



**Art Animation Auction**  
Francois Epin commissaire-priseur

**Chevaliers, Armures et Samurais**  
**+ Sélection**

Dessins préparatoires à l'animation  
Live 28 Juin 2026 15:00 Paris

**DROUOT.com**

## VENTE LIVE - ART ANIMATION 5 -

### Chevaliers, Armures et Samurais

#### + Sélection

28 juin 2026 à 15h00

exposition chez Human Academy 188 avenue du Maine 75014 Paris  
Vendredi 26 juin 14h à 19h - Samedi 27 juin 14h à 19h

Les achats seront à retirer au 27 rue Hippolyte Maindron 75014 Paris en semaine de 10:00 à 18:00 Prise de rendez-vous : <https://calendar.app.google/XwoxcN5TfnddutAG7>

Règlement par virement, carte ou espèces.

Envois possible (à titre d'exemple : 30€ pour un envoi colissimo en France, document mis en pochette cartonnée et enveloppe bulle, 99€ pour envois DHL vers les États-unis)  
À retirer du 29 juin au 13 juillet sans frais, stockage payant au delà :

Pour des objets : frais de dossier 5€ + frais de stockage à partir du 3e jour au delà du délai de gratuité autorisé, 1€/ jour

Pour des Tableaux, tapisserie ou petits meubles: frais de dossier 10€ + frais de stockage à partir du 3e jour au delà du délai de gratuité autorisé, 5€/ jour

Pour des gros meubles nécessitant deux personnes : frais de dossier 20€ + frais de stockage à partir du 3e jour au delà du délai de gratuité autorisé, 15€/ jour

#### FRAIS DE VENTE

En sus du prix de l'adjudication, l'adjudicataire devra acquitter par lot :  
30% TTC (25 % Ht + TVA 20%)

#### FRAIS D'ENCHERES DIGITALES

Les enchères sont à placer sur <https://drouotonline.com> commission de 1,80% TTC (frais 1,50 % HT et TVA 20%), [interencheres.com](https://interencheres.com) commission de 1,80% TTC (frais 1,50 % HT et TVA 20%), LiveAuctioneers commission de 6% TTC (frais 5 % HT et TVA 20%).

Les rapports de conditions des oeuvres que nous présentons peuvent être délivrés avant la vente à toutes les personnes qui en font la demande.

Commissaire-priseur habilité : François EPIN

Tél. : +33616503063

[contact@francoisepinauction.com](mailto:contact@francoisepinauction.com)

Catalogue en ligne et conditions générales de ventes sur

<https://www.artanimationauction.com>

Agrément n°255 - 2023

# CHEVALIERS, ARMURES & SAMOURAÏS



Il y a un paradoxe au cœur de cette vacation. Tandis que l'Occident a longtemps fantasmé le samouraï — son détachement, sa lame, sa philosophie du corps engagé jusqu'à la mort — les créateurs japonais ont développé, depuis les années 1960, une fascination symétrique et tout aussi intense pour le chevalier européen. Dans la culture de l'animation japonaise, l'armure n'est pas un objet militaire. C'est un signe moral. Elle dit la noblesse, le rang, le code éthique de celui qui la porte avant qu'il parle ou combatte. C'est ce que racontent, chacune à leur façon, les 137 lots réunis dans cette vacation.

## Aux origines

Le plus ancien celluloïd présenté ici date de 1960. Il est issu de la production originale de Tetsujin 28-go (lot 136, Production Matsuzaki) — le premier robot géant de l'histoire de l'animation japonaise, figure d'armure dans son expression la plus littérale : une machine de métal télécommandée par un enfant, dont la puissance colossale n'a de sens que dans l'alliance avec l'humain qui la guide. Ce celluloïd est l'acte de naissance d'un genre entier.

La même décennie voit naître deux autres œuvres fondatrices représentées dans cette vente. Dororo d'Osamu Tezuka (Mushi Production, 1969, lots 96–98) est peut-être l'œuvre la plus sombre et la plus poignante de son auteur : un enfant né sans membres ni organes, vendus à des démons par son père en échange du pouvoir, qui reconquiert son corps pièce par pièce en les tuant. Kamui Gaiden (TMS Entertainment, 1969, lot 99) plonge dans le Japon féodal pour y suivre un ninja en fuite, trahi par tous les clans. Ces deux séries établissent d'emblée la noirceur comme dimension constitutive du récit de guerrier dans l'animation japonaise.

## Les années 1970-1980 : la rencontre des deux mondes

C'est dans les années 1970 que l'animation japonaise commence à s'emparer du guerrier européen. Les chercheurs Clément et Louis De Vasselot de Régny ont montré que cette fascination croisée est l'un des phénomènes culturels les plus remarquables de la période.

Princess Knight de Tezuka (Mushi Production, 1967-1968, lot 91) est le premier anime à univers résolument européen — une princesse en armure dans un royaume fantastique. King Arthur (Toei Animation, 1979, lot 89) transpose la matière de Bretagne en dessin animé.

Rody le petit Cid (Nippon Animation, 1980, lot 90) adapte le dramaturge espagnol Guillén de Castro et installe la chevalerie ibérique dans les imaginaires d'une génération entière de téléspectateurs japonais. Ces séries ont été regardées, pendant leur enfance, par les auteurs et réalisateurs qui allaient créer les grandes œuvres des décennies suivantes. La filiation est directe. Les Chevaliers du Zodiaque (Toei Animation, 1986-1989, lots 1-50) en sont l'aboutissement le plus éclatant : plus de cinquante lots dans cette vacation, des celluloïds peints à la gouache sur fond original et des dôgas au crayon de couleur qui constituent l'ensemble le plus complet jamais proposé en vente publique française pour cette série. Masami Kurumada y a bâti une cosmologie du combat intérieur empruntant à la mythologie grecque, à la philosophie bouddhiste et à la tradition des arts martiaux — et Shingo Araki y a inventé une esthétique d'armures aux surfaces géométriques et réfléchissantes dont l'influence sur l'animation mondiale se fait encore sentir aujourd'hui.

La Rose de Versailles (TMS, 1979, lots 94-95) et Les Samouraïs de l'Éternel (Sunrise, 1988-1989, lots 116-120) complètent ce panorama. Ces derniers habillent cinq guerriers contemporains d'armures mystiques liées aux vertus confucéennes — justice, sagesse, piété filiale, sincérité, bienveillance — dans une série qui a marqué durablement le public français et reste, au Japon comme en France, l'une des œuvres les plus aimées de cette décennie.

## Les années 1990-2000 : l'âge de la maturité

La décennie suivante produit les œuvres les plus radicales. Berserk (OLM, 1997-1998, lot 65) adapte le manga de Kentarô Miura dans une dark fantasy médiévale construite comme une tragédie classique. Le dôga de Guts présenté dans cette vente le montre dans sa posture fondamentale — debout, armé, seul contre quelque chose de plus grand que lui — qui est aussi la posture de toute l'œuvre.

Kenshin le vagabond (Studio Gallop / Studio Deen, 1996-1998, lots 100-102) — franchise vendue à plus de 70 millions d'exemplaires — place son héros à la fin de l'ère Meiji avec une épée à la lame émoussée : ancien assassin qui a choisi de ne plus tuer, il ne peut pourtant pas cesser de se battre. Trois celluloïds originaux, dont un avec décor peint matching (lot 101) et un représentant Kenshin Himura face à Shogo Amakusa (lot 102).

Space Adventure Cobra (TMS, 1982, lots 131–132) mérite une mention à part. La série de Buichi Terasawa n'est pas une série de guerriers — c'est une space opera picaresque où l'humour et le désir ont autant de place que le combat. Mais le personnage d'Armanoïde, dont un dôga et un celluloïd sont présentés dans cette vente, y constitue l'un des détournements les plus surprenants de l'armure dans toute l'animation japonaise : une cuirasse futuriste portée comme second peau, qui ne protège pas mais révèle, qui transforme l'équipement de combat en signe de puissance érotique. L'armure n'y cache plus rien — elle dit autre chose. C'est peut-être la démonstration la plus nette que dans l'animation japonaise, l'armure a toujours été un langage avant d'être un objet. Bleach (Studio Pierrot, 2004–2024, lots 112–115), Vampire Hunter D : Bloodlust (Madhouse, 2000, lot 130) et les séries Beast Wars (Ashi Productions, 1998–1999, lots 123–129) complètent cette période : le shinigami en armure spirituelle, le chasseur vampires à cheval dans un monde post-apocalyptique, les Transformers dont l'armure est le corps même.

Les années 2010–2020 : la rigueur retrouvée

Kingdom (Pierrot / Studio Signpost, 2012–présent, lots 66–88) referme la boucle avec une ambition différente : vingt-deux lots, des dôgas couvrant l'ensemble des personnages principaux d'une série qui reconstitue la Chine des Royaumes combattants au III<sup>e</sup> siècle avant notre ère avec la rigueur d'un traité de stratégie militaire. Généraux charismatiques, figures féminines de combat, batailles de masse où la lisibilité de la composition ne cède jamais à l'ampleur du sujet.

Black Clover (Studio Pierrot, 2017–2021, lots 57–61) vient rappeler que l'héritage de la fantasy chevaleresque est vivant : cinq lots autour d'Asta, enfant sans magie dans un monde où la magie définit tout, dont les lames anti-magie font de lui un corps étranger absolu dans l'univers même qu'elles habitent. La série s'inscrit dans la lignée directe de ce que les chercheurs ont appelé la fantasy néo-médiévale japonaise — un genre qui a conquis une audience mondiale en réinterprétant l'imaginaire chevaleresque selon les codes de la culture Otaku.

Ces celluloïds et ces dôgas ont été produits à la main, image par image, par des équipes d'animateurs dont le métier, tel qu'ils le pratiquaient, n'existe plus. La transition numérique des années 1990–2000 a mis fin à cette façon de faire. Peindre à la gouache les reflets d'une armure de Bronze sur celluloïd transparent, tracer au crayon de couleur l'expression d'un général chinois au moment où il comprend qu'il va perdre la bataille, dessiner la silhouette d'un robot géant en mouvement sur une feuille de papier calque : ce sont des gestes artisanaux répétés des milliers de fois qui ont produit, collectivement, l'une des traditions visuelles les plus influentes du XX<sup>e</sup> siècle.

Collectionner une de ces pièces, c'est posséder un fragment de cette histoire.

# Les Chevaliers du Zodiaque

Il y a dans *Les Chevaliers du Zodiaque* une architecture mythologique que la plupart des séries de combat n'ont jamais atteinte. Masami Kurumada ne construit pas simplement des adversaires de plus en plus puissants — il construit des cosmologies. La série emprunte à la mythologie grecque sa géographie (les douze maisons du zodiaque, l'Olympe, les Enfers, l'Élysée), à la philosophie bouddhiste son économie de la souffrance et du sacrifice, et à la tradition des arts martiaux japonais sa conviction que la puissance ultime naît du dépassement de soi plutôt que de la technique.

Le principe central — le cosmos, énergie intérieure que chaque chevalier élève jusqu'à l'incandescence — est une métaphore du feu intérieur qui n'a pas d'équivalent direct dans l'animation de la même époque. Brûler son cosmos jusqu'à la mort pour protéger la déesse Athéna : c'est le serment des chevaliers de Bronze, et c'est aussi la structure dramatique de chaque arc narratif. La série s'autorise régulièrement des fins de combats funèbres — des personnages meurent, ou survivent à un coût qui ressemble à la mort. Cette noirceur assumée explique l'attachement durable d'un public qui a grandi avec elle.

Shingo Araki, directeur de l'animation, est l'autre auteur de la série. Son style — visages allongés, regards intenses, armures aux surfaces géométriques et réfléchissantes — crée une esthétique immédiatement reconnaissable qui doit autant à l'illustration de mode des années 1980 qu'au manga de Kurumada. Les celluloids et dôgas de la série portent cette double signature : la construction dramatique de l'un, la précision graphique de l'autre. Peindre à la gouache les reflets d'une armure de Bronze ou d'Or sur celluloid transparent constituait un défi technique que les animateurs de Toei ont résolu avec une maîtrise qui n'a pas vieilli.

La série connaît plusieurs extensions — les arcs Asgard, Poséidon, Hadès, puis le film *Tenkai Hen* (2004) — qui approfondissent la mythologie sans en trahir l'esprit. Les pièces issues du film se distinguent par une qualité graphique supérieure, le format cinéma imposant un niveau d'exigence différent de la production télévisuelle hebdomadaire. Collectionner un celluloid de Saint Seiya, c'est posséder un fragment d'une œuvre qui a défini pour toute une génération ce que pouvait être l'animation de combat : belle, sombre, et traversée par quelque chose qui ressemble à de l'idéal.



1

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Aiolia du Lion**

**Dôga exécuté à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正美) - Shingo**

**Araki**

(荒木 伸吾).

**Produit par Toei Animation**

**1986-1989, Japon**

**H24 L26.8 cm**

**300 / 500 €**

Aiolia est le premier Chevalier d'Or introduit dans la série par Masami Kurumada — présent dès la remise de l'armure de Pégase à Seiya. Gardien de la cinquième maison du Zodiaque, il est le personnage qui incarne le plus directement la tension centrale de l'arc Sanctuaire : celle d'un homme juste contraint par un système corrompu. Son frère aîné Aiolos du Sagittaire a été faussement accusé de trahison par Saga déguisé en Grand Pope — et Aiolia porte ce déshonneur depuis treize ans. Sa confrontation avec Seiya est l'un des moments les plus chargés émotionnellement de l'arc. Chevaliers d'Or les plus aimés de la série, premier de sa catégorie à avoir été révélé au public.



2

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Shun d'Andromède**

**Dôga réalisé à la main utilisé dans la production**  
**de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正**

**美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).**

**Produit par Toei Animation**

**1986-1989, Japon**

**H26 L23 cm**

**150 / 250 €**

Shun est l'un des paradoxes les plus fascinants de Saint Seiya : le plus puissant des Chevaliers de Bronze — selon le manga lui-même — est aussi le moins combatif. Ses chaînes d'Andromède s'activent en défense avant d'attaquer, et c'est sa réticence à tuer qui lui confère une dimension morale rare dans une série de combat. La dualité entre sa douceur apparente et sa puissance réelle en fait l'un des personnages les plus complexes de l'arc.



3

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Ikki du Phénix**

**Dôga exécuté à la mine de plomb et aux crayons**

**de couleur utilisé dans la production du Film Tenkai Hen (2004) d'après Masami Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).**

**Produit par Toei Animation**

**2004, Japon**

**H23 L33 cm**

**250 / 350 €**

Le film Tenkai Hen (2004) est la dernière production animée de la série classique de Masami Kurumada — un épilogue cinématographique tourné après les OAV Hadès, prévu comme prologue d'une nouvelle série TV qui ne vit jamais le jour. Ikki y affronte les Anges de la déesse Artémis aux côtés des autres Chevaliers de Bronze. La qualité graphique de ce film est supérieure à la série TV : budget cinéma, designs revus, animation plus fluide. Ikki du Phénix est le Chevalier de Bronze le plus indépendant et le plus puissant brut de la série — son dôga issu du seul film à avoir réuni tous les protagonistes pour une ultime bataille est d'une rareté particulière.

Ikki est le Chevalier de Bronze le plus puissant, le plus solitaire, et le plus moralement complexe : ancien antagoniste devenu allié, il choisit rarement d'obéir aux ordres. Sa technique du Phénix Genma Ken — qui détruit l'esprit de l'adversaire par des illusions — est l'une des plus abstraites visuellement de la série, posant aux animateurs le défi de représenter la destruction psychique.



4

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Shiryû du Dragon**

**Dôga exécuté à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正**

**美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).**

**Produit par Toei Animation**

**1986-1989, Japon**

**H24.5, L27 cm**

**200 / 300 €**

Shiryû est le Chevalier de Bronze le plus lié au sacrifice dans la mythologie de la série : il perd la vue pour vaincre, saigne pour protéger, meurt plusieurs fois. Son rapport à l'armure du Dragon — la plus résistante de toutes mais en contrepartie la plus dure à porter — est au cœur de son arc narratif. Ce dôga au format standard de la production TV de Toei représente un des personnages les plus populaires de la série en Italie et en France, où Shiryû a souvent été perçu comme le véritable héros moral de l'œuvre.



5

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Hyôga du Cygne**

**Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正**

**美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).**

**Produit par Toei Animation**

**1986-1989, Japon**

**H23 L26 cm**

**200 / 350 €**

Hyôga est le personnage dont l'arc personnel est le plus clairement construit autour d'une tragédie familiale — sa mère noyée dans l'épave d'un navire sous les glaces sibériennes, à laquelle il revient inlassablement. Disciple de Camus du Verseau, il doit finalement tuer son maître pour progresser — moment parmi les plus douloureux de la série. Ses techniques de glace (Diamond Dust, Aurora Execution) sont parmi les plus visuellement spectaculaires de la production, et les dôgas qui les représentent posent aux animateurs des défis graphiques particuliers : rendre visible le froid, la condensation, le cristal en formation.



6

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Seiya du Pégase**

**Dôga original à la mine de plomb et crayons de couleur réalisé pour l'animation, d'après Masami Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki**

(荒木 伸吾)

**Produit par Toei Animation**

**1986-1989, Japon**

**H22,5 L30 cm abîmé**

**150 / 250 €**

Seiya est le protagoniste absolu de la série — le personnage par lequel tout commence et autour duquel tout s'organise. La mention « abîmé » dans la description indique une pièce ayant effectivement servi en production, avec les traces d'usage que cela implique : pliures, marques de manipulation, traces d'encre. Pour un dôga, ces marques ne diminuent pas l'intérêt — elles attestent de l'authenticité de la pièce et de son usage réel dans le processus de fabrication de l'anime. Un document de production n'est pas une œuvre préservée ; c'est un outil de travail.



7

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**

(聖闘士星矢)

**Seiya de Pégaze**

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond imprimé.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H27.9 L38 cm

300 / 400 €

Seiya en armure de Pégaze dans les premières saisons de la série — avant les évolutions graphiques des arcs ultérieurs — représente la version la plus iconique du personnage, celle qui a défini son image pour les générations qui l'ont découvert.



