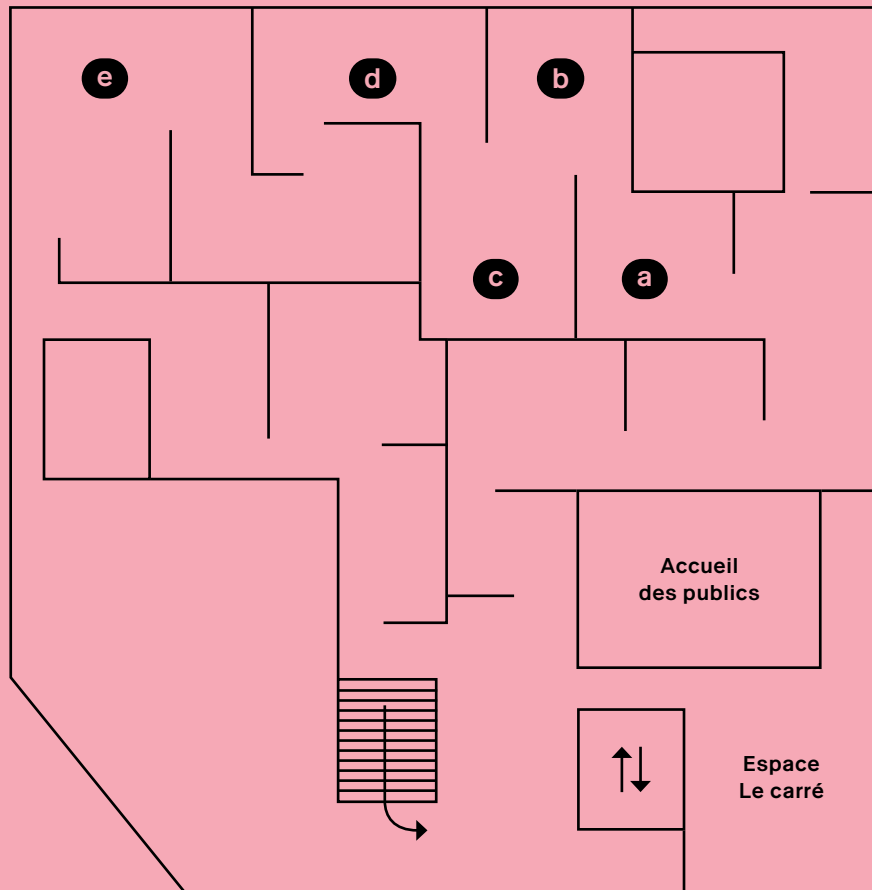


# Isao Takahata

## Pionnier du dessin animé contemporain, de l'après- guerre au Studio Ghibli

24.04 – 27.09.2026

## Plan



## Isao Takahata Pionnier du dessin animé contemporain, de l'après- guerre au Studio Ghibli 24.04 – 27.09.2026 Dossier pédagogique

Ce dossier pédagogique propose de vous familiariser avec le travail et les thématiques abordés par Isao Takahata (1935–2018), l'un des grands maîtres de l'animation mondiale. Les pistes pédagogiques offrent un accès interactif des contenus. Ce dossier permet autant la préparation de la visite – libre ou accompagnée d'un-e guide – que le suivi en classe après celle-ci.

## Table des matières

Page 3	Introduction et objectifs en lien avec le PER
Page 5	Présentation d'Isao Takahata
Page 8	Réflexions collectives
Page 9	Les rôles dans la création d'un film d'animation
Page 10	Les étapes de production d'un film d'animation
Page 12	Présentation d'œuvres a <i>Heidi</i> b <i>Marco</i> c <i>Le Tombeau des lucioles</i> d <i>Souvenirs goutte à goutte</i> e <i>Le Conte de la princesse Kaguya</i>

## Introduction

Isao Takahata (1935–2018) compte parmi les grands maîtres de l'animation mondiale. Cofondateur du Studio Ghibli aux côtés de Hayao Miyazaki en 1985, il a, dès les années 1960, construit une œuvre à la fois exigeante, poétique et novatrice. Par son regard profondément humaniste, son sens du récit et ses audaces formelles, Takahata a renouvelé le langage du dessin animé, l'affranchissant de ses codes traditionnels pour en faire un art à part entière – une approche que l'on peut désigner comme « l'invention du réel animé<sup>1</sup>. »

L'exposition retrace le parcours du cinéaste, de *Heidi au Tombeau des lucioles* jusqu'au *Conte de la princesse Kaguya*, à travers ses carnets et *storyboards*, des dessins originaux, des celluloïds, des extraits de films ou des documents audiovisuels.

