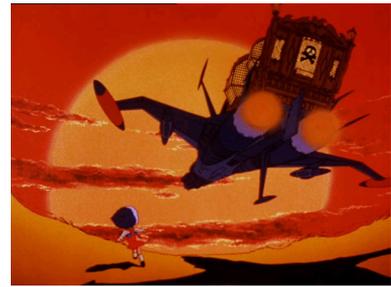
Parmi ces soleils sombrant à l'horizon, il y a bien évidemment ceux de l'univers de MATSUMOTO sur la série *Uchû Kaizoku Captain Harlock* où l'on peut voir dans son générique de fin ce soleil rougeoyant vers lequel l'*Arcadia* vole, et où l'horizon au lieu d'être légèrement arrondi est incurvé. La première image du premier épisode est déjà envahit par un soleil qui impose sa masse, et dans ce même épisode lorsque Harlock s'enfuit, l'*Arcadia* part se réfugier dans sa lumière.

Puis tout au long de la série, l'astre solaire sera présent :

3^{ème} épisode : dès le premier plan, la caméra s'extrait de l'astre.

4^{ème} épisode : au moment où Ramis/Tadashi quitte l'*Arcadia* pour réfléchir s'il veut faire parti de l'équipage, le soleil en est témoin, et lorsque le professeur Kusuke remet des fleurs à Ramis qui se prosterne sur la tombe de son père, on a droit en arrière plan à un fondu enchaîné *soleil couchant / sphère noire* et l'épisode se termine aussi avec un autre paysage solaire.

5^{ème} épisode : quand Stellie/Mayu enterre son oiseau tué par le rapace appartenant à Vilak/Kirita, le soleil est présent à l'horizon mais on ne voit que son rayonnement. Par contre sa couleur est déposée sur l'ensemble de la végétation et le bleu du ciel a laissé sa place à un tapis vert et jaune ou glisse un nuage en forme d'*Arcadia*.



6^{ème} épisode : un soleil est également présent dans le repère de la vache grasse, ce qui souligne l'importance de sa présence sur la psychologie des humains.

Le 7^{ème} épisode commence également avec un soleil. La pyramide sous l'océan peut faire penser à celle du Soleil proche de Mexico car quand elle utilise sa force attractive pour attirer l'Arcadia, elle se met à briller. De plus, le corps de la sylvidre qui y repose semble baigné dans une clarté astrale.

9^{ème} épisode : la scène où Harlock essaie de lire l'urne sacrée qui pourrait l'éclairer sur le mystère des origines des sylvidres est précédée d'un soleil en plein ciel, puis un soleil couchant lui succède quand la lecture est terminée.

10^{ème} épisode : Ramis/Tadashi tout en jouant de l'harmonica se souvient d'une scène avec ses parents où son père qui le portait sur ses épaules, lui jouait de cet instrument, tout en marchant dans un soleil couchant qui les englobait.

Dans ce même épisode et pour la première fois, on peut apercevoir, imposant et aveuglant, le soleil depuis l'espace, l'Arcadia le contournant pour atteindre Vénus.

13^{ème} épisode : après être revenu de la fosse de la Romanche, l'Arcadia se repose sur l'océan avec à son arrière plan un couché de soleil dont le reflet repose près du vaisseau sur fond de ciel rouge et de mer orangée, avec également un plan rapproché de ce soleil qui de sa chaleur, trouble l'image.

14^{ème} épisode : logiquement dans cet épisode se déroulant dans le désert égyptien, un soleil éclatant est omniprésent mais sa représentation, malgré la chaleur qu'il dégage, exhale une certaine froideur.

16^{ème} épisode : Le premier plan nous montre Nausicaä/Kei Yuki s'extirpant du soleil en arrière plan, et la scène finale expose un soleil qui se noie dans l'océan où Nausicaä après avoir tuer son amour de jeunesse laisse son regard se perdre dans l'astre solaire qui tend à être d'un blanc éblouissant.

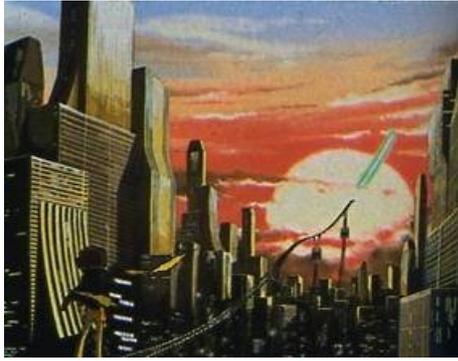
A partir du 17^{ème} épisode, le soleil se fait très rare en raison d'une longue traversée spatiale qu'effectue l'Arcadia.