8

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Hyôga du Cygne

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正

美) - Shingo Araki

(荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

250 / 350 €



9

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Albior**

**Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada**

(車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

**Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.**

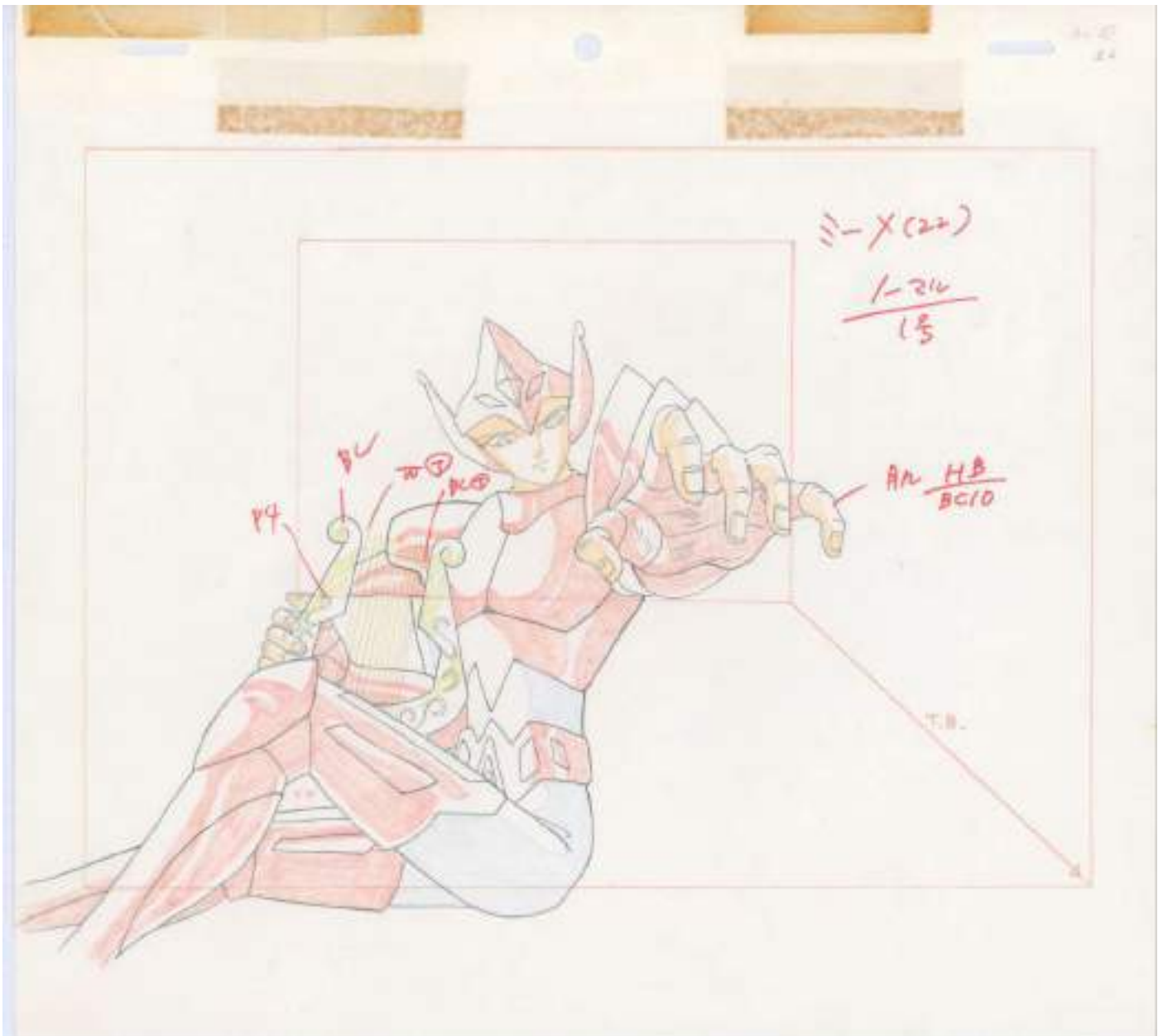
**Produit par Toei Animation**

**Arc Asgard, 1988 , Japon**

**H25.5 L36 cm**

**250 / 350 €**

Albior, ou Syd de Mizar dans la version japonaise, est l'un des sept God Warriors de l'arc Asgard — l'arc le plus original de toute la série, écrit spécifiquement pour l'anime sans base dans le manga de Kurumada. Ce celluloïd représente un personnage exclusif à l'arc Asgard, absente du manga — pièce qui n'existe que dans la version animée.



10

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Orphée de la lyre

Deux dôgas exécutés à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisés dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正

美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

OAV Hadès 2002-2008, Japon

H24.3 L27 cm

200 / 300 €

Orphée de la lyre est un personnage singulier dans la mythologie de Saint Seiya : il apparaît d'abord dans le premier film cinématographique (1987) comme Chevalier d'Argent ressuscité par la déesse Éris — version non-canonique — avant qu'une version canonique, Lyra Orphée, apparaisse dans les OAV Hadès (2002–2008). Son design a été directement réutilisé pour le God Warrior Mime de l'arc Asgard. L'ensemble de deux dôgas est précieux car il permet de voir deux positions du même personnage dans une même séquence de mouvement — document rare pour un personnage qui n'existe que dans des productions à diffusion limitée (film cinéma ou OAV).



11

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya  
(聖闘士星矢)

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons

de couleur utilisé dans la production de l'animé  
d'après Masami Kurumada (車田・正美) -

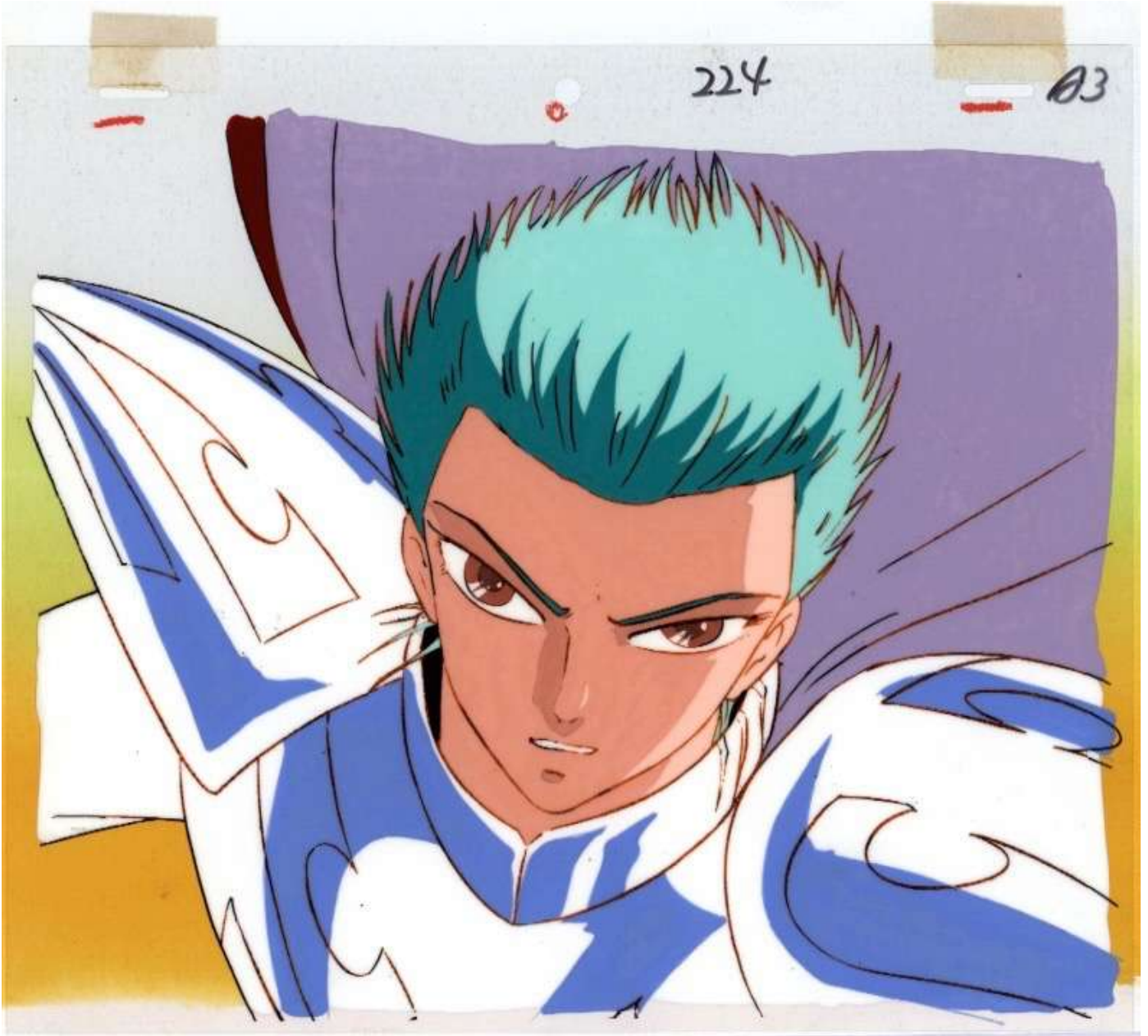
Shingo Araki  
(荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H24.5 L27 cm

350 / 500 €



12

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya  
(聖闘士星矢)

Bud d'Alcor

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la  
production de l'animé d'après Masami Kurumada  
(車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Toei Animation

Arc Asgard, 1988, Japon

H24.5 L27.2 cm

250 / 350 €

Bud est le frère jumeau de Syd (Albior, lot 9) — les deux seuls God Warriors à partager la même étoile (Alcor et Mizar dans la Grande Ourse). Leur rivalité fraternelle est l'un des sous-arcs les plus touchants de l'arc Asgard. Personnage exclusif à l'arc Asgard, absent du manga.



13

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Capella du Cocher**

**Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Dôga associé collé.**

**Produit par Toei Animation**

**1986-1989, Japon**

**H24.3, L26.8 cm**

**200 / 350 €**

Capella du Cocher est un Chevalier d'Argent — la catégorie intermédiaire entre les Chevaliers de Bronze et les Chevaliers d'Or. Les Chevaliers d'Argent constituent les adversaires récurrents de l'arc Sanctuaire, envoyés par le faux Grand Pope pour éliminer les Chevaliers de Bronze avant qu'ils n'atteignent les maisons des Chevaliers d'Or.



14

**Saint Seiya - Les Chevaliers du Zodiaque**  
(聖闘士星矢)

**Albior**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée**  
**dans**

**la production de l'animé Saint Seiya, d'après**  
**Masami Kurumada (車田 正美).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond**  
**original gouaché.**

**Produit par Toei Animation**  
**Arc Asgard, 1988, Japon**

**H23 L26 cm**

**250 / 350 €**

La mention de Masami Kurumada uniquement — sans Shingo Araki — est à noter : dans certaines productions de l'arc Asgard, la supervision graphique de Shingo Araki était moins formellement créditée sur les documents internes, ce qui peut indiquer une pièce produite dans un épisode de la seconde moitié de l'arc (direction Kikuchi, épisodes 74–114).



15

**Saint Seiya - Les Chevaliers du Zodiaque**  
(聖闘士星矢)

**Albior**

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Saint Seiya, d'après Masami Kurumada (車田 正美).

Arc Asgard, 1988, Japon

H23 L26 cm

150 / 250 €



16

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya  
(聖闘士星矢)

Albior

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la  
production de l'animé d'après Masami  
Kurumada

(車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond  
original gouaché.

Produit par Toei Animation

Arc Asgard, 1988, Japon

H24.5 L27.2 cm

250 / 350 €



17

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Marina Thétis de la Sirène**

**Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正**

**美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par Toei Animation**

**Arc Poséidon, 1988-1989, Japon**

**H23 L26 cm**

**Légèrement froissé**

**200 / 300 €**

Thétis de la Sirène Marine est la seule personnage féminine parmi les Généraux Marins de Poséidon. Sa présence dans l'arc est ambiguë : amoureuse de Julian Solo (le corps humain de Poséidon), elle oscille entre dévotion sincère et loyauté au dieu. Son armure — une cuirasse en forme de sirène, parmi les designs les plus travaillés de l'arc Poséidon — est l'un des sommets graphiques de la série. La mention « légèrement froissé » atteste de l'usage réel de ce dôga en production. Personnage de l'arc final de la série TV, moins représenté dans les collections que les Chevaliers de Bronze ou les Chevaliers d'Or.



18

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya (聖闘士星矢)**

**Apollon**

**Dôga exécuté à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production du Film Tenkai Hen, Chapitre du monde céleste: Ouverture d'après Masami Kurumada (車田・正美)**

**- Shingo Araki (荒木伸吾).**

**Produit par Toei Animation**

**2004, Japon**

**H25 L33 cm**

**250 / 350 €**

Apollon est le dieu antagoniste du film Tenkai Hen (2004) — frère jumeau d'Artémis, il prend le contrôle du Sanctuaire avec elle après la défaite d'Hadès. Représentation rare dans la production animée Saint Seiya : Apollon n'apparaît que dans ce seul film, jamais dans la série TV ni dans les OAV Hadès. Son design — cape blanche, armure solaire, stature divine — est parmi les plus majestueux de toute la franchise. Dôga du grand antagoniste d'une production unique, réalisée dix-sept ans après le début de la série, avec les standards graphiques du cinéma d'animation du début des années 2000.



19

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya (聖闘士星矢)

Aphrodite

Dôga original à la mine de plomb et crayons de couleur réalisé pour l'animation, d'après Masami Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki

(荒木 伸吾)

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H24,5 L27 cm

200 / 400 €

Aphrodite du Verseau — pardon, des Poissons — est le gardien de la douzième et dernière maison du Zodiaque, la plus proche du trône du Grand Pope. Personnage ambigu dont la beauté est une arme : ses roses dorées dissolvent chair et armure. Il est l'un des Chevaliers d'Or les plus controversés de la série — exécuter froid des ordres du faux Grand Pope, sans la profondeur morale d'Aiolia ou le conflit intérieur de Saga. Son dôga représente l'avant-dernier obstacle avant la confrontation finale avec le Grand Pope — gardien du seuil ultime de l'arc Sanctuaire.



20

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya (聖闘士星矢)

Episode 97

Sorrentino de la Sirène, un des 7 Généraux Marinas de Poséidon

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux crayons

de couleur utilisé dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正美) -

Shingo Araki

(荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H24.5 L27 cm

L'épisode 97 appartient à l'arc Asgard — Sorrento y apparaît comme émissaire de Poséidon, révélant à Seiya que c'est le dieu des mers qui a manipulé Hilda via l'Anneau des Nibelungen pour déclencher la guerre. C'est le moment charnière qui fait le lien entre l'arc Asgard et l'arc Poséidon — Sorrento n'est pas encore dans son rôle de Général Marina mais dans celui du messenger divin qui révèle la manipulation.



21

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya (聖闘士星矢)

Shun d'Andromède

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé avec décor original gouaché d'après Masami Kurumada (車田・正美)

- Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H23 L26 cm

300 / 500 €



22

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Seiya de Pégaze

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la  
production de l'animé d'après Masami  
Kurumada

(車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond  
imprimé.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H28 L38 cm

600 / 800 €



23

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Seiya de Pégaze

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la  
production de l'animé d'après Masami  
Kurumada

(車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Celluloïd associé collé.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H26 L23 cm

400 / 600 €



24

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Shiryû du Dragon

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la  
production de l'animé d'après Masami  
Kurumada

(車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache. Dôga  
associé collé.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H25 L27.5 cm

400 / 600 €



25

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Hyôga du Cygne

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la  
production de l'animé d'après Masami  
Kurumada

(車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Dôga associé collé.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H24.5 L27 cm

300 / 500 €



26

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Shun d'Andromède

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正

美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H26 L23 cm

200 / 300 €



27

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Seiya du Pégase

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正

美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H22.9, L33 cm

200 / 300 €



28

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Seiya du Pégase

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正

美) - Shingo Araki

(荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H22.9, L33 cm

200 / 350 €



29

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Seiya du Pégase

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé

d'après Masami Kurumada (車田・正美) -

Shingo Araki

(荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H22.9, L33 cm

200 / 300 €



30

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正

美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H22.9 L33 cm

200 / 300 €



31

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya  
(聖闘士星矢)

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production de  
l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正美) -

Shingo Araki (荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation  
1986-1989, Japon

Oversize  
H35 L50 cm

300 / 500 €



32

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Seiya du Pégase

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production de  
l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正美) -

Shingo Araki

(荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H22.9 L33 cm

200 / 350 €



33

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya (聖闘士星矢)

Julian Solo Poséidon

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada

(車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché. Collé.

Produit par Toei Animation

Arc Poséidon, 1988-1989, Japon

H23, L27 cm

500 / 800 €

Julian Solo est le corps humain du dieu Poséidon — jeune milliardaire dont la richesse maritime est une métaphore directe de la puissance du dieu des mers. Son design est parmi les plus élaborés de la série : longue chevelure bleue, armure d'écailles de Poséidon, trident. Personnage rare.



34

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya  
(聖闘士星矢)

Ikki du Phoenix

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正

美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation  
Chapitre Elysion des OAV Hadès 2007-2008,  
Japon

H26 L23 cm

500 / 800 €

Dans cet arc final, les cinq Chevaliers de Bronze héritent des armures d'or des Chevaliers d'Or morts — Ikki récupère celle d'un des douze — pour traverser les portes du Paradis et affronter Hadès lui-même. C'est le seul contexte dans toute la franchise où Ikki en armure d'or fait face à des adversaires divins porteurs de boucliers célestes, qu'il doit physiquement repousser avant de contre-attaquer.

Production à distinguer formellement de la série TV, avec des standards graphiques supérieurs et un nombre de documents de production disponibles très inférieur, les OAV ayant un volume de production bien moindre qu'une série TV hebdomadaire.



35

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya (聖闘士星矢)

Le Grand Pope

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H26 L23 cm

300 / 500 €

Le Grand Pope — en réalité Saga de Gémeaux déguisé — est l'antagoniste principal et le moteur narratif de tout l'arc Sanctuaire. Sa silhouette masquée, sa robe blanche, son trône dominant les douze maisons : c'est l'image même du pouvoir corrompu dans Saint Seiya. La révélation de son identité véritable, dans les derniers épisodes de l'arc, est l'un des moments les plus marquants de la série. Un celluloïd du Grand Pope est une pièce rare : personnage qui n'apparaît jamais en combat ouvert jusqu'à la confrontation finale, il est beaucoup moins représenté en production que les Chevaliers de Bronze ou d'Or dans leurs séquences d'action.



36

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Shun d'Andromède

Feuille celluloïd peinte à la main et dôga associé  
utilisés dans la production de l'animé avec décor  
original gouaché d'après Masami Kurumada (車

田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H24, L26.8 cm

Celluloïd gondolé.