Au mudac, un nouveau volet de l'exposition met en lumière un aspect inédit : les liens privilégiés que Takahata a tissés avec l'Occident tout au long de sa vie. De sa formation intellectuelle à son rôle de passeur entre les cultures, en passant par la justesse de ses représentations du monde occidental dans des œuvres emblématiques comme *Heidi*.

<sup>1</sup> Carrée, Roland (éd.), *Isao Takahata, Le réel animé*, Eclipses, N° 63, décembre 2018.

## Objectifs

Les objectifs suivants du PER sont en lien avec l'exposition (modules « Sciences humaines et sociales » et « Arts »)

Cycle I	SHS 12	Se situer dans son contexte temporel et social
Cycle II	SHS 22	Identifier la manière dont les Hommes ont organisé leur vie collective à travers le temps, ici et ailleurs
Cycle III	SHS 32	Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps
Cycle I	A 14 AV	Rencontrer divers domaines et cultures artistiques
Cycle II	A 24 AV	S'imprégner de divers domaines et cultures artistiques
Cycle III	A 34 AV	Comparer et analyser différentes œuvres artistiques

## Présentation d'Isao Takahata

Isao Takahata naît le 29 octobre 1935 à Ujijamada (aujourd'hui Ise), dans le département de Mie, au sud de Honshû. Il est le plus jeune d'une fratrie de sept enfants. Sa famille s'installe ensuite dans la ville d'Okayama, où son père prend le poste de responsable de l'éducation au niveau départemental.

L'année 1945 marque un tournant dans sa vie : à neuf ans, il subit les bombardements américains qui frappent violemment la ville et font plus de 1700 victimes. Sa famille est épargnée, mais Takahata et sa sœur aînée errent des heures durant parmi les corps et les décombres à la recherche de leurs proches.

Très jeune, il développe une sensibilité pour les arts visuels. Après le lycée, il étudie la littérature française à l'Université de Tôkyô et découvre l'œuvre de Jacques Prévert. La révélation survient lorsqu'il voit *La Bergère et le Ramoneur* (une version proche sort sous le titre *Le Roi et l'Oiseau* en 1980) : il décide alors de devenir réalisateur de films d'animation.

À la fin de ses études, il rejoint le studio d'animation de la Tôei, l'une des cinq grandes compagnies cinématographiques japonaises, où il travaille sur des courts et des longs métrages. Le premier long métrage du studio d'animation de Tôei est *Le Serpent blanc* (1958).

Takahata, qui n'est pas dessinateur, explore les possibilités de la mise en scène et utilise l'animation comme véritable outil narratif. Il rencontre Hayao Miyazaki en 1963 et, très engagé, rejoint le syndicat du studio où ce dernier est alors secrétaire général.

*Hols, prince du Soleil* marque le début de leur collaboration et de leur admiration mutuelle : Takahata en assure la réalisation et Miyazaki la conception scénique et la composition du cadre. À sa sortie en 1968, le film ne rencontre pas un grand succès, mais il révèle Takahata, reconnu pour « sa vision, sa ténacité, son sens du réalisme et son refus de sacrifier la qualité d'un film aux impératifs de production<sup>2</sup>. »

En 1973, Takahata et Miyazaki rejoignent le studio Zuiyô, où ils réalisent ensemble *Heidi*, puis *Marco* et *Anne, la maison aux pignons verts* pour Nippon Animation. Soucieux d'authenticité historique et géographique, ils se rendent en Suisse et en Allemagne pour *Heidi* et en Argentine et en Italie pour *Marco* afin d'y effectuer des repérages. En parallèle de son travail chez Nippon Animation, Takahata réalise *Gauche le violoncelle* (1982) avec le studio Oh! Production.

À la demande de Miyazaki, il prend ensuite le rôle de producteur pour *Nausicaä de la Vallée du Vent*. C'est la compagnie Tokuma Shoten, editrice du magazine *Animage* qui avait publié *Nausicaä*, d'abord une bande-dessinée, puis produit le film. En collaboration avec Tokuma, Takahata et Miyazaki fondent en 1985 le Studio Ghibli. *Le Château dans le ciel* sort l'année suivante.