Ce n'est véritablement qu'au 38^{ème} épisode qu'il fait son retour et de manière déterminante car ses tempêtes magnétiques vont être l'allié d'Harlock. On peut le voir avec une chevelure de rayons dansant tout autour de lui. L'épisode se termine sur un magnifique couché de soleil, au moment où l'Arcadia s'envole pour son ultime bataille.

Le chapitre suivant débute sur un soleil lançant des langues de feu dans l'espace et enfin, le dernier épisode commence avec un soleil couchant en Egypte avec vue direct sur la sphère noire qui a encore un mot à dire. Après la victoire finale, l'Arcadia quitte la Terre sur un ultime soleil couchant.

Cette série aura plus que tout autre bénéficié des bienfaits de cet astre stellaire. Il se dégageait également de celui-ci, mêlé aux perspectives scénaristiques, un sentiment de mélancolie et d'apaisement. Ces diverses représentations du soleil que MUKUO avait déjà expérimenté se retrouveront également dans ses travaux ultérieurs. Mais ce fut véritablement dans cette série, malgré qu'il soit à son couchant, que la représentation de l'astre fut à son zénith ou du moins fut le centre gravitationnel de son idéalisation.





Le film *Galaxy Express 999* a lui également quelques décors où le soleil est représenté de manière à s'imposer à l'écran. Au début, quand le train quitte la Terre, le soleil apparaît derrière elle comme pour le deuxième film. Puis à la fin, le Triple 9 quitte la Terre sur un couché de soleil très représentatif de ceux qu'il signait, avec très souvent, ces nuages fins qui venaient se placer au premier plan de l'astre solaire toujours très évocateur d'un certain spleen, qui octroie également une impression d'absolu.

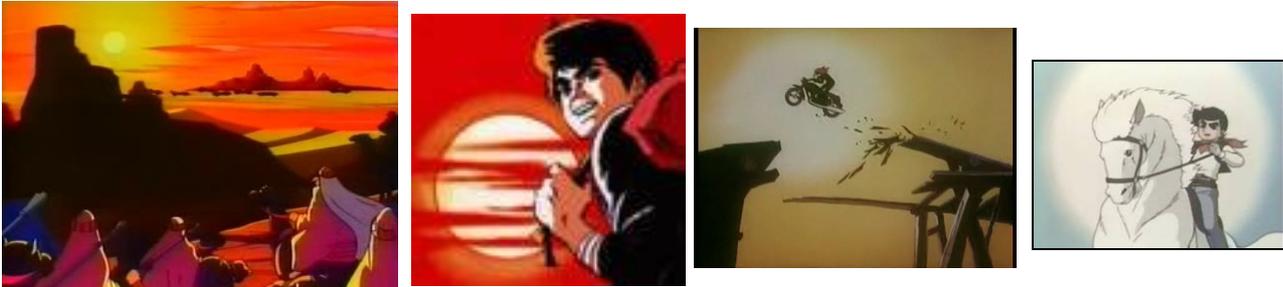
Dans *Sayonara Galaxy Express 999*, le soleil rougeoyant qui ponctue le film et auquel fait face Maetel montre bien le côté déifié de ce personnage en rapport avec celui de la déesse Amaterasu, déité shintoïste du soleil, ou bien encore certaines estampes représentant au soleil couchant une cigogne blanche, synonyme de longévité. Cette féminité de l'astre solaire est également présente chez les celtes, les esquimaux et les peuples anciens indo-européens.



Mais bien avant les univers de MATSUMOTO, les décors se verront inmanquablement attribuer d'un soleil caractéristique à son style. En 1966 après trois ans et demi à officier en tant que décorateur, il obtient la charge de la direction artistique de la série *Rainbow Sentai Robin* où il va alors s'approprier à sa façon cet élément important dans l'animation japonaise. La série étant en noir et blanc, il réussit tout de même à créer des effets de lumière et de diffusion qui émet déjà un rayonnement d'une grande beauté.