250 / 450 €



37

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Seiya du Pégase

Feuille celluloïd peinte à la main utilisée dans la  
production de l'animé d'après Masami Kurumada  
(車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Exécutée à l'encre  
et à la gouache.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

400 / 600 €



38

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Shun d'Andromède

Deux dôgas originaux exécutés à la mine de plomb et crayons de couleur, réalisés pour l'animé, d'après Masami Kurumada (車田・正

美) - Shingo Araki (荒木 伸吾)

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H26,5 L34,5 cm

150 / 250 €



39

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Shiryû du Dragon

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正

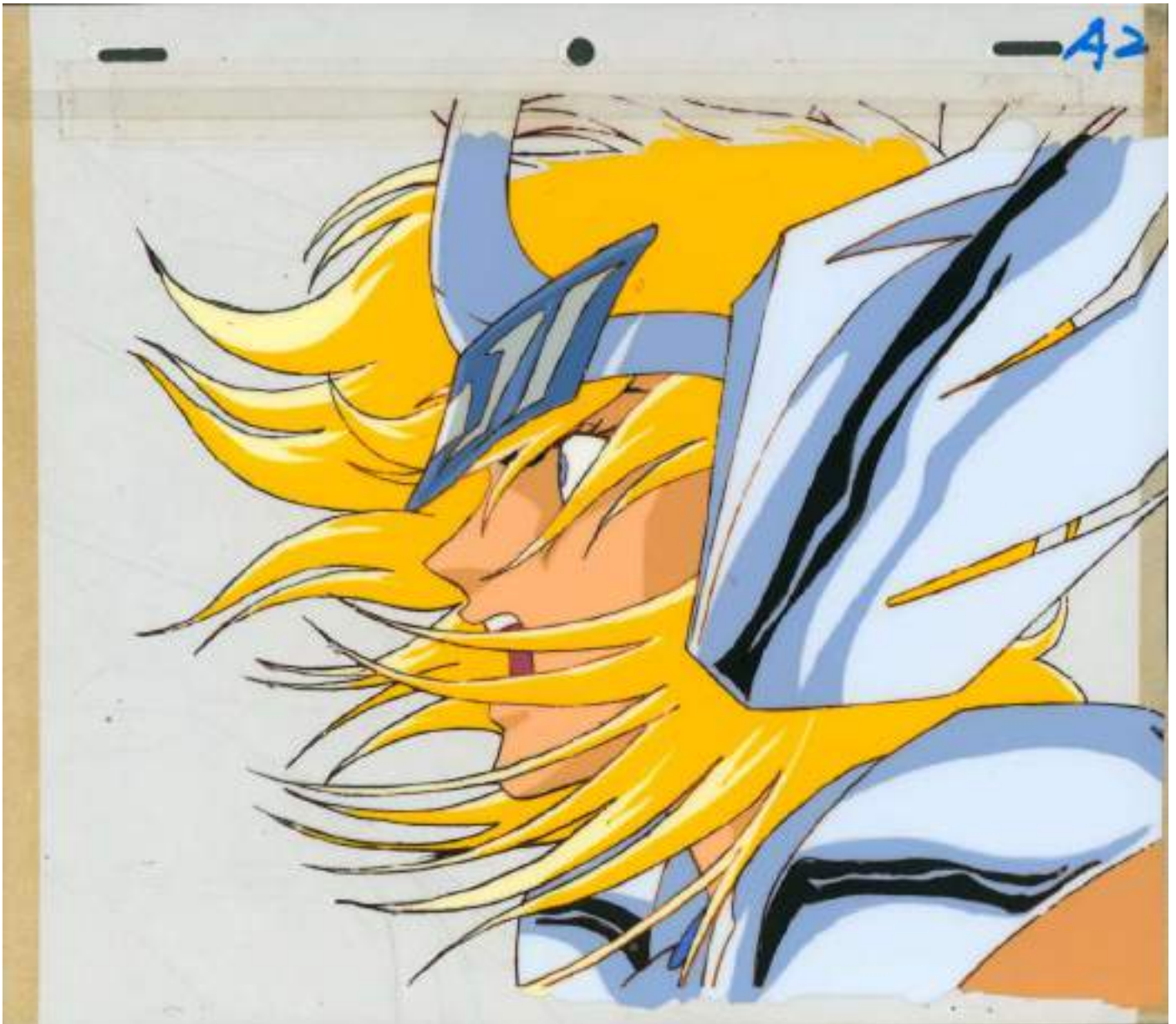
美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H26 L23 cm

250 / 350 €



40

Saint Seiya - Les Chevaliers du Zodiaque  
(聖闘士星矢)

Hyoga du Cygne

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé Saint Seiya,  
d'après Masami Kurumada (車田 正美).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H26 L23 cm

Doga visible collé au verso

300 / 500 €



41

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Hagen de Merak**

**Dôga exécuté à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正**

**美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).**

**Produit par Toei Animation**

**Arc Asgard, 1988, Japon**

**H26 L23 cm**

**150 / 250 €**

Hägen est le God Warrior de l'étoile Merak (Beta de la Grande Ourse) — rival direct d'Hyôga dans l'arc Asgard. Jaloux de la relation entre Hyôga et Freya, sœur de Hilda, il engage contre lui un combat à la fois personnel et cosmique. Sa maîtrise simultanée du feu et de la glace — contraire apparemment impossible que Hyôga doit apprendre à déchiffrer — est l'un des puzzles tactiques les plus originaux de l'arc. Personnage exclusif à l'animé, sans existence dans le manga de Kurumada.



42

Saint Seiya - Les Chevaliers du Zodiaque  
(聖闘士星矢)

Hagen de Merak

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé Saint Seiya,  
d'après Masami Kurumada (車田 正美).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Toei Animation

Arc Asgard, 1988, Japon

H26 L23 cm

250 / 500 €



43

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Shido**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé d'après Masami  
Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸  
吾).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache, sur fond  
imprimé.**

**Produit par Toei Animation**

**Arc Asgard, 1988, Japon**

**H24 L27 cm**

**200 / 400 €**

Shido — nom français de Mime, God Warrior de l'étoile Benetnasch (Eta de la Grande Ourse) — est le joueur de harpe de l'arc Asgard, dont les cordes constituent une arme létale. Son histoire personnelle est parmi les plus tragiques de l'arc : élevé par l'assassin de ses parents, il ne découvre la vérité qu'au moment de son combat contre Ikki. Son design est directement inspiré d'Orphée du premier film (lot 10)



44

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Shido

Dôga original à la mine de plomb et crayons de  
couleur réalisé pour l'animation, d'après

Masami Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki

(荒木 伸吾)

Produit par Toei Animation

Arc Asgard, 1988, Japon

H24 L27 cm

150 / 300 €



45

**Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya**  
(聖闘士星矢)

**Oko**

**Dôga original à la mine de plomb et crayons de couleur réalisé pour l'animation, d'après Masami Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki**

(荒木 伸吾)

**Produit par Toei Animation**  
**Arc Asgard, 1988, Japon**

**200 / 400 €**

Oko est le nom français de Fenrir (Alioth Epsilon), God Warrior de l'étoile Alioth — élevé par des loups après avoir été abandonné, incapable de faire confiance aux humains. Son arc est parmi les plus mélancoliques de l'arc Asgard : il meurt seul, rejoint dans la mort par sa meute. Son design intègre des éléments lupins (fourrure, griffe) qui posaient des défis graphiques particuliers aux animateurs, habitués aux armures métalliques de Saint Seiya. Personnage exclusif à l'anime.



46

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Shiryû du Dragon

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé d'après Masami

Kurumada (車田・正美) - Shingo Araki (荒木 伸

吾), sur fond imprimé.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H23 L26,5 cm

250 / 500 €



47

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Shiryû du Dragon

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur utilisé dans la production  
de l'animé d'après Masami Kurumada (車田・正

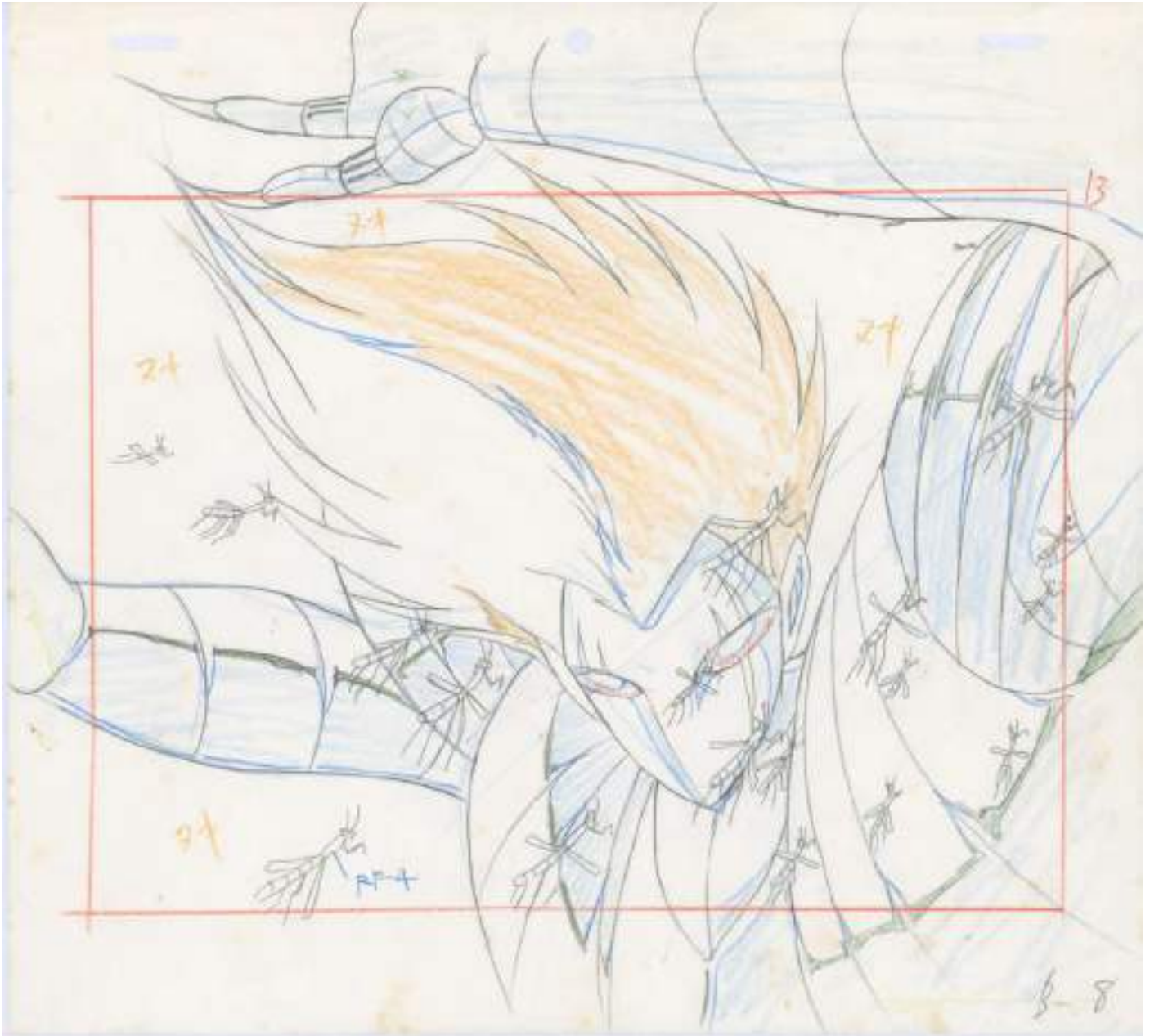
美) - Shingo Araki (荒木 伸吾).

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H25 L27 cm

200 / 300 €



48

**Saint Seiya - Les Chevaliers du Zodiaque**  
(聖闘士星矢)

**Eligor de la Vertu (Virtue no Seima Tenshi)**  
Dôga à la mine de plomb et aux crayons de  
couleur réalisé pour la production de l'animé  
Saint Seiya, d'après Masami Kurumada (車田正  
美).

Produit par Toei Animation

2004 Japon

H24.3 L27 cm

150 / 250 €

Eligor (Virtue no Seima Tenshi — « Ange-démon de la Vertu ») est l'un des trois Anges de la déesse Artémis dans le film Tenkai Hen (2004). Personnage sans aucune existence dans la série TV ni dans les OAV Hadès — il n'apparaît que dans ce seul film. Les Anges d'Artémis constituent les adversaires des Chevaliers de Bronze dans cette production et leur design, entièrement différent des armures classiques de la série, représente un travail graphique spécifique au contexte cinématographique de 2004.



49

Les Chevaliers du Zodiaque - Saint Seiya

(聖闘士星矢)

Shun d'Andromède

Ensemble de quatre dôgas originaux à la mine de plomb et crayons de couleur réalisés pour l'animé, d'après Masami Kurumada (車田・正美)

- Shingo Araki (荒木 伸吾)

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H26,5 L34,5 cm chaque

400 / 600 €



50

**Chevaliers du Zodiaque (Les) - Saint Seiya**

(聖闘士星

矢)

**Shun d'Andromède**

**Ensemble de quatre dôgas originaux à la mine de plomb et  
crayons de couleur réalisés pour**

**l'animation, d'après Masami Kurumada (車田・正美) -**

**Shingo Araki (荒木 伸吾)**

**Produit par Toei Animation**

**1986-1989, Japon**

**H26,5 L34,5 cm chaque**

**400 / 800 €**



51  
Shurato - Chroniques de la Guerre Céleste  
(天空戦記シュラト)

Shurato Hidaka et Lakshu  
Feuille de celluloid peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé Shurato -  
Chroniques de la Guerre Céleste, d'après  
Hiroshi Kawamoto (川本祐弘).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Tatsunoko Production

1989-1990, Japon

H24 L27 cm

100 / 150 €

Shurato est la réponse de Tatsunoko à Toei et Sunrise : là où Saint Seiya puise dans la mythologie grecque et Les Samouraïs de l'Éternel dans la tradition japonaise, Shurato construit son univers autour de la mythologie hindoue. Shurato Hidaka, jeune champion d'arts martiaux transporté dans le monde céleste du Tenkūkai, y découvre qu'il est la réincarnation d'un des huit Guerriers Célestes de la déesse Vishnu. Lakshu — inspirée de la déesse Lakshmi — est la première habitante du Tenkūkai qu'il rencontre, et son lien avec elle structure l'arc émotionnel de la série. Ce celluloid représente les deux personnages ensemble — le héros et sa compagne — dans une composition qui dit directement quelque chose de leur relation. Série peu diffusée en dehors du Japon, Shurato reste méconnue du marché occidental, ce qui rend ses documents de production particulièrement rares.



52

Shurato - Chroniques de la Guerre Céleste  
(天空戦記シュラト)

Shurato Hidaka et la déesse Vishnu  
Feuille de celluloid peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé Shurato -  
Chroniques de la Guerre Céleste, d'après  
Hiroshi Kawamoto (川本祐弘).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Tatsunoko Production

1989-1990, Japon

H26 L36 cm

150 / 250 €

Vishnu est la déesse qui a convoqué Shurato dans le Tenkūkai pour lui révéler sa destinée — personnage central à l'intrigue dont la pétrification par le traître Indra constitue le déclencheur de toute la série. Un celluloid représentant simultanément le protagoniste et la divinité qu'il protège documente l'un des moments fondateurs de la série.



53

Dragon Quest: Abel Yuusha  
(ドラゴンクエスト～勇者アベル伝説～)

- Dragon Quest ~Yuusha Abel Densetsu~)

Abel

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé, d'après Enix et  
Akira Toriyama (鳥山 明) (designs).

Exécutée à l'encre et à lagouache.

Produit par Toei Animation

1989-1991, Japon

H26 L23 cm

180 / 250 €

Dragon Quest : Yūsha Abel Densetsu est la première adaptation animée de la franchise Dragon Quest — l'une des séries de jeux vidéo les plus vendues de l'histoire mondiale — produite avant Dragon Ball Z avait terminé sa diffusion. Abel, le héros, protège l'orbe bleue et part à la recherche de Tiara, gardienne de l'orbe rouge enlevée par le roi des démons Baramos. Le character design est de Akira Toriyama, créateur de Dragon Ball — et la parenté graphique entre Abel et un jeune Goku est frappante. Série jamais diffusée en France, peu connue hors du Japon malgré 43 épisodes et une diffusion partielle aux États-Unis sous le titre Dragon Warrior.

54

**Dragon Quest: Abel Yuusha**  
(ドラゴンクエスト～勇者アベル伝説～)

- Dragon Quest ~Yuusha Abel Densetsu~)

Densetsu

Abel, Mokomoko et Daisy

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée

dans

la production de l'animé, d'après Enix et Akira

Toriyama

(鳥山 明) (designs).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Toei Animation

1989-1991, Japon

H23 L26 cm

150 / 250 €



Abel est le protagoniste, gardien de l'orbe bleue.

Mokomoko est le compagnon non-humain de l'équipe — créature de fourrure dont le design rappelle directement certains personnages du bestiaire Dragon Ball de Toriyama. Daisy est la chasseuse de trésors du groupe — Action Girl de la série, combattante de premier plan dont la popularité auprès des spectateurs a souvent dépassé celle de Tiara, l'héroïne nominale. Son caractère direct et sa compétence martiale en font une figure inhabituellement forte pour une série animée de 1989 destinée à un public jeune.

La présence des trois personnages dans le même plan dit quelque chose d'essentiel sur la dynamique du groupe : Abel, Mokomoko et Daisy forment le trio d'action de la série — ceux qui courent, qui se battent, qui avancent — tandis que Tiara et Yanack occupent des fonctions différentes. Un celluloïd les réunissant tous les trois en mouvement est précisément le type de plan climax ou de transition narrative qui précède ou suit une scène de combat.

Ce celluloïd est par ailleurs un des rares documents de production animée issus de la première adaptation de la franchise Dragon Quest — une franchise dont les ventes de jeux dépassent aujourd'hui 85 millions d'exemplaires

dans le monde. La série animée de 1989 n'a jamais été diffusée en France et reste peu connue hors du Japon et de la Corée — ce qui rend ses documents de production d'autant plus rares sur le marché occidental. Trois personnages en mouvement sur un même celluloïd avec designs de Toriyama : pièce d'exception dans cette production confidentielle.

Abel est le protagoniste, gardien de l'orbe bleue.

Mokomoko est le compagnon non-humain de l'équipe — créature de fourrure dont le design rappelle directement certains personnages du bestiaire Dragon Ball de Toriyama. Daisy est la chasseuse de trésors du groupe — Action Girl de la série, combattante de premier plan dont la popularité auprès des spectateurs a souvent dépassé celle de Tiara, l'héroïne nominale. Son caractère direct et sa compétence martiale en font une figure inhabituellement forte pour une série animée de 1989 destinée à un public jeune.

La présence des trois personnages dans le même plan dit quelque chose d'essentiel sur la dynamique du groupe : Abel, Mokomoko et Daisy forment le trio d'action de la série — ceux qui courent, qui se battent, qui avancent — tandis que Tiara et Yanack occupent des fonctions différentes. Un celluloïd les réunissant tous les trois en mouvement est précisément le type de plan climax ou de transition narrative qui précède ou suit une scène de combat.

Ce celluloïd est par ailleurs un des rares documents de production animée issus de la première adaptation de la franchise Dragon Quest — une franchise dont les ventes de jeux dépassent aujourd'hui 85 millions d'exemplaires

dans le monde. La série animée de 1989 n'a jamais été diffusée en France et reste peu connue hors du Japon et de la Corée — ce qui rend ses documents de production d'autant plus rares sur le marché occidental. Trois personnages en mouvement sur un même celluloïd avec designs de Toriyama : pièce d'exception dans cette production confidentielle.