Takahata gardera une forte indépendance au sein du Studio Ghibli et réalisera :

- *Le Tombeau des lucioles* (1988)
- *Souvenirs goutte à goutte* (1991)
- *Pompoko* (1994)
- *Mes voisins les Yamada* (1999)
- *Le Conte de la princesse Kaguya* (2013)

Il décède en 2018 laissant derrière lui un immense vide. Miyazaki dira de lui « Pac-san, le chemin que tu nous as montré sans fléchir était aussi le nôtre. Merci, Pac-san ».

<sup>2</sup> Studio Ghibli, 100 dessins pour la liberté de la presse, Revue Reporter sans frontières, N° 80, 2025, p. 132.

- Innovations dans le langage du dessin animé
- Représentation des gestes ordinaires (pétrir le pain, étendre le linge, se coiffer...) dans un but d'observation et de valorisation du quotidien
- Représentation des étapes de l'enfance, de la mémoire de celle-ci et de sa transmission
- Événements historiques et enjeux sociaux contemporains au Japon
- Étude et représentation du monde européen, notamment les zones rurales des montagnes suisses

## Réflexions collectives

La carrière et les œuvres d'Isao Takahata permettent une découverte très riche. Entamez une discussion avec vos élèves :

### L'animation comme langage artistique

Le parcours d'Isao Takahata est marqué par l'expérimentation. Il s'investit dans un mode de production collectif et réinvente l'animation pour aller vers un univers moins enfantin.

- Sont-ils et elles familiers et familières des *anime* (films d'animation japonais) et des films d'animation plus généralement ? Lesquels apprécient-ils et elles ?
- Connaissent-ils et elles la différence entre un réalisateur, un producteur et un animateur ? Que peuvent-ils et elles devenir à partir de ces titres ?

### L'histoire et les enjeux contemporains de la société japonaise

Takahata a réalisé plusieurs films abordant des événements historiques ou des enjeux sociaux contemporains au Japon, comme la Seconde Guerre mondiale dans *Le Tombeau des lucioles* ou l'écologie dans *Pompoko*.

- Que savent-ils et elles sur le Japon et son histoire ?
- Connaissent-ils et elles des éléments de la mythologie japonaise ?

### Un regard sur l'Occident et la Suisse

Takahata a mené des recherches ethnographiques et documentaires rigoureuses pour adapter des récits classiques occidentaux comme *Heidi*.

- Connaissent-ils et elles le personnage de Heidi ? À leur avis, où vit-elle et pourquoi représente-elle la Suisse ?
- À leur avis, comment prépare-t-on un film d'animation ? Quelles recherches sont effectuées ?

## Les rôles dans la création d'un film d'animation

Dans l'exposition, Isao Takahata est souvent mentionné comme réalisateur. Il a également été producteur au cours de sa carrière. Concrètement, quelle est la différence entre ces titres ?

Le producteur est celui qui rend un projet possible. Véritable chef d'orchestre administratif et financier, il n'y a pas de film sans lui. Parmi ses missions : trouver et gérer le budget, organiser la production, recruter les équipes, planifier le calendrier, superviser le déroulement du projet et assurer la coordination avec les partenaires (studios, diffuseurs, éditeurs, etc.).

- C'est lui qui lance et encadre le projet.