Il poursuivra ainsi tel un Roi Soleil à répandre de sa lumière artistique les diverses vues sur l'astre avec *Mach Go Go Go* (1967) dans des décors exotiques ou *Judo Boy* (1969) où l'on peut voir l'idéalisation de ce soleil couchant déjà très imposant dans les génériques. De plus les séries sportives étaient assez friandes de cet élément de puissance qui soulignait dans ce contexte la détermination du personnage. En 1971, la série *Lupin III* sera elle aussi assez ensoleillée de même que *Willie Boy* l'année suivante.



Dans le premier générique de *Ashita no Joe*, on peut observer Yabuki Joe courir alors que le soleil se lève et qu'il nous aveugle. Cela souligne que Joe va nous en mettre plein la vue, aussi bien à nous qu'à ses adversaires. Qu'il se sent comme une nouvelle étoile qui ne demande qu'à se consumer et brûler l'énergie qu'il maîtrise

Même sur le ring, qui est en général couvert, la présence des projecteurs évoque un soleil qui dans ce cas précis est au zénith et frappe aussi fort que les deux adversaires au combat. Dans le *manga*, Joe le dit lui-même que ce qu'il souhaite *c'est brûler, plus fort et plus rouge qu'un soleil et après finir en petite cendre blanche.*



Pour la deuxième série et les films qui suivront (1980-81), MUKUO n'y participe pas, mais une grande partie de l'équipe d'origine était encore présente dont le directeur artistique AKASHI Teiichi. Celui-ci tout en gardant l'identité picturale de la première série et conservant ainsi son atmosphère, adapta la suivante fortement influencée par le travail de MUKUO. Notamment avec ce soleil dans le générique de début, qui brûle encore une fois de plus de la passion intérieure du personnage, qui est lui aussi en perpétuelle fusion, montrant par la même que son sang bouillonne. A la vue de ces séquences, c'est tout un flot d'émotions, qui en nous, s'embrasent. Il en sera de même avec le film *Marco* réalisé en 1999 où l'on peut admirer quelques soleils reflétant ceux créés par MUKUO.

Une année avant *Uchû Kaizoku Captain Harlock*, on pouvait déjà voir dans les génériques de *Arrow Emblem Grand Prix no Taka* ses soleils envoûtants. Dans le générique d'ouverture l'aigle qui représente la force du héros se noie dans le soleil en arrière plan, soleil dont la chaleur trouble l'image comme dans le générique de fin où celui-ci englobe l'écran avec le personnage qui marche vers lui, comme Mayu et l'Arcadia un an plus tard avec encore MIZUKI Ichiro au chant.



La première scène de la série est en cela évocatrice. On peut y voir un aigle planant en plein ciel tout autour du soleil au zénith, puis plonger sur sa proie.



Le soleil est un peu moins représenté dans *Kamui no Ken* car il joue à arme égale avec la Lune qui sera déterminante en tant que guide. Mais même si l'astre solaire est moins présent, il y fait quand même de très belles apparitions. On remarquera aussi que de nombreux effets d'éblouissements sont utilisés comme lorsque la dague se reflète fortement à la lumière ou quand la surface d'une étendue d'eau brille et étincelle, ou bien encore quand certains

personnages sont représentés sur un fond de lumière aveuglante pour signifier une action ou des sentiments qui dépassent un certain degré de réceptivité. Tout comme dans les films du Triple 9, les effets pyrotechniques sont également superbement représentés. On peut encore citer également *Ganbare Genki* ou *Genma Taisen* et bien d'autres, mais parfois dans une moindre envergure.



Bien sûr, il n'était pas le seul à utiliser cet élément très fort en émotion dans l'ensemble de l'animation, et bien évidemment on ne peut résumer l'œuvre de MUKUO qu'à ce seul élément, mais il fait parti quelque peu de sa signature. En cela, il souligne également l'importance de la représentation et de la diffusion de la lumière dans l'œuvre de l'artiste. MUKUO Takamura aura sublimé cet astre, tout en sublimant l'Histoire de l'animation.

Jacques Romero, 2005

Les illustrations de ce dossier appartiennent à leurs auteurs respectifs. © Tokuma Shoten / Tôei Animation / OH Production / Mushi Production / Nippon Animation / Tatsunoko / TMS / etc.