55

Amon Saga (アモン・サーガ)

Valhiss

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'OAV Amon

Saga, d'après Yoshikazu Yasuhiko (安彦 良和).

Produit par A.P.P.P.

1986, Japon

H26 L23 cm

60 / 90 €

Amon Saga est un OAV de 75 minutes produit en 1986, basé sur un manga de Baku Yumemakura avec des designs de Yoshitaka Amano — l'artiste qui deviendra mondialement connu pour ses illustrations de Final Fantasy. L'univers est une fantasy médiévale barbare où Valhiss, l'antagoniste éponyme de l'empire, règne depuis une forteresse juchée sur le dos d'une tortue géante en mouvement. Valhiss porte en permanence une armure et un masque — son visage ne se révèle jamais — design qui rappelle les grands antagonistes masqués du comics américain et que les animateurs n'avaient donc jamais à représenter en train de parler. Ce dôga représente le villain principal d'une production rare, estampillée d'un des plus grands character designers de l'histoire de l'animation japonaise.



56

Amon Saga (アモン・サーガ)

Valhiss

Celluloid réalisé pour la production de l'OAV  
Amon Saga, d'après Yoshikazu Yasuhiko (安彦  
良和).

Produit par A.P.P.P.

1986, Japon

H26 L23 cm

80 / 120 €

Production A.P.P.P., studio qui produira quelques années plus  
tard Jojo's Bizarre Adventure (1993), autre grande référence de  
l'animation de genre des années 1990.



57

**Black Clover (ブラッククローバー)**

**Asta**

**Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Black Clover, d'après Yūki Tabata (田畠 裕基).**

**Produit par Studio Pierrot**

**2017-2021, Japon**

**H21 L29.5 cm**

**180 / 380 €**

Asta est le protagoniste absolu de Black Clover — l'enfant né sans magie dans un monde entièrement défini par elle, qui choisit malgré tout de devenir le Sorcier Suprême. Sa technique de combat repose sur les lames anti-magie issues de son grimoire à cinq feuilles et du démon qui y réside.



58

**Black Clover (ブラッククローバー)**

**Asta**

**Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Black Clover, d'après Yūki Tabata (田畠 裕基).**

**Produit par Studio Pierrot**

**2017-2021, Japon**

**H21 L29.5cm**

**150 / 250 €**

Le costume situe d'abord la pièce chronologiquement : Asta porte la cape courte à capuche caractéristique de sa tenue dans l'arc du Royaume de Spade — costume adopté pour les missions extérieures au Royaume du Clover, qui remplace la tunique des Taureaux Noirs des premières saisons. Ce détail situe le dôga dans la période 2020–2021 de la production Studio Pierrot, correspondant aux épisodes les plus ambitieux graphiquement de la série. L'absence d'épée est le second élément distinctif. Asta sans ses lames anti-magie n'est pas en combat actif — il est dans l'instant qui précède ou qui suit, dans la tension pure. Cette posture sans arme est plus difficile à animer que le combat : elle exige de faire porter toute la charge dramatique au corps, à la posture, au visage. Le cadrage incliné avec le personnage disposé en bas à droite du plan est la décision la plus inhabituellement composée de tous les dôgas Asta de la vacation. Dans la production standard de Studio Pierrot, les dôgas de personnages isolés sont centrés — ce décentrement délibéré signal un animateur clé qui a fait un choix expressif fort. Le personnage en coin de cadre sous une diagonale descendante dit visuellement la pression, le poids de la situation, quelque chose qui écrase ou qui contraint — et le regard perçant qui monte vers le hors-champ dit la résistance à cette pression.

Regard perçant, attitude déterminée, sans arme, cadrage déséquilibré : c'est le portrait graphique d'un personnage qui vient de comprendre quelque chose d'important et qui a décidé d'en assumer les conséquences. Dans l'arc Royaume de Spade, ce type de moment correspond aux scènes où Asta fait face aux Devils — entités dont la puissance dépasse toute magie connue, et face auxquelles l'absence de magie d'Asta cesse d'être un handicap pour devenir son seule avantage possible.

Le costume situe d'abord la pièce chronologiquement : Asta porte la cape courte à capuche caractéristique de sa tenue dans l'arc du Royaume de Spade — costume adopté pour les missions extérieures au Royaume du Clover, qui remplace la tunique des Taureaux Noirs des premières saisons. Ce détail situe le dōga dans la période 2020–2021 de la production Studio Pierrot, correspondant aux épisodes les plus ambitieux graphiquement de la série.

L'absence d'épée est le second élément distinctif. Asta sans ses lames anti-magie n'est pas en combat actif — il est dans l'instant qui précède ou qui suit, dans la tension pure. Cette posture sans arme est plus difficile à animer que le combat : elle exige de faire porter toute la charge dramatique au corps, à la posture, au visage.

Le cadrage incliné avec le personnage disposé en bas à droite du plan est la décision la plus inhabituellement composée de tous les dōgas Asta de la vacation. Dans la production standard de Studio Pierrot, les dōgas de personnages isolés sont centrés — ce décentrement délibéré signal un animateur clé qui a fait un choix expressif fort. Le personnage en coin de cadre sous une diagonale descendante dit visuellement la pression, le poids de la situation, quelque chose qui écrase ou qui contraint — et le regard perçant qui monte vers le hors-champ dit la résistance à cette pression.

Regard perçant, attitude déterminée, sans arme, cadrage déséquilibré : c'est le portrait graphique d'un personnage qui vient de comprendre quelque chose d'important et qui a décidé d'en assumer les conséquences. Dans l'arc Royaume de Spade, ce type de moment correspond aux scènes où Asta fait face aux Devils — entités dont la puissance dépasse toute magie connue, et face auxquelles l'absence de magie d'Asta cesse d'être un handicap pour devenir son seule avantage possible.





59

**Black Clover (ブラッククローバー)**

**Asta et Mimosa Vermillion**

**Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Black Clover, d'après Yūki Tabata (田畠 裕基).**

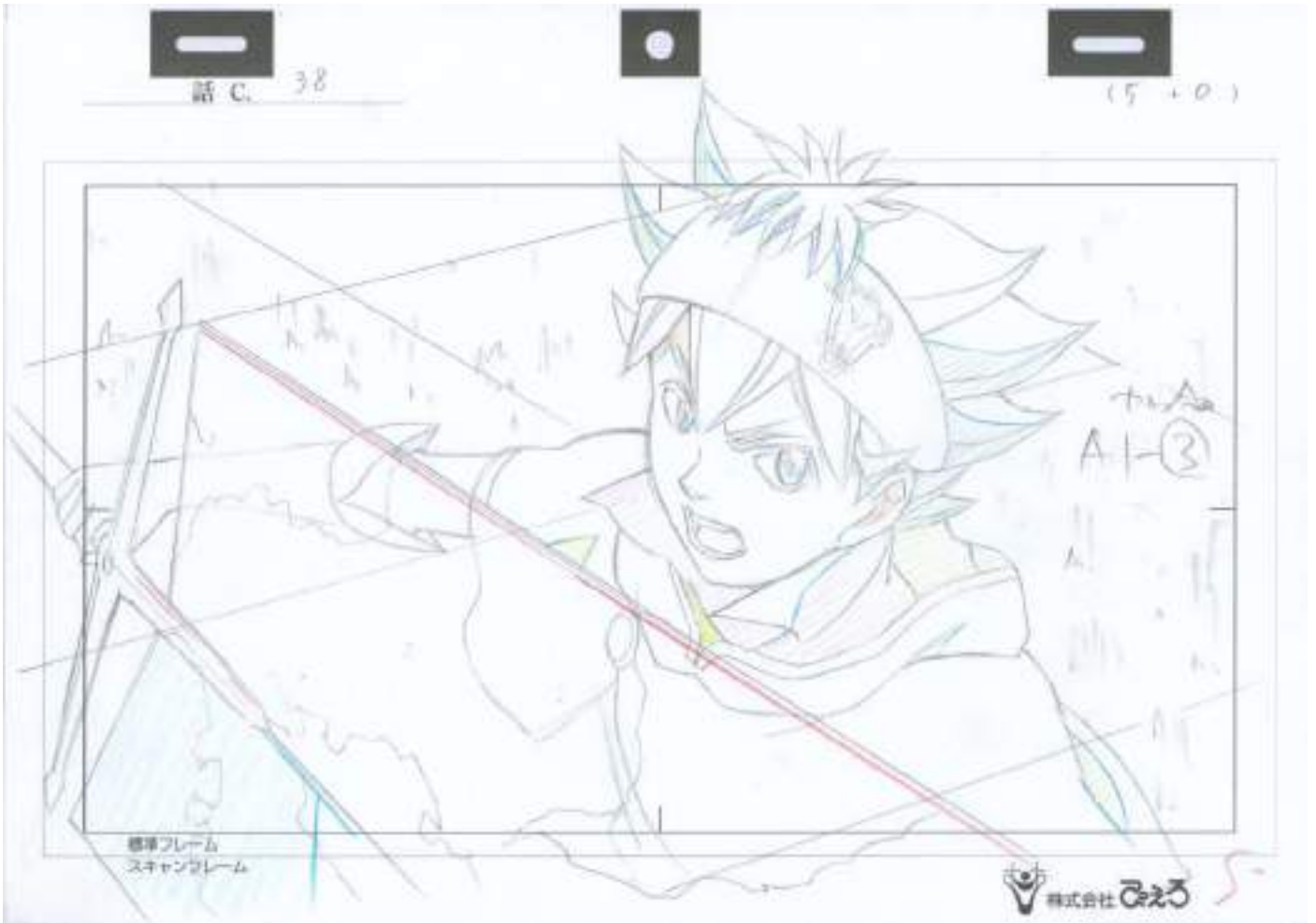
**Produit par Studio Pierrot**

**2017-2021, Japon**

**H21 L29.5 cm**

**200 / 400 €**

Dôga représentant Asta et Mimosa Vermillion ensemble — personnage féminin de la Brigade Rose-Alizée dont la relation avec Asta constitue l'un des fils émotionnels discrets de la série. Mimosa, Chevalière Magique de noblesse, représente exactement ce qu'Asta n'est pas : privilégiée, puissante, issue d'une grande famille. Leur présence dans le même plan dit quelque chose de la dynamique sociale centrale de Black Clover — la confrontation entre le mérite et l'héritage.



60

**Black Clover (ブラッククローバー)**

**Asta**

**Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Black Clover, d'après Yūki Tabata (田畠 裕基).**

**Produit par Studio Pierrot**

**2017-2021, Japon**

**H21 L29.5 cm**

**180 / 380 €**

Studio Pierrot, qui a produit Naruto et Bleach, a développé pour Black Clover une chorégraphie de combat particulièrement physique — les affrontements d'Asta sont fondés sur la vitesse et le corps à corps plutôt que sur les effets magiques, ce qui les rend visuellement distincts du reste de la série. Ce type de combat nécessite un nombre important de dôgas intermédiaires pour fluidifier le mouvement.



61

**Black Clover (ブラッククローバー)**

**Nozel Silva**

**Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Black Clover, d'après Yūki Tabata (田畠 裕基).**

**Produit par Studio Pierrot**

**2017-2021, Japon**

**H21 L29.5 cm**

**80 / 120 €**

Nozel Silva est le capitaine de la Brigade Argent Royal — l'un des Chevaliers Magiques les plus puissants du royaume, et le frère aîné de Noelle Silva. Froid, arrogant, convaincu de la supériorité de sa lignée noble, il représente dans la série l'obstacle incarné : celui qui refuse à Asta toute légitimité. Son arc narratif — qui l'amène progressivement à reconnaître la valeur de ceux qu'il méprisait — est l'un des plus travaillés de la série. Dôga d'un personnage secondaire de premier plan, dont la présence dans la vacation témoigne de la diversité des documents produits par Studio Pierrot.



62

Legend of Lemnear (超神伝説うろつき童子 /

Legend of Lemnear)

Mesh

Feuille de celluloid peinte à la main, réalisée pour l'OAV d'après Kinji Yoshimoto (吉本欣司) et le light novel de Kei Aoki.

Produit par AIC (Anime International Company).

1990, Japon

H26 L23 cm

150 / 300 €

Legend of Lemnear est un OAV de 45 minutes produit par AIC en 1990, d'après un light novel de Kei Aoki avec des designs de Kinji Yoshimoto. Mesh est l'antagoniste principal — sorcier masqué qui a détruit la famille de la protagoniste Lemnear. L'OAV s'inscrit dans la tradition de la fantasy de genre des années 1980–1990, marquée par des designs féminins très travaillés et une esthétique d'heroic fantasy sombre. AIC est le studio qui produira la même année Bubblegum Crisis et Bastard!! — référence pour les collectionneurs de la période OAV.



63

**Bastard!! - Ankoku no Hakaishin (BASTARD!! - 暗黒の**

**破壊神-)**

**Gara et Lars**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Bastard!!, d'après Kazushi Hagiwara (萩原 一至). Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par AIC (Anime International Company) 1992-1993, Japon**

**H26 L23 cm**

**120 / 220 €**

Bastard!! est l'un des OAV les plus radicaux de la décennie 1990 — dark fantasy explosive d'après le manga de Kazushi Hagiwara, où le sorcier Dark Schneider détruit tout sur son passage avec une jubilation assumée. Lars Ul Metallicana est l'un des quatre seigneurs du chaos, antagonistes principaux de la série. Gara le ninja est l'un des commandants de Lars. Ce celluloïd représente deux personnages ensemble dans un même plan — composition qui documente directement une scène de confrontation ou d'alliance. AIC, même studio que Legend of Lemnear (lot 62)



64

One Piece (ワンピース)

Sheepshead

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleurs utilisé dans la production de l'animé One Piece, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎).

Produit par Toei Animation

1999–présent, Japon

H26 L23 cm

250 / 350 €

Sheepshead est un membre des Hommes-Poissons Chapeaux de Paille — personnage apparu dans l'arc Zou (saison 19, autour de 2016–2017 en diffusion TV), l'un des membres de la Flotte des Cent Bêtes de Kaido capable de transformer ses mains en sabots de mouton. Personnage secondaire de l'arc Wano/Zou — l'un des arcs les plus populaires de la série dans sa phase contemporaine. Dôga d'un personnage de la période récente de One Piece, produit avec les standards graphiques du studio Toei des années 2010.



65  
Berserk (ベルセルク)

Guts  
Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Berserk, d'après Kentarō Miura (三浦 建太郎).  
Produit par OLM, Inc.  
1997-1998, Japon  
H22.5 L34 cm  
350 / 550 €

Dans la série Berserk (1997), les combats de Guts sont caractérisés par des mouvements amples et lents comparés aux standards du shônen — le poids de la lame est visible dans l'animation. Ce grand format est précisément le document qui capte ce mouvement dans toute son amplitude. Pièce du seul Chevalier de Bronze de la vacation — personnage sans magie, sans armure magique, qui combat à la force brute dans un monde qui le dépasse.

# Kingdom

**Kingdom est une anomalie dans le paysage de l'animation contemporaine : une série épique de guerre qui prend le temps de la guerre.**

**L'œuvre de Yasuhisa Hara — dont le manga, publié depuis 2006, compte parmi les plus ambitieux du genre historique japonais — reconstitue la Chine des Royaumes combattants au III<sup>e</sup> siècle avant notre ère, dans les décennies qui précèdent l'unification du pays par le roi Ying Zheng, futur Premier Empereur. La série suit en parallèle deux trajectoires : celle de Ri Shin, ancien esclave devenu général de l'armée de Qin, et celle d'Ei Sei lui-même, roi d'une puissance que ses ennemis considèrent comme barbare. L'un cherche la gloire sur le champ de bataille ; l'autre cherche à unifier un continent déchiré. Leurs destins s'enlacent sans jamais se confondre.**

**Ce qui distingue Kingdom de la plupart des productions militaires, c'est son sens de la stratégie comme enjeu dramatique à part entière. Les batailles ne sont pas de simples séquences de combat — elles sont le résultat visible de semaines de manœuvres, de renseignements, de trahisons et de calculs. Des généraux comme Kan Ki, Riboku ou Ou Sen ont une présence qui doit autant à leur intelligence tactique qu'à leur puissance physique.**

**Hara a étudié les textes militaires de l'Antiquité chinoise, et cela se sent dans la façon dont les plans de bataille se lisent comme des partitions.**

**Les dôgas présentés dans cette vente couvrent un large spectre de personnages : les généraux charismatiques (Kan Ki, Riboku, Ou Hon), les figures féminines de combat (Kyou Kai, l'une des rares femmes générales de la série, dont la maîtrise de l'épée confine au surnaturel), les membres de l'unité Hi Shin (Ri Shin, Ka Ryo Ten, Na Ki). Dessiner des milliers de soldats en mouvement, des batailles de masse qui gardent leur lisibilité, des expressions lisibles à la dimension d'un plan large : ce sont les défis que les animateurs de Pierrot et Studio Signpost ont relevé semaine après semaine depuis 2012.**



66

Kingdom (キングダム)

Général

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

100 / 300 €

Ce dôga documente la production graphique des armées de l'ère des Royaumes combattants telle que l'équipe de Pierrot / Studio Signpost la représente — avec le détail des armures chinoises de la période Qin qui exige un travail documentaire précis de la part des animateurs.



67

Kingdom (キングダム)

Kan Ki

Deux corrections de Genga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisés sur papier jaune pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久). Accompagnés deux impressions sur papier blanc.

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21.5 L29.8 cm

100 / 300 €

Kan Ki est l'un des généraux les plus fascinants et les plus ambigus de Kingdom — ancien bandit de grand chemin devenu général de l'armée de Qin, dont les méthodes (cruauté délibérée, terreur psychologique) contrastent radicalement avec le code d'honneur militaire des autres généraux. Sa présence dans l'armée de Qin dit quelque chose d'essentiel sur la nature du projet d'unification d'Ei Sei : pour construire un empire, il faut des instruments imparfaits. Son dōga, par ce contraste moral, est l'un des plus chargés narrativement de la série Kingdom.



68

Kingdom (キングダム)

Ri Shin

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 300 €

Ri Shin est le co-protagoniste de Kingdom — ancien esclave, futur général, dont l'arc narratif sur plusieurs saisons constitue la colonne vertébrale de la série. Son évolution de jeune combattant impulsif à commandant d'armée est le processus central que Kingdom documente sur des décennies de production.



69

Kingdom (キングダム)

Ji Wan

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

60 / 120 €

Ji Wan est un personnage de l'unité Hi Shin de Ri Shin — l'une des soldates de l'armée, représentant la place des femmes dans les armées de Kingdom. Personnage secondaire récurrent dont la présence dans la vacation témoigne de la densité documentaire de la production Kingdom présentée ici.