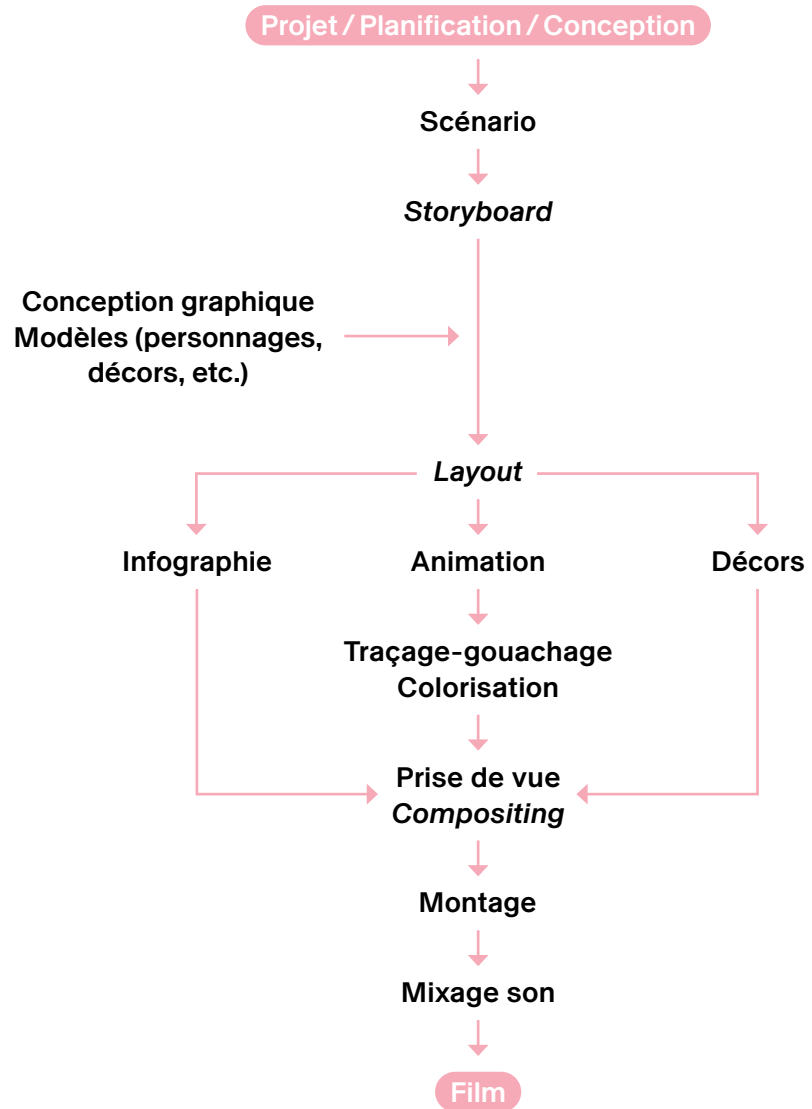
Le réalisateur porte la vision artistique du film, un rôle que Takahata a le plus souvent endossé. Il transforme une idée en œuvre visuelle et travaille particulièrement la mise en scène, le rythme et le réalisme psychologique. Ses tâches incluent : définir le style, l'ambiance et le rythme du film, diriger les équipes artistiques et techniques, décider du cadrage et des mouvements de caméra, valider les animations, les décors, la musique et le montage.

- C'est lui qui choisit comment raconter l'histoire.

L'animateur, enfin, donne vie aux personnages et aux objets. C'est l'artiste qui anime ce que l'on voit à l'écran. Il crée les mouvements (marcher, courir, parler), dessine image par image et traduit les intentions du réalisateur en une animation fluide et expressive.

- Il donne corps à la vision, image après image.

# Les étapes de production d'un film d'animation



## Présentation d'œuvres

*Heidi, 1974*

Réalisation : Isao Takahata

Heidi, une fillette orpheline, est confiée par sa tante à son grand-père, un homme solitaire vivant dans un chalet isolé des Alpes suisses. Peu à peu, la bonté de l'enfant adoucit le vieil homme, tandis qu'elle découvre la vie en montagne et se lie d'amitié avec Pierre, un jeune berger. Plus tard, sa tante la conduit à Francfort pour tenir compagnie à Clara, une enfant fragile issue d'une famille riche. Malgré leur amitié naissante, Heidi souffre de la vie citadine et la nostalgie des montagnes la rend malade. Touchée, la famille Sesemann la renvoie auprès de son grand-père. Clara finit par séjourner à son tour dans les Alpes et, grâce à l'air de la montagne et au soutien de Heidi, retrouve progressivement l'usage de ses jambes. L'histoire se conclut sur le bonheur retrouvé de Heidi au sein de sa montagne et sur les liens reforgés entre le grand-père et le village.

Pour préparer la réalisation de *Heidi*, l'équipe de Takahata s'est rendue en Suisse afin d'observer directement les paysages alpins et de s'assurer que les décors étaient fidèlement représentés. Cette démarche d'enquête sur le terrain témoigne du souci de réalisme qui caractérise leur travail. La manière dont la Suisse est représentée dans l'*anime* est d'ailleurs devenu un sujet d'étude pour les historien·nes, car *Heidi* a largement façonné l'image du pays au Japon et dans le monde. La série a contribué à faire de l'héroïne une figure emblématique, au point de devenir un symbole culturel associé à la Suisse dans l'imaginaire international.

- Observez les paysages issus des épisodes de *Heidi*. À votre avis, quelle technique a été utilisée ?  
Les décors peints sont des d'illustrations fixes réalisées séparément de l'animation des personnages et intégrées dans chaque plan. Les décors jouent un rôle central dans la création de l'univers visuel du film : ils définissent l'ambiance, qu'elle soit lumineuse, sombre ou fantastique, ils situent l'époque représentée et indiquent l'environnement culturel dans lequel se déroule l'histoire. Les décors de l'animation japonaise traditionnelle des années 1970 à 1990 se caractérisent par des peintures gouache ou acryliques riches en texture et aux couleurs pastel. Le Studio Ghibli a développé un style très détaillé et atmosphérique, marqué par des jeux de lumière subtils. Ils sont peints sur une surface opaque tandis que les cellulés (voir page 18) représentant les personnages sont superposés par-dessus.

