



## L'âme de l'*anime* *Astro Boy*, Osamu Tezuka, 1963 Éléments de réponse

### 1. Qu'est ce qui différencie l'*anime* du manga ? Donnez une définition pour chacun de ces deux genres.

L'*anime* désigne une série ou un film d'animation d'origine japonaise. Le *manga*, littéralement *image dérisoire* ou *dessin non abouti*, désigne les bandes-dessinées japonaises. Par extension et par erreur, le terme a été employé pour qualifier l'animation japonaise.

### 2. Décrivez l'image que vous trouverez derrière le lien ci-dessous. D'où provient-elle ?

<http://cache.desktopnexus.com/thumbnails/1585976-bigthumbnail.jpg>

Sur cette image, deux personnages s'affrontent : au premier plan à gauche, un robot masqué armé d'une épée. Au second plan, à droite, un garçon-robot. La disproportion des personnages, leur répartition antagoniste dans le cadre, le contraste de leur forme, de leur matière, de leur couleur, de leur nature (un robot doté d'une armure en fer, un enfant uniquement vêtu d'un short noir et de bottes rouges), la violence du coup porté et paré (illustrée par les éclats de lumière) prouvent que le jeune garçon est doté d'une grande force, certainement surhumaine. L'uniformité de sa peau, sa matière brillante et la puissance colossale dont il fait preuve peut faire songer à un robot.

Il s'agit d'une image issue de la série télévisée japonaise de science-fiction *Astro Boy* réalisée par Osamu Tezuka et diffusée pour la première fois au Japon en 1963. L'histoire se déroule dans un monde futuriste dans lequel les robots coexistent avec les humains. Le héros, Astro, est un puissant robot créé par le chef du Ministère de la Science, le Docteur Tenma pour remplacer Tobio, le fils qu'il a perdu.

### 3. En quoi peut-on dire qu'il s'agit d'un *anime* ?

Les caractéristiques de l'*anime* sont perceptibles dans les couleurs saturées et violentes, le graphisme anguleux (cheveux, accessoires), la taille des yeux du héros (forme ovale, disproportion par rapport au visage, absence de pupille), la simplicité du trait, la nature des personnages en présence (un robot et un humain) et la scène représentée (un combat pris *sur le vif*).

### 4. Quels sont les techniques d'animation propres au genre *anime* ?

Dans un souci d'économie et de rentabilité, les studios d'animation producteurs de séries au Japon ont limité le nombre de dessins par seconde. Aux 24 images/seconde habituelles se sont très vite substituées 12 images/seconde (chaque dessin étant dédoublé). Avec deux fois moins de dessins, l'animation est donc plus saccadée mais aussi plus rapide dans son exécution. Afin de réduire le travail des animateurs et des intervallistes, le scénario s'appuie sur des dialogues ou monologues intérieurs, ce qui annule les mouvements de bouche. En outre la fixité des postures et la simplification des visages s'expliquent par la ré-exploitation des dessins.

**5. Après avoir effectué des recherches sur *Astro Boy* et visionné *Princesse Mononoké*, comparez les deux personnages principaux, *Astro Boy* et *San*.**

**Différences :**

*Astro Boy* a les traits d'un garçon, au sortir de l'enfance. Il vit dans un monde urbain. C'est un enfant-robot créé par un scientifique et doué d'une âme.

*San* est une adolescente vivant dans la forêt. Fille humaine, elle a été adoptée par une déesse-louve, Moro.

**Similitudes :**

Tout comme *San*, mi-femme, mi-louve, *Astro Boy* est un personnage double, à la fois humain et robot.

Entre deux mondes, ce sont tous deux des personnages hybrides, médiateurs involontaires entre deux communautés ennemies (la communauté des hommes et celle de la nature dans *Princesse Mononoké*, celle des hommes et des robots dans *Astro Boy*), qui vont tenter de pacifier leurs rapports ou du moins d'assurer leur coexistence dans un but d'harmonie.

Tous les deux ont été rejetés par la communauté des hommes (*San* a été abandonnée par ses parents, *Astro* a été rejeté par son créateur, le Docteur Tenma, qui l'a vendu à un cirque).