70  
Kingdom (キングダム)

Diao He Liao  
Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).  
Produit par Pierrot et Studio Signpost  
2012-présent, Japon  
H21 L29,5 cm  
80 / 160 €

Diao He Liao est un stratège — personnage dont l'intelligence tactique est l'arme principale. Dans Kingdom, les stratèges ont un statut particulier : ils ne combattent pas directement mais lisent le terrain et dictent le mouvement des armées depuis les arrières. Leur représentation graphique pose aux animateurs un problème différent de celui des combattants : comment rendre visible la pensée ? Les dôgas de stratèges montrent des personnages en observation, en calcul, dans des postures de concentration qui exigent un autre registre d'expressivité.



71

Kingdom (キングダム)

Zuo Song

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

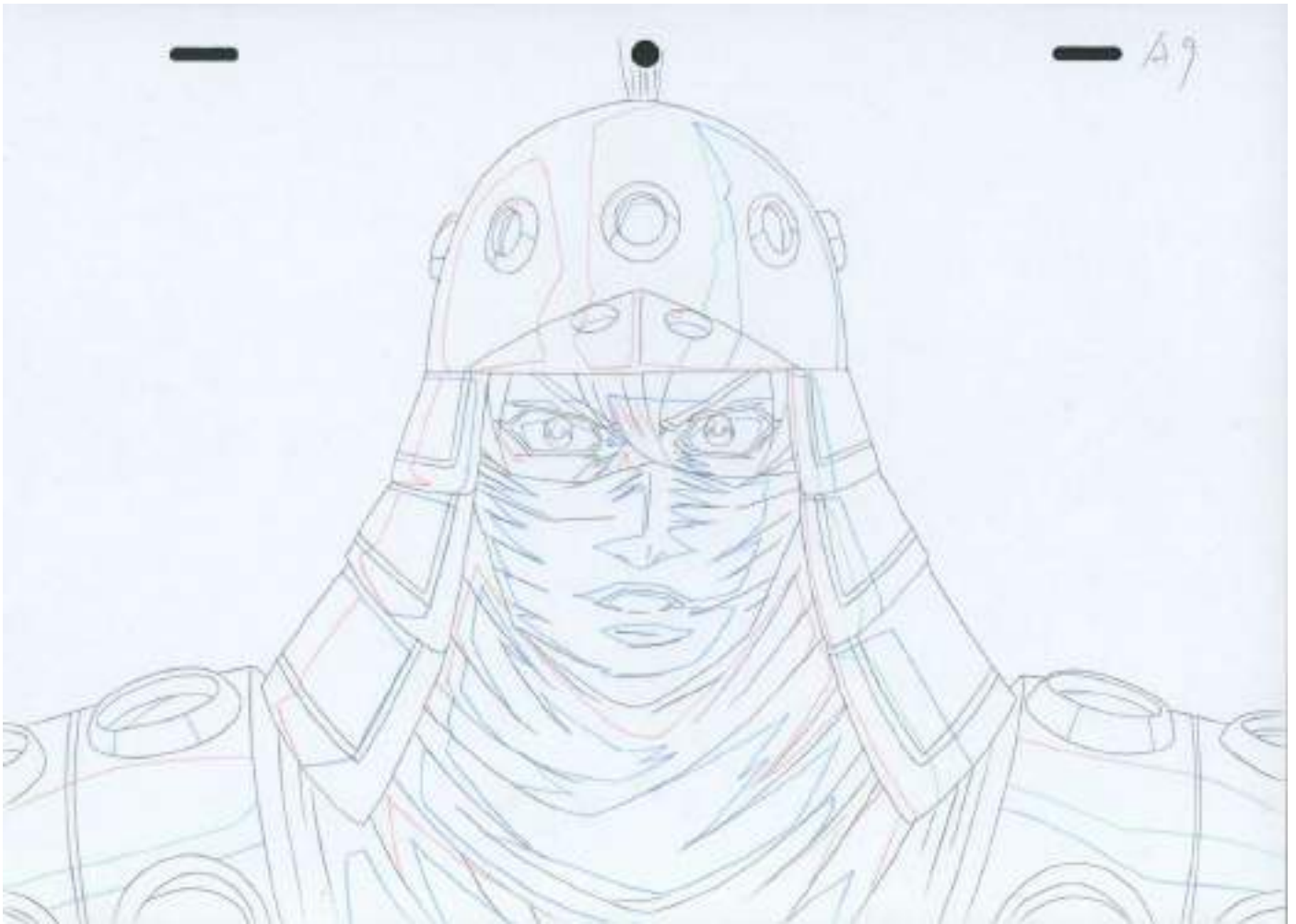
Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21, L29.6 cm

80 / 160 €

Personnage de l'armée adverse — représentant de l'un des autres Royaumes combattants dans la série. La présence de personnages des deux camps dans la vacation Kingdom est révélatrice de la façon dont Kingdom traite ses antagonistes : avec autant de soin narratif que ses protagonistes, ce qui est rare dans l'animation de guerre.



72

Kingdom (キングダム)

Futei

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21, L29.5 cm

150 / 300 €

Futei est un personnage de l'arc État de Zhao — l'un des adversaires les plus retors de l'armée de Qin, dont les méthodes de déstabilisation politique et militaire sont centrales dans les arcs de la saison 3. Personnage qui joue dans les zones grises de la série — ni héros ni simple antagoniste, mais obstacle tactique.



73

Kingdom (キングダム)

Ou Hon

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

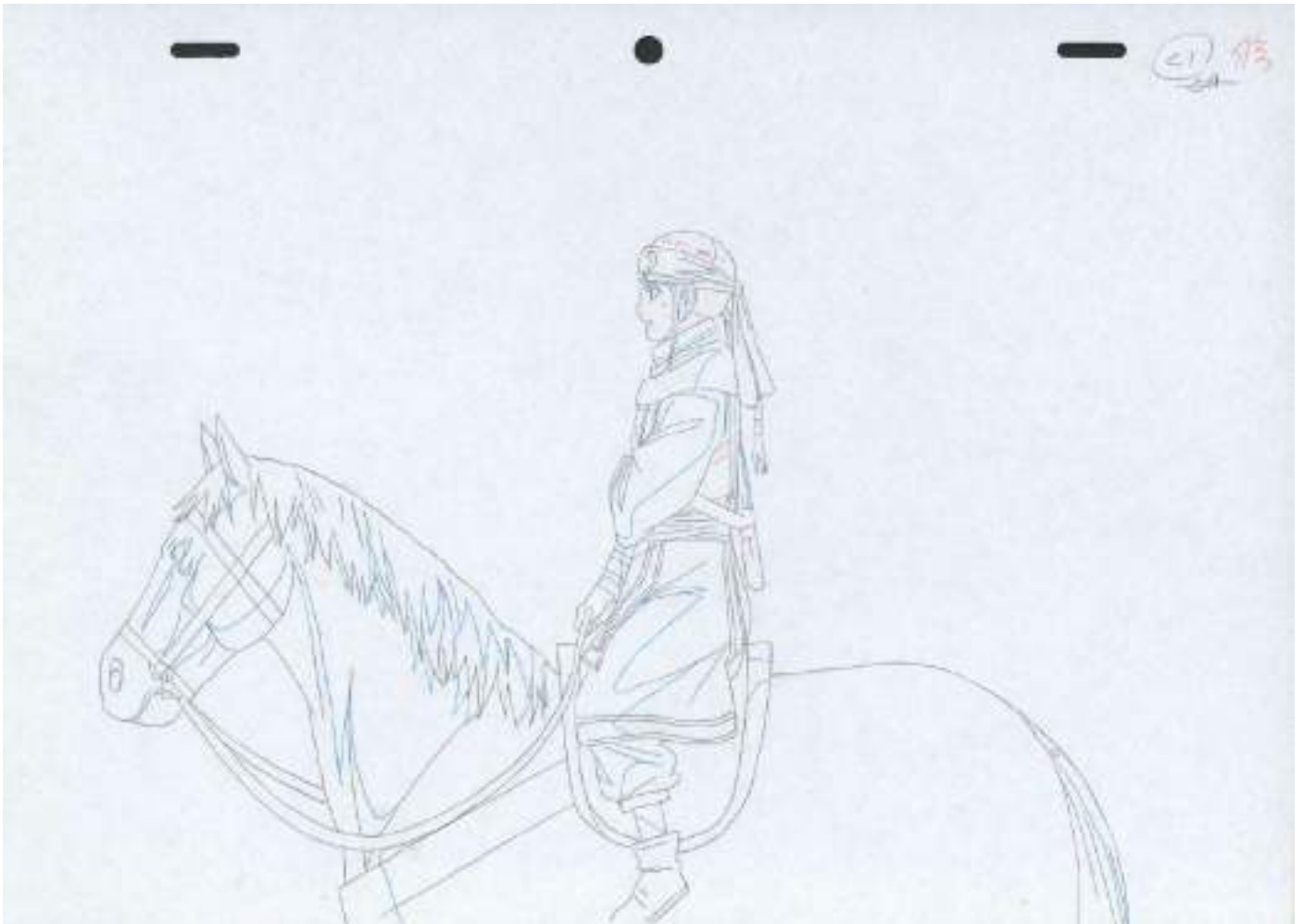
Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 300 €

Ou Hon est le rival naturel de Ri Shin — fils d'un grand général de Qin, combattant accompli qui représente la noblesse militaire héréditaire face au mérite de Ri Shin. Leur relation — compétition, respect mutuel, antagonisme de fond — est l'un des arcs relationnels les plus travaillés de la série. Dôga d'un personnage de premier plan dont la popularité dans la fandom Kingdom est comparable à celle de Ri Shin lui-même.



74

Kingdom (キングダム)

Kyou Kai

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 300 €

Kyou Kai est l'une des figures les plus singulières de Kingdom : ancienne assassine du clan Shiyuu, maîtresse de la danse du sabre qui confine à la transe, elle rejoint l'unité de Ri Shin et en devient l'un des piliers. Sa maîtrise est à la limite du surnaturel dans un récit qui se veut par ailleurs ancré dans la stratégie militaire réaliste — tension productive que la série assume pleinement. Personnage féminin de combat rare dans ce type de récit, Kyou Kai est aussi l'une des figures les plus aimées de la série.



75  
Kingdom (キングダム)

Ka Ryo Ten et You Tian.jpg

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

120 / 220 €

Dôga représentant deux personnages dans le même plan — Ka Ryo Ten, la stratège de l'unité Hi Shin, et You Tian, autre membre de l'unité. Ka Ryo Ten est le pendant intellectuel de Ri Shin : là où il combat, elle analyse et planifie. Leur collaboration est au cœur du fonctionnement de l'unité Hi Shin. Un dôga les montrant ensemble documente précisément cette complémentarité dans un plan de production.



76  
Kingdom (キングダム)

Riboku

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

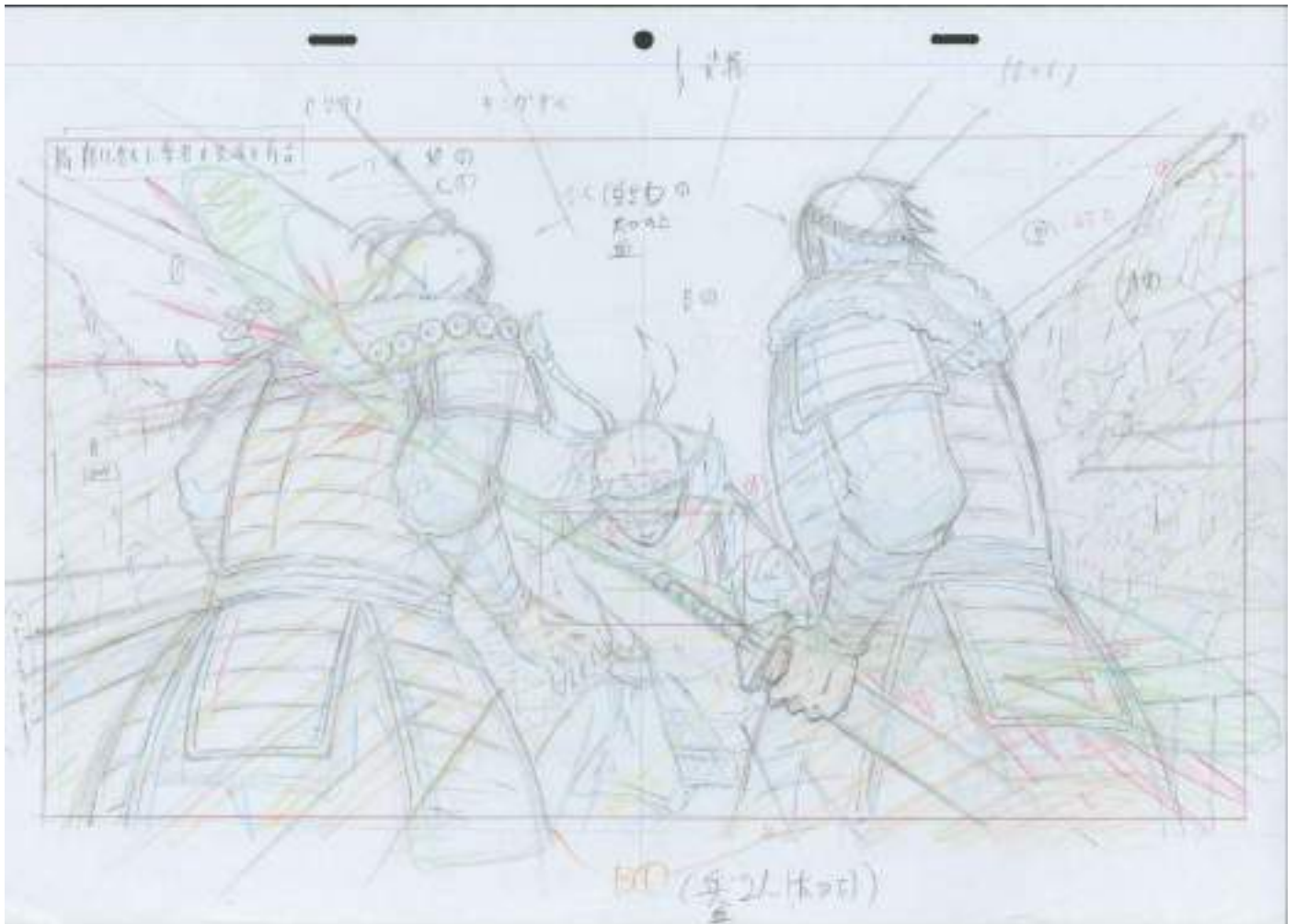
Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 300 €

Riboku est le grand antagoniste stratégique de Kingdom — commandant suprême de l'armée de l'État de Zhao, considéré comme le meilleur stratège de son époque. Ses confrontations avec les généraux de Qin constituent les moments les plus intellectuellement intenses de la série : ici, la guerre est une partie d'échecs grandeur nature. Son dôga représente l'adversaire à la hauteur duquel l'armée de Qin doit se hisser — personnage sans lequel la série n'aurait pas la profondeur stratégique qui la distingue.



77

Kingdom (キングダム)

Kyou Kai

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H30 L42 cm Oversize

250 / 450 €



78

Kingdom (キングダム)

You Tian

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

100 / 200 €



79

Kingdom (キングダム)

Kim Nou

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

100 / 200 €



80

Kingdom (キングダム)

Na Ki

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 250 €



81

Kingdom (キングダム)

Ri Shin

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

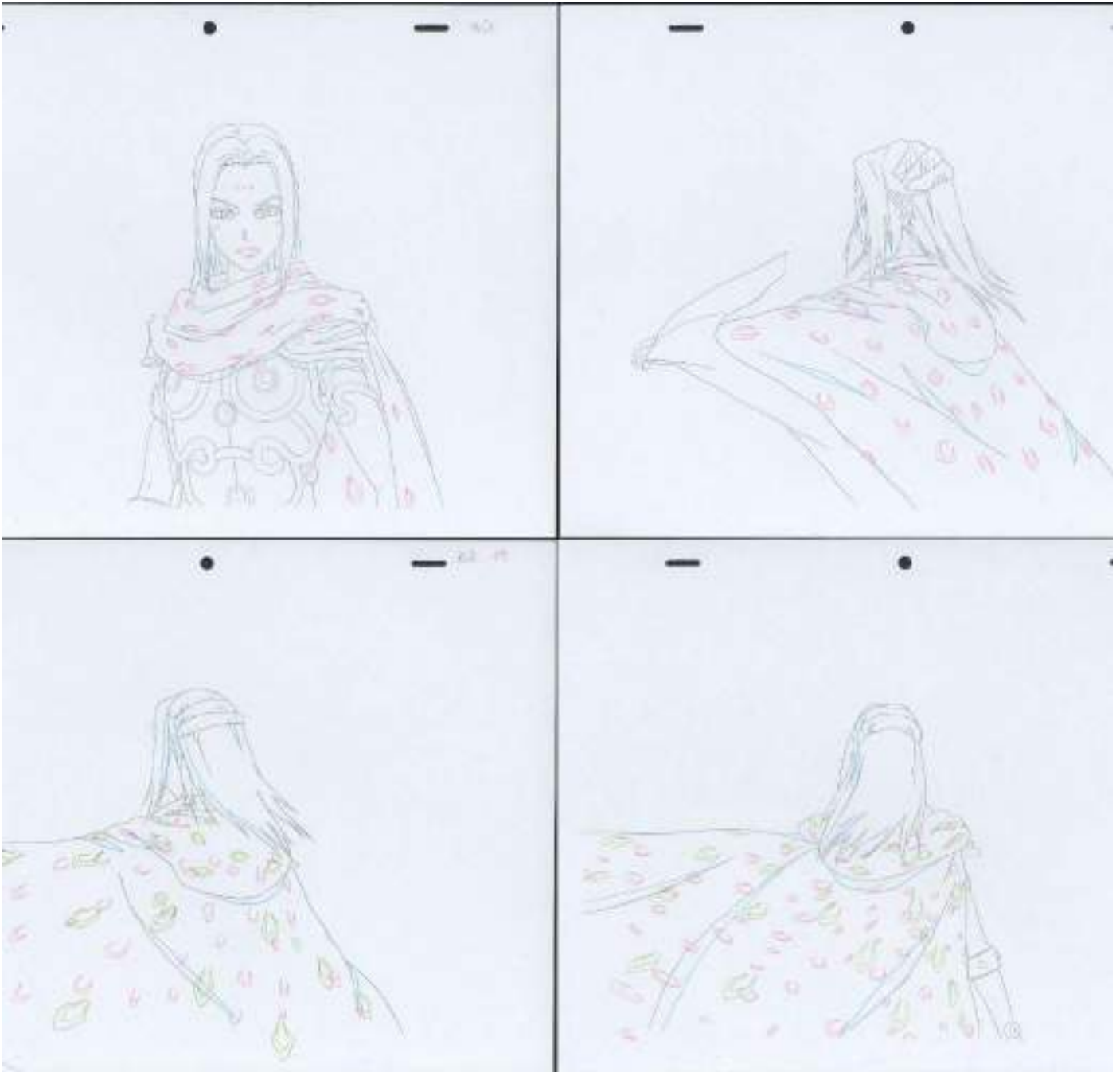
120 / 220 €



82  
Kingdom (キングダム)

Ei Sei  
Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).  
Produit par Pierrot et Studio Signpost  
2012-présent, Japon  
H21 L29,5 cm  
150 / 300 €

Ei Sei — futur Qin Shi Huang, Premier Empereur de Chine — est l'autre grand protagoniste de Kingdom. Représenter Ei Sei en dôga pose un problème graphique particulier : il est rarement sur le champ de bataille, mais sa présence doit néanmoins rayonner. Les animateurs doivent rendre visible l'autorité, la vision, la volonté d'un homme qui ne combat pas mais dont chaque décision détermine le sort de centaines de milliers de personnes. Dôga d'un futur personnage historique majeur — l'homme qui unifiera la Chine.