## Présentation d'œuvres

*Marco*, 1976

Réalisation : Isao Takahata

Marco est un jeune garçon italien vivant à Gênes dans les années 1880, dont la mère est partie en Argentine pour trouver du travail. Quand ses lettres cessent brusquement d'arriver et qu'il apprend qu'elle est malade, Marco décide de traverser l'océan pour la retrouver. Malgré les réticences initiales de son père, il entreprend seul ce long voyage, accompagné seulement du petit singe Amedeo. Son périple le mène à Buenos Aires puis à travers de vastes régions du pays, où il rencontre de nombreuses personnes. Chaque étape le met à l'épreuve tandis qu'il poursuit obstinément sa quête. L'histoire raconte ce voyage difficile mais formateur, guidé par l'amour d'un enfant pour sa mère et sa détermination à la retrouver.

Takahata défend l'idée d'un dessin animé ancré pleinement dans le monde réel, sans recours à un arrière-monde ou à une échappatoire métaphysique. Il s'attache à représenter un univers imparfait, où l'on ne fuit pas les difficultés mais où l'on demeure dans l'ici et le maintenant. Ses films célèbrent ainsi la présence au monde, attentive à chaque rencontre, chaque relation et chaque conflit, en montrant que la réalité ordinaire porte en elle une profondeur émotionnelle et humaine tout aussi puissante que le merveilleux.

- Observez les scènes issues de *Marco*, dessinées principalement au crayon et parfois en couleur. Comment sont-elles composées ? Où se trouvent les personnages ?

Il s'agit de « *layout* » créés par Hayao Miyazaki, l'autre célèbre cofondateur du Studio Ghibli. Le *layout* est un document visuel très précis qui définit la composition finale de chaque plan. Là où le *storyboard* raconte l'histoire, le *layout* montre exactement comment elle sera filmée. On pourrait le comparer à un travail combinant les responsabilités d'un chef opérateur, d'un chef décor et d'un réalisateur, car il rassemble les indications nécessaires à la mise en scène complète d'un plan. Ainsi, il prend la forme d'un dessin très détaillé, plus précis qu'une image de *storyboard* sans encore avoir la propriété du dessin final.

Le *layout* détermine la place des personnages, l'emplacement des décors, la gestion des perspectives ainsi que la profondeur et les volumes. C'est à ce stade que l'on vérifie que tout ce qui apparaît dans le cadre est cohérent et lisible pour le spectateur.

Il fixe également le cadrage et les choix de caméra en précisant l'angle de vue, la distance du sujet et les mouvements de caméra prévus dans le *storyboard*, comme les panoramiques, les zooms ou les travellings. Ces décisions influencent directement le rythme visuel et l'impact émotionnel du plan.

## Présentation d'œuvres

### *Le Tombeau des lucioles, 1988*

Réalisation : Isao Takahata

*Le Tombeau des lucioles* raconte l'histoire de Seita, un adolescent de quatorze ans, et de sa sœur Setsuko, âgée de quatre ans, qui tentent de survivre seuls au Japon en 1945 après le bombardement de Kôbe. Leur mère meurt grièvement brûlée, leur père est engagé au front dans la marine, et les deux enfants, d'abord accueillis par une tante, finissent par s'enfuir notamment face aux brimades et aux privations. Ils se réfugient dans un abri abandonné où, malgré quelques moments de douceur illuminés par les lucioles, la faim et la maladie s'installent. Seita tente désespérément de subvenir aux besoins de sa sœur, mais Setsuko finit par succomber à la malnutrition, suivie peu après par Seita. Le film, adapté de la nouvelle semi-autobiographique d'Akiyuki Nosaka, est une chronique profondément tragique de l'enfance brisée par la guerre.

Dans *Le Tombeau des lucioles*, Takahata interroge sa propre mémoire familiale en utilisant une mise en scène profondément réfléchie. Il conçoit deux palettes de couleurs distinctes : l'une évoque l'espace de la relation frère-sœur, tandis que l'autre accentue la dureté du réel. L'atmosphère, les teintes et les jeux de lumière sont pensés comme des éléments narratifs à part entière. Setsuko porte des vêtements aux couleurs douces, qui soulignent sa fragilité et son innocence, tandis que Seita est souvent représenté avec une veste kaki, plus rugueuse, rappelant le poids des responsabilités qu'il doit porter trop tôt.

Le choix de l'animation permet d'aborder la violence du sujet sans l'imposer à de jeunes comédien-nes, créant une distance nécessaire avec le réel tout en nous rapprochant intensément de l'expérience émotionnelle des personnages. L'historienne Carole Desbarats parle à ce propos de « tragédie réparatrice » :

Takahata propose un regard lucide et critique, sans indulgence envers l'impérialisme militaire japonais qui a conduit à la destruction du pays, tout en rappelant que les civils – et surtout les enfants – sont les premières victimes de la guerre.

#### Réflexions collectives – le *storyboard*

- Observez les dessins présentés dans les vitrines. Certains sont simples, dessinés au crayon et apparaissent dans des cases noires. À votre avis, à quoi servent-ils ?

Dans la production d'un dessin animé, le *storyboard* – appelé *e-konte* ou *konte* (コンテ, pour « continuité ») au Japon – est un document visuel essentiel. Il constitue la première mise en images du scénario et sert de plan détaillé pour un épisode ou un film. Cette version « dessinée » de l'histoire permet à l'équipe de visualiser l'ensemble du projet avant le début de l'animation. Il est réalisé soit par le ou la réalisateur-trice, soit par un-e *storyboarder* spécialisé-e.

Le *storyboard* se compose de vignettes esquissées accompagnées d'indications techniques décrivant ce que l'on verra, entendra et comment la scène doit être mise en scène ou animée. Malgré leur apparente simplicité, ces dessins jouent un rôle déterminant dans l'organisation de la production.

## Présentation d'œuvres

### *Souvenirs goutte à goutte, 1991*

Réalisation : Isao Takahata

*Souvenirs goutte à goutte* suit Taeko, une femme tokyoïte de vingt-sept ans qui, en 1982, quitte la ville pour passer quelques jours à la campagne dans la région rurale de Yamagata. Durant son voyage et son séjour dans une ferme, elle se remémore des épisodes marquants de son enfance en 1966 : ses premières émotions, ses rêves contrariés, ses découvertes, ses malades et ses frustrations de petite fille. Ces souvenirs s'entrelacent avec le présent et éclairent sa quête d'identité, tandis que la vie rurale et ses rencontres, notamment avec Toshio, l'aident à reconsidérer son avenir entre une existence monotone à Tokyo et la possibilité d'un autre mode de vie, plus proche de ses aspirations profondes. Le film alterne ainsi passé et présent pour montrer comment ces réminiscences façonnent les choix décisifs de Taeko à un moment charnière de sa vie.

*Souvenirs goutte à goutte* s'ancre profondément dans le réel en explorant le contraste entre la vie urbaine et la vie rurale, mais aussi le passage délicat entre l'âge adulte et les souvenirs d'enfance qui refont surface. Takahata y déploie un perfectionisme minutieux. Les scènes du passé adoptent une palette pastel ou des contours légèrement floutés, comme si les souvenirs étaient doucement dilués par le temps. À l'inverse, les moments situés dans le présent sont dessinés avec des lignes nettes, des couleurs plus franches et parfois même des tonalités sombres qui rappellent les exigences et les contraintes du monde adulte. Cette alternance visuelle soutient la structure du film et traduit la façon dont Taeko navigue entre nostalgie et questionnements intimes, entre ce qu'elle a été et ce qu'elle aspire à devenir.

- Observez la série de cadres présentant des images du film. En vous approchant, vous pouvez repérer une feuille transparente en dessus des décors, sur laquelle les personnages sont dessinés.

Dans l'animation traditionnelle, un cellulo est une feuille de celluloid transparente sur laquelle sont dessinés et peints les personnages ainsi que certains éléments du plan (en raison de l'inflammabilité du celluloid, l'acétate a ensuite été utilisé). Chaque cellulo correspond à une ou plusieurs images d'animation et représente une étape du mouvement. Cette technique a constitué la base de la production d'animes jusqu'au tournant des années 2000, avant l'adoption progressive des outils numériques.

Le rôle principal du cellulo est de séparer les personnages des décors. Le décor est peint à la main sur une feuille opaque, tandis que les cellullos, transparents, sont superposés par-dessus. Cette méthode évitait d'avoir à redessiner le décor à chaque image. Les cellullos permettaient également d'isoler les différentes parties d'un personnage en mouvement. Une action pouvait être répartie sur plusieurs couches : le corps et le visage sur un cellulo, les yeux sur un autre, la bouche sur un troisième pour l'animation des lèvres.