83

Kingdom (キングダム)

Yang Duan He

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

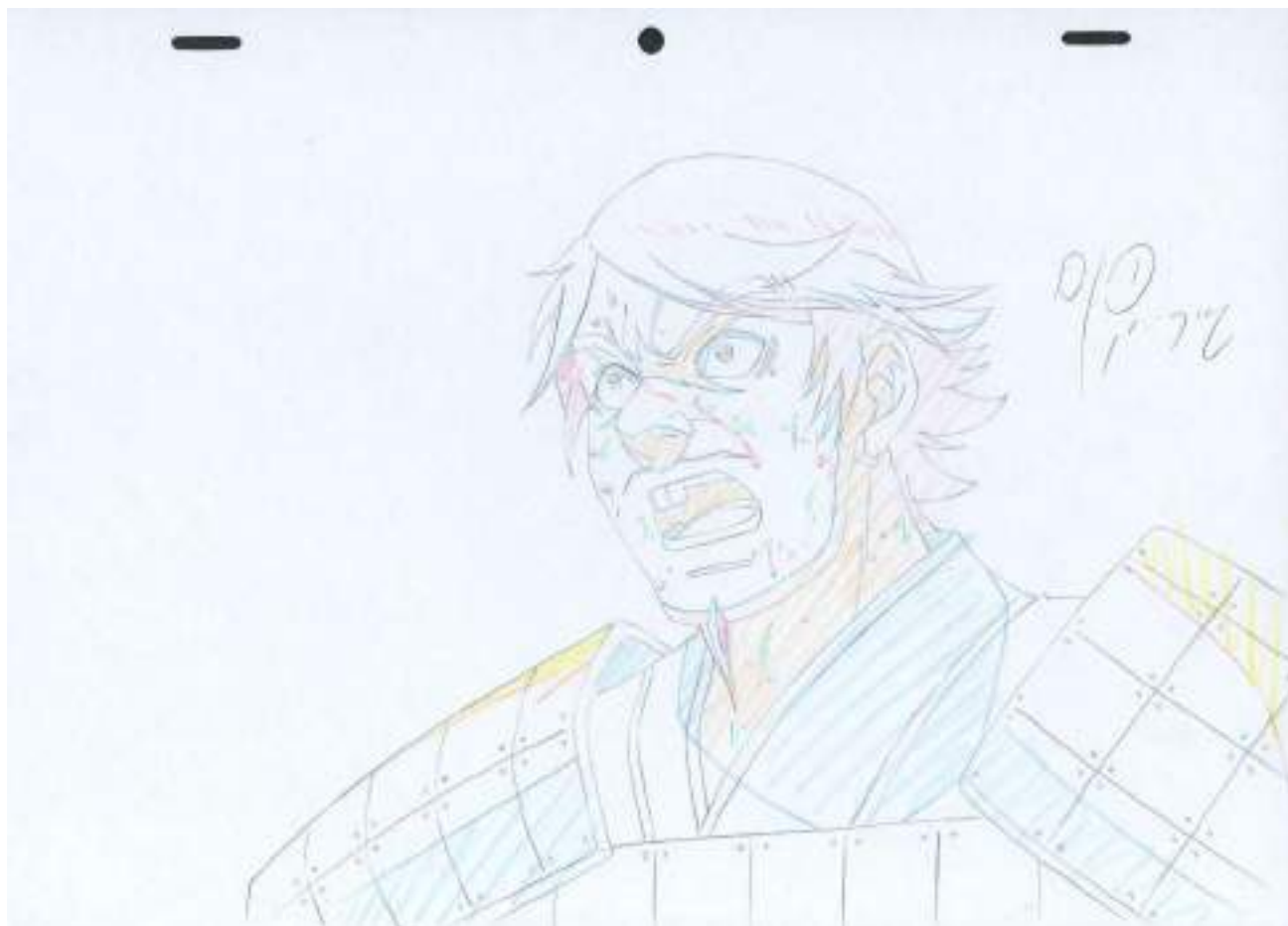
2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 350 €

Yang Duan He est le chef de la tribu Bâton de montagne — l'une des forces alliées de Ri Shin dans les campagnes militaires de Kingdom. Personnage féminin de chef de guerre, dont l'alliance avec l'armée de Qin est un arc narratif en soi. Sa présence dans la vacation témoigne de la diversité des portraits que Kingdom propose de ses combattants — bien au-delà des généraux et stratèges principaux.





84

Kingdom (キングダム)

Wei Ping

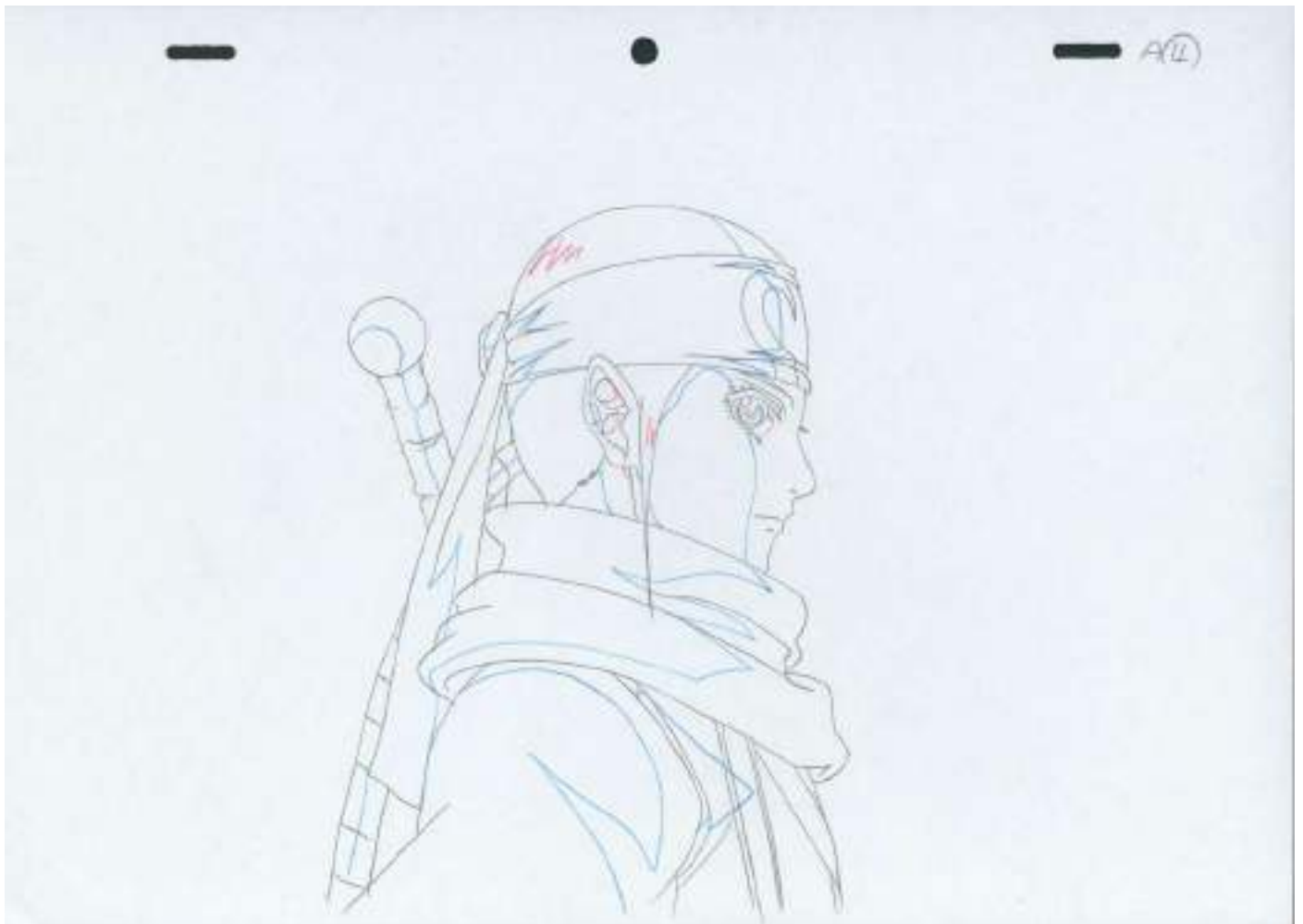
Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 300 €



85

Kingdom (キングダム)

Kyou Kai

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

120 / 220 €



86

Kingdom (キングダム)

kyou Kai

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 250 €



87

Kingdom (キングダム)

Ri Shin

Deux dôgas et un layout à la mine de plomb et  
aux crayons de couleur réalisé pour la  
production

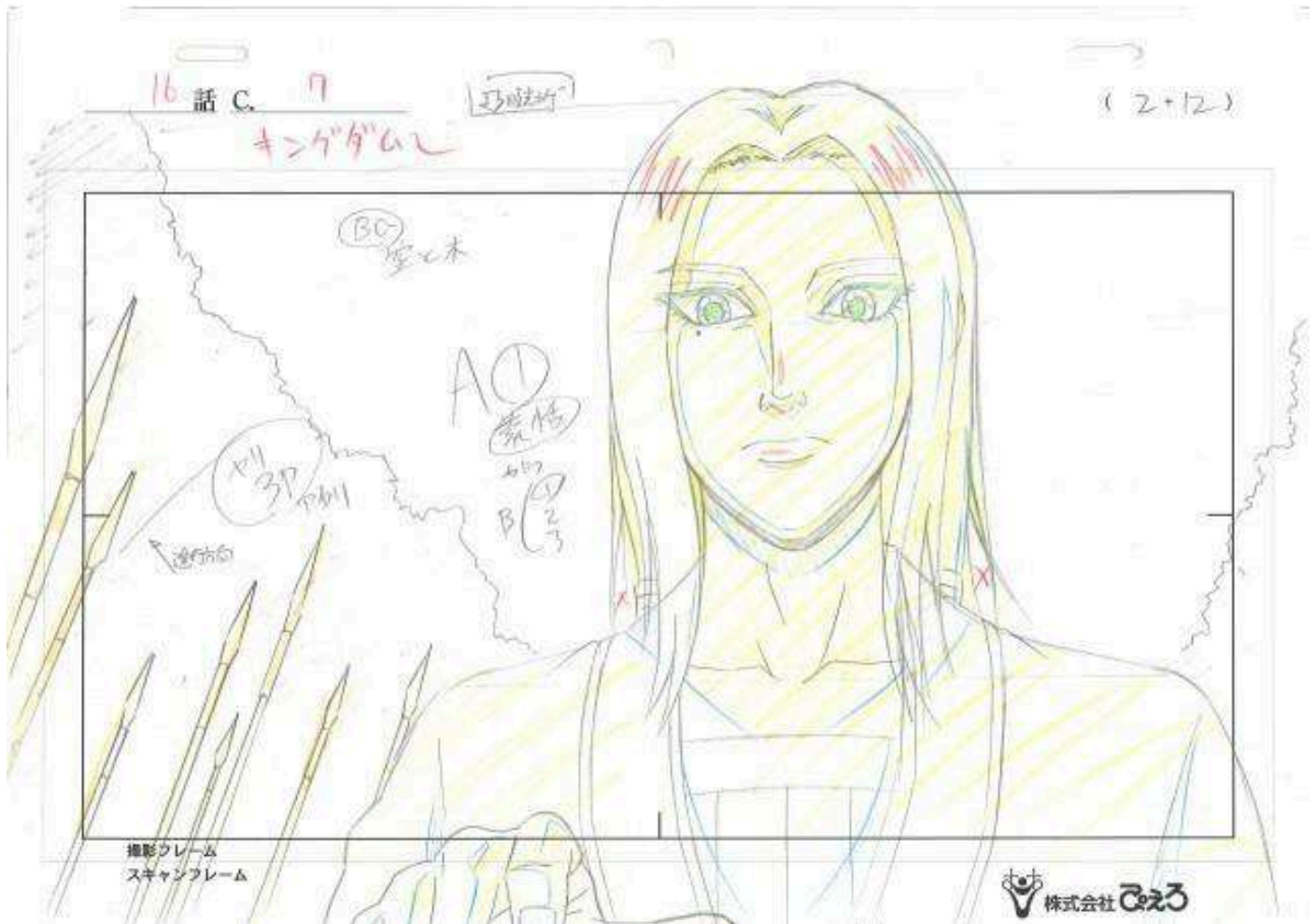
de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原  
泰  
久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 250 €



88

Kingdom (キングダム)

Ei Sei

Layout à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Kingdom, d'après Yasuhisa Hara (原 泰久).

Produit par Pierrot et Studio Signpost

2012-présent, Japon

H21 L29,5 cm

150 / 250 €



89

**King Arthur (円卓の騎士物語 燃えるアーサー, Entaku no Kishi Monogatari Moero Āsā) Arthur Pendragon**  
Feuille de celluloïd peinte à la main, réalisée pour l'animé  
Produit par Toei Animation  
1979, Japon  
H26 L23 cm  
100 / 200 €

King Arthur de Toei Animation (1979) est l'une des premières transpositions de la matière arthurienne en animation japonaise. Les chercheurs De Vasselot citent précisément ce type de production comme fondateur de la fascination japonaise pour la chevalerie européenne. Ce celluloïd d'Arthur Pendragon lui-même — le roi à l'épée, le souverain de la Table Ronde — est un document historique à double titre : il témoigne de la production animée japonaise de la fin des années 1970, et il représente le personnage légendaire qui a le plus influencé l'imaginaire du guerrier en armure dans la culture Otaku. Excalibur, la Table Ronde, Camelot : tous ces éléments que la fantasy japonaise s'est appropriés ont été introduits en animation par des productions comme celle-ci.



90

Rody le petit Cid (リトル・エル・シドの冒険,

Ritoru eru Shido

no bōken, - Ruy, el pequeño Cid)

Feuille de celluloïd peinte à la main à la gouache,

réalisée pour l'animé, d'après la pièce de théâtre

Les Enfances du Cid (1618) du dramaturge espagnol Guillén de Castro

Produit par les studios BRB Internacional et Nippon Animation

1980, Japon et Espagne

H23 L26 cm

300 / 500 €

Rody le petit Cid est l'adaptation des Mocedades del Cid de Guillén de Castro (1618) — texte espagnol du XVII<sup>e</sup> siècle sur la jeunesse du Cid, lui-même héros de La Chanson de Roland hispanique. Co-production nippono-espagnole entre Nippon Animation et le studio BRB Internacional, elle fait partie du mouvement d'adaptations européennes qui ont installé la chevalerie occidentale dans l'imaginaire télévisuel japonais des années 1980. Les chercheurs De Vasselot citent explicitement cette série comme l'une de celles qui ont « contribué à faire aimer le Moyen Âge européen au public japonais ». Ce celluloïd gouaché, issu d'une coproduction entre deux continents sur un texte du XVII<sup>e</sup> siècle, est un document à la croisée de trois cultures. Pièce rare d'une série jamais rééditée.



91  
Princess Knight - Ribon no Kishi (リボンの騎士)  
Princesse Saphir  
Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans  
la production de l'animé Princess Knight,  
d'après  
Osamu Tezuka (手塚 治虫). Exécutée à l'encre et  
à la  
gouache.  
Produit par Mushi Production  
1967-1968, Japon  
H23.6 L31 cm  
200 / 300 €

Princess Knight d'Osamu Tezuka est identifiée par les chercheurs spécialisés comme le premier anime à univers résolument européen fantastique — et l'une des premières œuvres de manga à proposer une héroïne en armure. Princesse Saphir, née avec un cœur de garçon et un cœur de fille, doit combattre en secret pour défendre son trône dans un royaume aux décors inspirés de l'Europe médiévale. Cette série de 1967–1968 est une pièce fondatrice à plusieurs titres : elle est parmi les premiers mangas d'Osamu Tezuka à avoir été adaptés en anime, et elle inaugure le genre de la fantasy européenne dans l'animation japonaise qui irriguera toute la production des décennies suivantes. Ce celluloïd est donc un document d'archive de l'animation japonaise dans sa dimension historique la plus large.



92

Watanabe Yoshiko (渡辺佳子)

Princesse Saphir

Dessin à l'aquarelle de chine sur papier  
cartonné,

signé,

Vers 2000, Japon

H23, L31 cm

300 / 500 €

Ce lot est d'une nature radicalement différente des autres : il ne s'agit pas d'un document de production animée, mais d'un dessin original signé par Watanabe Yoshiko — animatrice ou illustratrice ayant travaillé sur Princess Knight ou sur l'univers Tezuka. Réalisé vers 2000 à l'aquarelle de chine sur papier cartonné, ce dessin représente Princesse Saphir dans une composition autonome, en dehors de tout processus de production télévisuelle.



93

Les Trois Mousquetaires (ワンワン三銃士, Wanwan Sanjushi, D'Artacan y los tres mosqueperros) D'Artagnan

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé D'Artagnan et les Trois Mousquetaires, d'après Claudio Biern Boyd d'après le roman d'Alexandre Dumas. Exécutée à l'encre et à la gouache. Dôga non correspondant collé.

Produit par Nippon Animation et B.R.B. Internacional

1987-1989, Japon / Espagne

H24.3 L26.8 cm

180 / 250 €

Autre co-production nippo-espagnole de BRB Internacional, après Rody le petit Cid (lot 90) — même modèle économique, même positionnement éditorial pour le marché européen. D'Artagnan et les Trois Mousquetaires adapte Dumas avec des personnages animaux (D'Artagnan est un chien, comme dans la version espagnole D'Artacán y los tres Mosqueperros).