## Présentation d'œuvres

### *Le Conte de la princesse Kaguya*, 2013 Réalisation : Isao Takahata

*Le Conte de la princesse Kaguya* raconte l'histoire d'un modeste couple de bûcherons qui découvre un minuscule bébé à l'intérieur d'un bambou lumineux. Il et elle l'élèvent comme leur propre fille, convaincu-es qu'elle est promise à un destin exceptionnel. Devenue jeune femme, Kaguya attire l'attention de la noblesse et se retrouve enfermée dans un monde aristocratique qui étouffe son esprit libre et son lien profond avec la nature. Entre les prétendants prestigieux et les attentes sociales qui pèsent sur elle, elle ne parvient pas à trouver sa place dans cette vie imposée. Peu à peu, ses origines célestes refont surface : Kaguya avoue être venue de la Lune et doit y retourner contre son gré. Lors de son départ, elle laisse derrière elle ses parents adoptifs, dévastés, et renonce aux joies et souffrances du monde humain qu'elle avait appris à aimer. Le film est une adaptation poétique et mélancolique du plus ancien conte japonais, *Le Conte du coupeur de bambou*.

La production du *Conte de la princesse Kaguya* s'est étendue sur huit ans, un temps long qui reflète l'ambition artistique de Takahata et son désir de recentrer entièrement le récit sur le point de vue de Kaguya. Le film adopte ainsi une approche intimiste qui fait ressentir avec intensité le destin tragique de la princesse. Comme dans *Mes voisins les Yamada*, Takahata poursuit ici une réflexion sur la fatalité et le cycle des existences, tout en cultivant une esthétique fondée sur des aplats simples, épurés et parfaitement harmonieux. Pour ce qui sera sa dernière œuvre, le cinéaste a pris le temps de peaufiner chaque détail, offrant un film d'une grande délicatesse visuelle et émotionnelle, marqué par une profonde maturité artistique.

- Repérez dans l'espace des dessins de la princesse Kaguya en mouvement. À votre avis, à quoi servent-ils précisément ?

Il s'agit des « poses-clés » qui correspondent aux positions essentielles d'un mouvement dans la technique du dessin animé. Elles définissent les points déterminants d'une action : son début, sa fin, ses moments les plus expressifs ainsi que ses changements de direction ou d'intention. On peut les considérer comme les piliers du mouvement. Par exemple, pour représenter un personnage qui saute, les poses-clés seraient la préparation au sol, l'instant où il quitte le sol, le point le plus haut du saut, puis la réception. Dans le processus de création, les poses-clés viennent après le *storyboard* et le *layout*. Elles servent d'esquisse avant d'être mises au propre. Ces étapes sont essentielles car elles assurent un mouvement fluide, expressif et cohérent, facilitent la communication entre les artistes et les réalisateurs et garantissent la qualité de la mise en scène.

## Exposition

Isao Takahata  
Pionnier du dessin animé contemporain,  
de l'après-guerre au Studio Ghibli  
24.04 – 27.09.2026

Organisation  
mudac – Musée cantonal de design  
et d'arts appliqués contemporains

Avec le soutien spécial de  
Studio Ghibli

Produit avec la collaboration de  
NHK Promotions Inc.

Avec le concours de  
The Tokuma Memorial Cultural Founda-  
tion for Animation, SHINCHOSHA  
Publishing Co., Ltd.

Commissariat  
Tanaka Kazuyoshi (Studio Ghibli)

Conseil scientifique  
Ilan Nguyễn (MEMA)

Coordination  
Romain Carré

Scénographie  
Ishizu Naoto, Hara Nobutoshi  
(A FACTORY inc.)

Design graphique  
& d'eau fraîche – Mathilde Damour  
(exposition)  
Office for Typography – Chi-Long Trieu  
(communication)

Impression  
L'Atelier

Transport  
GVArt SA

Peinture  
Ecopeinture Sàrl

Vitrines  
Version Bronze

Pour le volet complémentaire  
Isao Takahata, une œuvre et une  
vie face à l'Occident

Commissariat  
Ilan Nguyễn (MEMA)  
Xavier Kawa-Topor ( NEF Animation)

Design graphique  
& d'eau fraîche – Mathilde Damour

Montages videos  
Alex Pilot

Impression  
Uldry AG

Relecture  
Maëlle Gentil  
Mary Tissot

Cette exposition n'aurait pu être possible  
sans le concours du MEMA – Musée  
Européen du Manga et de l'Anime et de  
NEF Animation – Nouvelles écritures  
pour le film d'animation.