94

**La Rose de Versailles - Lady Oscar**  
(ベルサイユのばら)

**Oscar François de Jarjayes (Lady Oscar)**  
Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé *La Rose de  
Versailles*, d'après Riyoko Ikeda (池田 理代子).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Tokyo Movie Shinsha (TMS  
Entertainment)

1979-1980, Japon

H26 L23 cm

300 / 500 €

La Rose de Versailles est l'une des œuvres les plus importantes de l'animation japonaise du XXe siècle — adaptation du manga de Riyoko Ikeda sur Oscar François de Jarjayes, femme élevée comme un homme dans la France de Louis XVI et Marie-Antoinette. Sa diffusion en France dans les années 1980 a créé un phénomène culturel durable. Oscar en armure de garde royale — officier des gardes du corps de Marie-Antoinette — est une des grandes figures de chevalière de l'animation, précisément dans la tradition de la femme en armure inaugurée par Princess Knight (lot 91). Ce celluloïd issu de la production TMS de 1979–1980 est un document de la série dans sa version originale, avant les remontages et rééditions ultérieures.



95

La Rose de Versailles - Lady Oscar  
(ベルサイユのばら)

Oscar François de Jarjayes (Lady Oscar)  
Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé La Rose de  
Versailles, d'après Riyoko Ikeda (池田 理代子).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond  
original gouaché

Produit par Tokyo Movie Shinsha (TMS  
Entertainment)

1979-1980, Japon

250 / 500 €

## Dororo

Dororo est peut-être l'œuvre la plus étrange et la plus poignante d'Osamu Tezuka. L'histoire est celle d'Hyakkimaru, fils d'un seigneur féodal qui a vendu les quarante-huit membres et organes de son enfant à naître à autant de démons, en échange du pouvoir politique. L'enfant survit, incomplet — sans yeux, sans oreilles, sans bras, sans jambes, sans peau — et grandit avec des prothèses qui dissimulent des lames. Chaque démon vaincu lui restitue une partie de lui-même. À ses côtés, Dororo, enfant des rues, voleur et survivant, dont le nom signifie « celui qui vole ».

Ce dispositif narratif — reconquérir son propre corps par le combat — est d'une noirceur rare pour l'animation japonaise de 1969, a fortiori pour un auteur qu'on associe encore parfois à Astro Boy et à l'innocence de la science-fiction optimiste. Dororo est un Tezuka adulte, qui travaille sur le rapport entre le corps et l'identité, entre la dette paternelle et la liberté du fils, entre la souffrance et ce qu'on en fait. La série anticipe des thèmes qui traverseront des décennies d'animation japonaise — de Berserk à Fullmetal Alchemist — et les traite avec une économie de moyens que le noir et blanc de la version originale renforce plutôt qu'il ne la contraint.

Les celluloids présentés dans cette vente sont issus de la production Mushi Production de 1969 — des pièces de plus de cinquante ans, exécutées à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché, qui portent toutes les marques de leur fabrication artisanale : la précision du trait dans les visages, la chaleur des lavis dans les fonds. Hyakkimaru et Dororo y apparaissent dans des compositions qui disent quelque chose de leur relation — la protection muette du premier, l'énergie inépuisable du second.

Posséder un celluloid de Dororo, c'est tenir un document issu de l'un des studios fondateurs de l'animation japonaise, à l'époque de sa pleine puissance créatrice — et d'une œuvre qui n'a rien perdu de sa capacité à troubler.



96

Dororo (どろろ)

Hyakkimaru et Dororo

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dororo, d'après Osamu Tezuka (手塚 治虫).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché. Celluloïd légèrement gondolé.

Produit par Mushi Production

1969, Japon

H24 L33.6 cm

350 / 500 €

Ce lot est le plus précieux des trois Dororo de la vacation : il représente les deux protagonistes ensemble dans une même composition. Hyakkimaru et Dororo ne sont pas simplement héros et sidekick — ils sont deux solitudes qui se complètent : le premier ne peut pas voir, entendre ou parler correctement, le second parle sans cesse et observe tout.



97

Dororo (どろろ)

Hyakkimaru

Feuille de celloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dororo, d'après Osamu Tezuka (手塚 治虫).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Mushi Production

1969, Japon

H26, L30.5 cm

250 / 350 €

Hyakkimaru seul — dans une posture de combat probable, ses prothèses révélant les lames dissimulées. Ce celloïd représente un des personnages les plus conceptuellement originaux de toute l'histoire de l'animation japonaise : un guerrier qui n'a pas de corps complet, dont chaque victoire lui en restitue un fragment. Le fond original gouaché situe la scène dans un environnement précis — intérieur, extérieur, nuit ou jour — que le décor peint documente directement. Production Mushi Production, le studio fondé par Osamu Tezuka.



98

Dororo (どろろ)

**Dororo**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dororo, d'après Osamu Tezuka (手塚 治虫).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Mushi Production

1969, Japon

H23, L27.2 cm

250 / 350 €

Dororo est enfant des rues, voleur par nécessité, orphelin de guerre : ses parents ont été tués par des démons, comme le père d'Hyakkimaru a vendu son fils. Les deux protagonistes partagent une origine dans la violence parentale — lien qui structure leur compagnonnage bien au-delà de la simple aventure.



99

**Kamui Gaiden / Ninja Kamui (カムイ外伝)**

**Kamui en plein combat**

**Feuille de celluloid peinte à la main utilisée dans la production de l'adaptation animée Kamui Gaiden, d'après Sanpei Shirato (白土三平).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.**

**Produit par Tokyo Movie Shinsha (TMS Entertainment)**

**1969, Japon**

**H19.5, L27.5 cm**

**200 / 300 €**

Kamui Gaiden est une série de 26 épisodes diffusée en 1969 sur Fuji TV, produite par TCJ (ancêtre d'Eiken) — la même année que Dororo. D'après le manga de Sanpei Shirato, dont les convictions politiques marxistes ont profondément marqué l'œuvre, la série raconte un ninja de la période Edo qui a fui son clan et est traqué sans relâche par ses anciens frères. Kamui Gaiden a récemment bénéficié d'une diffusion sur la plateforme américaine Tubi, où elle est décrite comme une influence majeure sur de nombreuses séries ultérieures. La scène de combat représentée — Kamui en plein combat sur fond original gouaché — est précisément le type de plan qui pose les défis graphiques les plus complexes à l'animation de 1969 : corps en mouvement, décor peint, dynamisme d'une attaque de ninja. Pièce de 1969, même année que Dororo, produite par un studio différent avec un vocabulaire graphique distinct — plus anguleux, plus noir, en accord avec le ton politique de l'œuvre de Shirato.



100

**Kenshin le vagabond (るろうに剣心)**

**Reisui**

**Cellulo original à l'encre et à la gouache utilisé pour la production de l'anime d'après l'oeuvre de Nobuhiro Watsuki (和月 伸宏)**

**Produit par Studio Gallop et Studio Deen  
1996-1998, Japon**

**H23 L 26 cm**

**100 / 200 €**

Kenshin le vagabond est l'une des franchises les plus importantes du manga de sabre japonais : vendu à plus de 70 millions d'exemplaires, adapté en deux films live en 2012 et 2014 rapportant plus de 160 millions de dollars, et en trilogie cinématographique supplémentaire. La série TV (1996–1998) est produite par Studio Gallop pour les 66 premiers épisodes (arc Tokyo, arc Kyoto avec Shishio) puis par Studio Deen pour les 29 suivants (arc Shimabara avec Amakusa).



101

Kenshin le vagabond (るろうに剣心)

Issu du générique

Rurouni Kenshin

Cellulo original à l'encre et à la gouache utilisé pour la production de l'anime d'après l'oeuvre de Nobuhiro Watsuki (和月 伸宏).

Décor peint matching.

Produit par Studio Gallop et Studio Deen

1996-1998, Japon

H24 L26,5 cm

250 / 350 €



102

**Kenshin le vagabond (るろうに剣心)**

**Kenshin Himura et Shogo Amakusa**

**Celluloïd original à l'encre et à la gouache utilisé pour la production de l'anime d'après l'oeuvre de Nobuhiro Watsuki (和月 伸宏). Accompagné d'un décor imprimé.**

**Produit par Studio Gallop et Studio Deen**

**1996-1998, Japon**

**H24 L26,5 cm**

**300 / 500 €**

Kenshin Himura et Shogo Amakusa — dans une même composition. Shogo Amakusa est l'antagoniste principal de l'arc Shimabara (épisodes 67–95, Studio Deen), inspiré du véritable Amakusa Shirō, martyr chrétien du XVII<sup>e</sup> siècle. Dans la série, Shogo a appris le Hiten Mitsurugi-ryū — la même technique que Kenshin — auprès de son oncle, ce qui en fait l'un des rares adversaires capables d'affronter Kenshin dans une parité technique. Ce celluloïd documentant une confrontation directe entre les deux maîtres du même style d'escrime est narrativement chargé : il capte un moment de miroir, où Kenshin se bat contre une version de lui-même qui a choisi la voie inverse.



103

Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)  
One Piece (ワンピース)

Hiyori Kozuki

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux  
crayons de couleur

Produit par Toei Animation en 1999-2025

H24,5 L27 cm

150 / 300 €

Hiyori Kozuki est la fille de Kozuki Oden et la sœur de Momonosuke — personnage central de l'arc Wano (l'un des plus ambitieux et des plus longs de la série, diffusé entre 2019 et 2023). survivante dissimulée sous l'identité de l'oïran Komurasaki pendant vingt ans, elle incarne dans One Piece une forme de résistance féminine rare dans la série : sans pouvoir de combat direct, elle œuvre dans l'ombre pour restaurer le règne de sa famille. Sa révélation d'identité à Zoro est l'un des moments les plus marquants de l'arc Wano.



104

Naruto (ナルト)

Madara Uchiwa

Dôga à la mine de plomb et crayons de couleur, réalisé pour l'animé, d'après Masashi

Kishimoto (岸本 斉史) - Hayato Date (伊達 勇登).

Produit par Studio Pierrot

2002-2017, Japon

H21 L26,5 cm

300 / 500 €

Il y a dans ce dôga une inversion qui le distingue de la quasi-totalité des représentations de Madara Uchiwa dans la série. Madara est presque toujours montré dans une posture d'initiative : debout, dominant, regardant de haut un adversaire ou un champ de bataille. Il est celui qui frappe, qui décide, qui impose le rythme. Cette posture est la traduction graphique de sa philosophie : la puissance comme évidence, la domination comme état naturel.

Ce dôga le montre dans l'état inverse. Les bras croisés devant le visage, le corps ramassé sur lui-même, le regard dissimulé derrière la garde — c'est la posture de quelqu'un qui reçoit. Qui encaisse. Qui résiste à quelque chose d'assez puissant pour lui imposer cette réponse.

Cette nuance est narrativement précise. Dans les derniers arcs de Naruto Shippūden, Madara en forme Six Chemins affronte pour la première fois des adversaires capables de lui tenir tête — Naruto et Sasuke porteurs des sceaux de Hagoromo, les Kage en formation combinée, les Bijū libérés de leur scellement. Ce dôga capture l'instant où l'invincibilité de Madara n'est plus une évidence — où sa défense doit être active plutôt qu'implicite.

Ce n'est pas une faiblesse. C'est quelque chose de plus intéressant : la révélation que même la puissance absolue a une limite, et que Madara le sait.

L'armure des Six Chemins

L'armure que porte Madara dans ce plan est celle de sa forme ultime — obtenue après avoir absorbé le Jūbi et reçu une partie du pouvoir de Hagoromo par le biais de Black Zetsu. Plastron segmenté aux lignes géométriques, épaulières massives, protège-bras, cape flottante : c'est une armure qui appartient moins au registre militaire qu'au registre mythologique. Elle évoque les représentations bouddhistes des gardiens célestes — les Niō, les Rois Deva — dont la fonction est précisément de tenir à distance les forces du chaos.

L'ironie que Kishimoto a construite ici est caractéristique de sa façon de travailler la symbolique visuelle. Madara porte l'armure des gardiens, mais il n'est pas un gardien — il est lui-même la force du chaos que cette armure devrait repousser. Il a retourné la forme contre sa signification, comme il a retourné le rêve de la paix en projet de destruction.

La sphère et l'impact

L'arc de chakra orange qui enveloppe le personnage est la trace graphique d'une frappe d'une puissance extraordinaire — un Bijūdama, une technique combinée des alliés, ou l'impact d'une attaque de Naruto en Mode Six Chemins. La façon dont les éclats se dispersent autour de la zone de contact dit que quelque chose de considérable vient de toucher cette défense. Les animateurs du Studio Pierrot ont dû résoudre ici un problème graphique spécifique : rendre visible la puissance d'une attaque non pas à travers l'attaquant mais à travers celui qui la reçoit. La solution — la sphère d'impact, les éclats, la pose de résistance — est une des plus élaborées visuellement du catalogue. Le cut AK19 situe ce moment dans une séquence précise d'un épisode dont ce dôga conserve la tension à l'état pur.



105

**Sakura Wars (サクラ大戦)**

**Sakura Shinguji**

Feuille de celluloïd peinte à la main, réalisée pour l'animé d'après SEGA et RED Company. Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Studio Satelight et Production I.G  
2000, Japon

H26 L23 cm

150 / 250 €

Sakura Wars est une franchise hybride entre jeu vidéo, manga et animation lancée par Sega en 1996 — l'un des exemples les plus accomplis de ce que le texte sur les samouraïs dans la culture populaire appelle la transversalité des productions japonaises. Sakura Shinguji est la protagoniste principale : héritière d'une famille de combattants de démons, elle pilote un mecha à vapeur appelé Koubu tout en jouant dans une troupe de théâtre impériale à Tokyo dans les années 1920. Cette double identité — actrice de scène et guerrière cachée — est le ressort central de la franchise.



106

One Piece (ワンピース)

Tony Tony Chopper

Dôga exécuté à la mine de plomb et aux crayons de couleur utilisé dans la production de l'animé One Piece, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎).

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

H26 L23 cm

300 / 450 €

Ce dôga représente Chopper en tenue de samuraï de l'arc Wano en gros plan — cadrage serré sur le visage et le buste du personnage. Le gros plan est le format le plus exigeant pour un personnage comme Chopper : ses yeux ronds, son museau, son expression faciale doivent porter toute la charge émotionnelle du plan sans que le corps ou l'environnement ne viennent en soutien. Dans l'arc Wano, Chopper alterne entre des moments d'humour (sa tenue de samuraï miniature trop grande pour lui) et des séquences médicales d'urgence intense — il est le seul médecin de l'équipage dans un pays ravagé par une maladie provoquée intentionnellement par Kaido. Ce gros plan en tenue de samuraï capture précisément cette dualité : le personnage le plus attachant de l'équipage dans son costume le plus décalé, cadré comme un personnage de premier plan dans un moment narratif sérieux. La tenue de samuraï de Wano est l'une des variations de costume les plus appréciées du personnage dans toute la franchise — et ce dôga en gros plan en est le document de production direct.



Ce dôga représente Chopper dans sa forme Heavy Point — transformation humanoïde musclée, corps développé, posture imposante — en tenue de samouraï de l'arc Wano, cadré en contre-plongée sur axe diagonal incliné. Le Heavy Point est la forme de combat direct de Chopper : corps massif, bras puissants, stature qui avoisine celle d'un homme adulte. Cette forme est visuellement la plus éloignée du Chopper miniature que le public associe immédiatement au personnage — et c'est précisément ce contraste que ce dôga exploite. Habillé en samouraï, en Heavy Point, vu du dessous en diagonale : Chopper n'est plus du tout le personnage comique et attendrissant que sa forme habituelle suggère. Il est un combattant.

Le cadrage en contre-plongée amplifie la masse physique du Heavy Point en jouant sur la perspective ascendante — le corps déjà imposant de cette forme est encore agrandi par le point de vue bas. La diagonale inclinée du plan ajoute une tension cinétique : le personnage ne tombe pas dans le cadre, il l'occupe en biais, comme une menace qui arrive de côté.

Dans l'arc Wano, Chopper en Heavy Point est particulièrement présent dans les séquences médicales de combat — notamment lors de l'assaut d'Onigashima, où il affronte Queen pour protéger les malades du Monstriflu.

107

One Piece (ワンピース)

Tony Tony Chopper

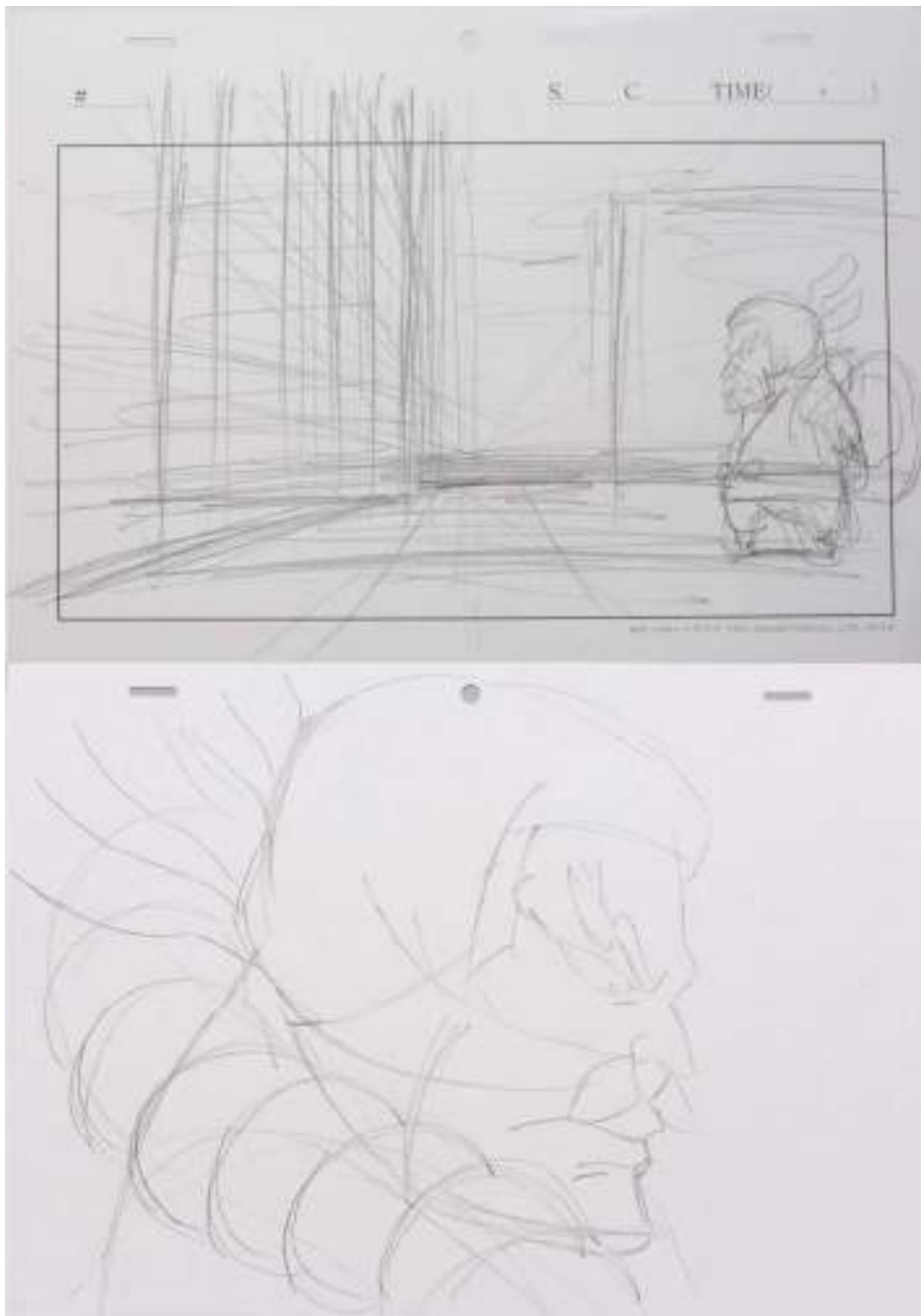
Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleurs utilisé dans la production de l'animé One Piece, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎).