Éditions et textes du dossier  
pédagogique  
© mudac, 2026

Crédits image de couverture  
Le Tombeau des Lucioles  
© Akiyuki Nosaka / SHINCHOSHA, 1988

## Mudac

Direction  
Marco Costantini

Conservation  
Amélie Bannwart, Anaïs Devaux,  
Jolanthe Kugler (cheffe),  
Scott Longfellow, assisté-es  
de Anaëlle Hirschi

Collaborateur-rices scientifiques  
Luisa Ferreira, Diane Maechler,  
Rafaël Santianez

Coordination  
Romain Carré

Éditions  
Marie Taillan

Communication-marketing  
Coralie Bieri, Justine Kusch,  
Sylvie Rottmeier (cheffe), assistées  
de Daniel Novoa

Programme public  
Laetitia Aeberli (cheffe), Lana Damergi,  
Marie Jolliet, Sylvie Niederer, assistées  
de Charlotte Blasi, Simon Falquet,  
Deborah Strebel, Mélanie Therond,  
Franziska Werren

Finances et administration  
Christophe Krebs (chef), Sylvie Niederer,  
Maureen Steckler

Scénographie  
Magali Conus, assistée de Timo Walther

Régie des œuvres  
Laurine Poncet, Justine Dufour-  
Mirdamadi, assistées de Caroline  
Kaspar-Nebel

Montage exposition, installations  
techniques  
Boris Dennler (chef), Sébastien Litré,  
Willy Pellizzari assistés de Aruna  
Canevascini, Mikael Cvijic, Jacques  
Duboux, Eliot Golay, Julian Misciali,  
Tomasz Niewinski, Julien  
Nshimirimana, Stephan Weber

Merci à toutes et tous nos collègues  
de la direction générale et des services  
transversaux de Plateforme 10.

Le mudac – Musée cantonal de design  
et d'art appliqués contemporains  
est un musée de l'État de Vaud géré  
par la fondation Plateforme 10.



Partenaire principal Plateforme 10

AUDEMARS PIGUET  
*Le Brassus*

Partenaires principaux de construction



Partenaire d'exposition



Partenaires culturels

Locarno  
Film Festival    cinémathèque suisse

#### Approfondir l'exposition

---

Pour aller plus loin, découvrez sur notre site une sélection d'articles, de vidéos et de ressources pédagogiques autour des expositions sur [mudac.ch](http://mudac.ch)

---

#### Publication

---

*Isao Takahata*  
Catalogue édité par le MEMA à l'occasion de l'exposition à Paris et à Lausanne.  
CHF 30.-

---

#### Participer à la communauté du mudac

---

● **Ami-e-s du musée**  
Soutenez des projets ambitieux et accédez à des événements exclusifs. En savoir plus:  
[mudac.ch/amies](http://mudac.ch/amies)

● **Passeuses et Passeurs de culture**  
Découvrez le musée de l'intérieur et invitez d'autres personnes à franchir ses portes dans un esprit de partage. En savoir plus:  
[mudac.ch/visites](http://mudac.ch/visites)

---

#### Rendez-vous incontournables

---

- **Samedi 30 mai**  
Après-midi découverte:  
des animaux et du verre
- **Dimanche 21 juin**  
Fête de la musique spéciale  
Japon
- **Jeudi 10 septembre**  
Conférence de Claude Hauser  
*Heidi, entre Suisse alpine  
et Japon: derrière l'icône,  
quelle histoire ?*
- **Samedi 26 septembre**  
Nuit des musées

Programme complet sur  
[mudac.ch/agenda](http://mudac.ch/agenda)

---

**mudac**

---

**Musée cantonal de design et d'arts appliqués contemporains**  
Plateforme 10, Quartier des arts  
Place de la Gare 17, CH - 1003 Lausanne

---

+ 41 21 318 44 00  
mudac.ch  
mudac@plateforme10.ch

---

@mudaclausanne  
#mudaclausanne

---

**Horaires d'ouverture**

---

<b>Lundi</b>	10h - 18h
<b>Mardi</b>	Fermé
<b>Mercredi</b>	10h - 18h
<b>Jeudi</b>	10h - 20h
<b>Vendredi</b>	10h - 18h
<b>Samedi</b>	10h - 18h
<b>Dimanche</b>	10h - 18h

---

Conception du dossier pédagogique  
Omnigroup

---