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

H26 L23 cm

300 / 450 €



108

One Piece (ワンピース)

Un des huit samuraïs de Wano

Dôga et layout exécutés à la mine de plomb et  
aux crayons de couleur, réalisé pour l'animé,  
d'après l'œuvre d'Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-2025, Japon

H24,5 L27 cm chaque

100 / 200 €



109

One Piece (ワンピース)

Shinobu et Nami

Deux dôgas à la mine de plomb et aux crayons de couleurs utilisé dans la production de l'animé One Piece, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎).

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

H26 L23 cm

200 / 400 €

Un dôga et un layout représentant l'un des samuraïs de Wano — personnage anonyme de l'arc Wano (2019–2023). L'arc Wano est précisément l'arc de One Piece le plus ancré dans l'imaginaire du samuraï japonais : se déroulant dans un pays inspiré du Japon féodal isolationniste, il puise directement dans les codes du jidaigeki (film de samuraï) et dans la tradition des arts martiaux que le texte sur la culture populaire japonaise identifie comme fondatrice de l'animation d'action. La présence d'un layout (étape de production antérieure au dôga finalisé) aux côtés du dôga enrichit le lot documentairement : deux stades différents de la même chaîne de fabrication.



110

Virtua Fighter (バーチャファイター)

Sarah Bryant et Kage-Maru

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Virtua Fighter, d'après le jeu vidéo de SEGA.

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par TMS Entertainment

1995-1996, Japon

H27 48,5 cm

150 / 300 €

Ce format panoramique extrême est réservé aux plans d'ensemble larges ou aux scènes d'action de grande amplitude. L'animé Virtua Fighter adapte le jeu vidéo de combat de Sega (1993) qui a révolutionné le jeu vidéo en introduisant les premières images de synthèse en 3D pour des personnages de combat. Sarah Bryant (judoka américaine) et Kage-Maru (ninja japonais) sont deux des personnages les plus populaires du jeu.



111

**Ninja Kabuto & His Magic Singing Sword (鴉天狗カブト)**

**Kabuto**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé **Ninja Kabuto & His Magic Singing Sword** d'après Buichi Terasawa (寺沢武).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Toei Animation

1990, Japon

H26 L23 cm

100 / 200 €

Ninja Kabuto est une série de Buichi Terasawa — le même auteur que Space Adventure Cobra (lots 131–132). Terasawa est une figure majeure du manga d'action des années 1980–1990, connu pour ses designs très travaillés et ses univers mêlant science-fiction et fantasy. Ce celluloïd sur fond original gouaché représente Kabuto, le protagoniste ninja, dans une scène dont le décor peint à la main constitue un second document de production à part entière. Série peu connue hors du Japon, cette pièce de la production Toei 1990 est parmi les plus rares de la vacation.



112

Bleach (ブリーチ)

Kenpachi Zaraki

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour l'animé d'après Tite Kubo (久保帯人).

Produit par le Studio Pierrot

2004 à 2024, Japon

H24 L27 cm

120 / 220 €

Kenpachi Zaraki est le capitaine de la 11<sup>e</sup> Division — réputé comme le combattant le plus redoutable du Gotei 13. Son rapport à la puissance est le paradoxe central de son personnage : il s'handicape volontairement (bandeau absorbant sa force, habitude de combattre d'une seule main) pour que ses adversaires lui opposent une résistance suffisante à son plaisir de combat. Introduit dès l'arc Soul Society comme antagoniste principal, il devient l'un des alliés les plus importants d'Ichigo. Ses cheveux en pointes hérissées de clochettes sont, selon Tite Kubo lui-même, « parmi les plus difficiles à dessiner de toute la série » — information qui donne sa valeur particulière à ce dôga.



113

Koga Kuchiki - Ichigo Kurosaki et Uryu Ishida -  
Bleach (ブリーチ)

Ensemble de deux dôgas à la mine de plomb et  
aux crayons de couleur, réalisé pour l'animé,  
d'après Tite Kubo (久保 帯人).

Produit par le Studio Pierrot

2004 à 2024, Japon

H24 L27 cm

100 / 500 €



114

Bleach (ブリーチ)

Kenpachi Zaraki

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de  
couleur réalisé pour l'animé d'après Tite Kubo

(久保帯人)

Produit par le Studio Pierrot

2004 à 2024, Japon

H24 L27 cm

150 / 250 €



115

Bleach (ブリーチ)

Gin Ichimaru

Rilezu (reproduction de celluloïd) issu de la production de l'animé Bleach, d'après Tite Kubo (久保 帯人).

Exécuté à l'encre et à la gouache sur support de reproduction.

Produit par Studio Pierrot

2004-2012, Japon

H23 L33 cm

150 / 250 €

Il s'agit d'un riletu-cel — reproduction de celluloïd réalisée par le studio lui-même sur un support plastique de meilleure stabilité que l'acétate original. Les riletu ne sont pas des faux : ce sont des objets de prestige produits par les studios pour les ventes promotionnelles, les expositions, ou comme substituts aux celluloïds originaux dégradés. Gin Ichimaru — capitaine de la 3e Division, personnage au sourire permanent dissimulant une des trahisons les plus complexes de la série — est ici représenté dans cette version officielle studio. Gin est l'un des antagonistes les plus populaires de Bleach, dont la révélation de motivations profondes dans les derniers arcs en fait l'un des personnages les plus discutés de la fandom.



116

**Les Samourais de l'Éternel**  
(鎧伝サムライトルーパー)

**Ryo Sanada**

Feuille de celluloïd peint pour l'animé d'après  
Hajime Yatate (矢立 肇).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Sunrise

1988 à 1989, Japon

H23 L26 cm

150 / 300 €

Ryo Sanada est le protagoniste principal des Samourais de l'Éternel — porteur de l'armure de feu de Wildfire, associée à la vertu de justice. Son design — cheveux noirs, yeux bleus, armure rouge aux flammes dorées — est l'image iconique de la série pour toute une génération de téléspectateurs. Dans l'animation de Sunrise, les séquences de transformation et d'activation des armures représentent le défi graphique majeur : les armures des cinq samourais devaient être rendues avec un niveau de détail inhabituel pour une série télévisée des années 1980.



117

Les Samourais de l'Éternel  
(鎧伝サムライトルーパー)

Ryo Sanada

Feuille de celluloïd peint pour l'animé d'après  
Hajime Yatate (矢立 肇).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Sunrise

1988 à 1989, Japon

H23 L26 cm

150 / 300 €



118

**Les Samourais de l'Éternel**  
(鎧伝サムライトルーパー)

**Rowen Hashiba**

**Feuille de celluloïd peint pour l'animé d'après**  
**Hajime Yatate (矢立 肇).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par Sunrise**

**1988 à 1989, Japon**

**H23 L26 cm`**

**150 / 300 €**

Rowen Hashiba est le Samourai de la Sagesse — porteur de l'armure bleue de Strata, archer dont les flèches d'énergie atteignent la stratosphère. Personnage dont la popularité dans la fandom internationale a parfois dépassé celle de Ryo lui-même — notamment aux États-Unis où la série est connue sous le titre Ronin Warriors. Son design aux longs cheveux bleus et à l'armure sombre se distingue nettement des autres samourais.



119

**Les Samourais de l'Éternel**  
(鎧伝サムライトルーパー)

Ryo Sanada, Seiji Date et Mukala  
Feuille de celluloïd peint pour l'animé d'après  
Hajime Yatate (矢立 肇).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Sunrise

1988 à 1989, Japon

H23 L26 cm

200 / 400 €

Ce celluloïd illustre avec une acuité maximale la thèse que l'ensemble de la vacation développe — l'armure comme langage moral. Ici ce langage est retourné contre lui-même : la vertu de justice (Kento) et la vertu du feu (Ryo) gisent inertes dans leurs armures, traînées par un corps nu qui n'a besoin d'aucun signe extérieur de puissance pour dominer. C'est la démonstration la plus radicale que l'armure ne fait pas le guerrier — et que la puissance peut résider exactement là où on ne l'attend pas.



120

**Les Samourais de l'Éternel**  
(鎧伝サムライトルーパー)

**Mukala**

**Feuille de celluloid peint pour l'animé d'après**  
**Hajime Yatate (矢立 肇).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache**

**Produit par Sunrise**

**1988 à 1989, Japon**

**H23 L26 cm**

**180 / 250 €**

La composition est un chiasme visuel parfait : Mukala sans armure, torse nu face à Seiji Date en armure Halo complète, blanche et fermée. Deux corps dans le même cadre, dans deux états radicalement opposés — l'un entièrement exposé, l'autre entièrement protégé. Ce type de contraste dans la production Sunrise des années 1988–1989 n'est jamais accidentel : il encode une situation narrative précise où la question de la puissance et de la vulnérabilité est posée frontalement.

Dans *Les Samourais de l'Éternel*, les Masques de la Nuit perdent leur armure au moment de leur défaite ou de leur transition — l'armure sombre étant liée à leur allégeance à Talpa, sa disparition signifiant soit l'écrasement, soit la libération. Mukala sans armure face à Seiji armé dit donc quelque chose de précis sur la situation narrative : elle est à sa limite, ou au-delà. Le corps exposé n'est plus protégé par le signe de sa puissance.

Seiji Date, de son côté, en armure Halo blanche complète — la plus lumineuse et la plus épurée des cinq armures — incarne dans ce plan tout ce que Mukala n'est plus : couvert, protégé, du côté de la lumière. Le contraste chromatique et matériel entre les deux personnages — chair nue contre métal blanc — produit une tension visuelle que les animateurs Sunrise ont pleinement assumée.

Ce celluloid documente un des moments les plus dramatiquement chargés de la série : celui où l'armure cesse d'être un accessoire de combat pour devenir un signe moral absolu — celui qui en est vêtu a raison, celui qui en est dépouillé est vaincu ou en voie de l'être. Dans le contexte de la vacation *Chevaliers, Armures et Samourais*, cette pièce illustre avec une acuité particulière la thèse centrale : dans l'animation japonaise, l'armure n'est jamais seulement un objet militaire. C'est un langage. Et son absence dit autant que sa présence.





121

Adrien le sauveur du monde (魔神英雄伝ワタル)

Adrien et le maître samouraï, Jibaro (Shibaraku)

Cellulo exécuté à l'encre et à la gouache utilisé  
pour la production de l'animé

Produit par TV-PG en 188

H46,5 L27,5 cm

150 / 300 €

Adrien le sauveur du monde est une série peu documentée hors du Japon. La présence de Jibaro (Shibaraku) — personnage dont le nom évoque le personnage de théâtre kabuki — ancre cette production dans la tradition des héros samuraïs de la culture populaire japonaise. Pièce rare.



122

B't X (ビート・エックス, Bîto ekkusu)

Ron

Cellulo exécuté à l'encre et à la gouache utilisé pour la production de l'animé d'après le manga de Masami Kurumada

Produit par TMS Entertainment

1996, Japon

H 23 L 26 cm

120 / 220 €

B't X est un manga de Masami Kurumada — le même auteur que Les Chevaliers du Zodiaque (lots 1–50). Publié entre 1994 et 1999, adapté en anime par TMS en 1996, la série suit Teppei qui cherche à sauver son frère dans un empire gouverné par des machines appelées B'ts — des armures vivantes liées à leurs pilotes par un contrat de sang. Le lien entre B't X et Saint Seiya est direct : Kurumada y réinvente le concept de l'armure comme partenaire vivant plutôt que simple équipement. Ce celluloïd d'une œuvre du même créateur que la série dominante de la vacation crée un écho documentaire inattendu — la même main derrière deux conceptions différentes de l'armure comme signe identitaire.



123

**Beast Wars II: Super Lifeform Transformers**  
(ビーストウォーズII 超生命体トランスフォーマー)

**Lio Convoy**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans

la production de l'animé **Beast Wars II: Super Lifeform Transformers**, d'après la franchise **Transformers** de Hasbro et Takara. Exécutée à l'encre et à la gouache. Dôga associé collé.

Produit par Ashi Productions

1998-1999, Japon

H25, L53.5 cm pancel

250 / 450 €

Ce celluloïd présente le format le plus large de toute la vacation — H25 x L53.5 — plus du double de la largeur standard. Ce format panoramique extrême est réservé aux séquences de transformation complète ou aux plans d'ensemble montrant le robot en pied avec son environnement. Lio Convoy, leader des Maximals dans *Beast Wars II*, est un lion blanc se transformant en robot — personnage dont la transformation nécessite précisément ce type de cadre élargi pour être représentée dans sa totalité. *Beast Wars II* est une production japonaise exclusive à 2D (contrairement à la version américaine en CGI) — ce celluloïd appartient donc à la dernière génération de l'animation de robots géants peinte à la main avant la transition numérique. Pièce exceptionnelle par son format.



124

**Beast Wars Neo: Super Lifeform Transformers**  
(ビーストウォーズネオ 超生命体トランスフォーマー)

**Magmatron**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé **Beast Wars Neo: Super Lifeform Transformers**, d'après la franchise **Transformers** de Hasbro et Takara. Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Ashi Productions

1999, Japon

H34.5, L36 cm

250 / 450 €

Magmatron est le grand antagoniste de **Beast Wars Neo** — Predacon chef capable de se séparer en trois dinosaures distincts (Landsaurus, Skysaurus, Seasaurus) qui se recombinent en son robot géant. Ce design triple à combinaison est l'un des plus élaborés de la franchise **Transformers** japonaise. H34.5 × L36 : format significativement plus grand que le standard — cohérent avec un personnage dont la taille robot est supérieure aux autres.



125

**Beast Wars II: Super Lifeform Transformers**  
(ビーストウォーズII 超生命体トランスフォーマー)

**Galvatron**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé **Beast Wars II: Super Lifeform Transformers**, d'après la franchise **Transformers** de Hasbro et Takara. Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Ashi Productions

1998-1999, Japon

H32 L27 cm

200 / 400 €

Lots 125, 126, 127 : Ces trois celluloïds représentent Galvatron dans sa forme *beast mode* de dragon / dinosaure — leader des *Predacons* dans *Beast Wars II*, antagoniste principal de la série produite par Ashi Productions en 1998–1999.

Ils posent, à leur façon, une question que la vacation thématique *Chevaliers, Armures et Samourais* soulève de plusieurs côtés : que se passe-t-il quand l'armure et le corps ne font plus qu'un ?

Toutes les autres pièces de la vacation documentent des êtres qui portent une armure — qui la revêtent, qui en héritent, qui la gagnent au combat ou qui en sont dépouillés. L'armure y est toujours un signe distinct du corps : elle révèle ou dissimule, confère ou retire une identité. Les *Chevaliers du Zodiaque* brûlent leur cosmos pour l'activer. Kento de Fang perd son casque et devient vulnérable. Dans tous ces cas, l'armure et le corps restent deux choses en relation. Galvatron en forme dragon atténue cette distinction sans la supprimer entièrement : ses écailles sont son armure, son corps est sa carapace, sa puissance est constitutive. Il n'a pas choisi son armure — il l'est. Mais cette observation vaut à nuancer : *Armanoïde*, dans *Space Adventure Cobra* (lots 131–132), explore le même territoire par un chemin opposé. Là où Galvatron est un robot dont le corps-machine est une armure par nature, *Armanoïde* est un corps humain transformé en armure — la chair intégrée à la cuirasse, l'organique devenu mécanique. L'un part de la machine vers le vivant, l'autre part du vivant vers la machine. Les deux aboutissent au même effacement de la frontière entre le corps et ce qui le protège — ou le contraint. Ces trois celluloïds de Galvatron constituent ensemble un dossier visuel cohérent sur le personnage le plus graphiquement complexe de la franchise *Beast Wars* japonaise : le même antagoniste dans trois postures ou trois séquences distinctes de sa forme dragon, documentant une transformation dont l'animation à la main — encre et gouache sur celluloïd transparent — exige une maîtrise des surfaces écailleuses et des masses corporelles animales que les robots humanoïdes n'imposent pas. Pièces d'une production japonaise exclusive, jamais diffusée hors d'Asie, dont les documents originaux sont rarissimes sur le marché occidental.





126

**Beast Wars II: Super Lifeform Transformers**  
(ビーストウォーズII 超生命体トランスフォーマー)

**Galvatron**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans

la production de l'animé **Beast Wars II: Super  
Lifeform Transformers**, d'après la franchise  
Transformers de Hasbro et Takara. Exécutée à  
l'encre et à la gouache.

Produit par Ashi Productions

1998-1999, Japon

H40.6 L27 cm

200 / 400 €



127

**Beast Wars II: Super Lifeform Transformers**  
(ビーストウォーズII 超生命体トランスフォーマー)

**Galvatron**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé **Beast Wars II: Super Lifeform Transformers**, d'après la franchise **Transformers** de Hasbro et Takara. Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Ashi Productions

1998-1999, Japon

H41.5, L26.8 cm

200 / 400 €



128

**Beast Wars Neo: Super Lifeform Transformers**  
(ビーストウォーズネオ 超生命体トランスフォーマー)

**Magmatron**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé **Beast Wars Neo: Super Lifeform Transformers**, d'après la franchise **Transformers** de Hasbro et Takara. Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Ashi Productions

1999, Japon

H34.5 L33 cm

250 / 450 €



129

**Beast Wars Neo: Super Lifeform Transformers**  
(ビーストウォーズネオ 超生命体トランスフォーマー)

**Magmatron**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé **Beast Wars Neo: Super Lifeform Transformers**, d'après la franchise **Transformers** de Hasbro et Takara. Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Ashi Productions

1999, Japon

H23 L26.6 cm (celluloïd)

H24 L27 cm (dôga)

200 / 400 €



130

**Vampire Hunter D: Bloodlust (吸血鬼ハンターD)**

**D et son cheval cybernétique**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans**

**la production du film d'animation Vampire Hunter**

**D: Bloodlust, d'après les romans de Hideyuki Kikuchi (菊地 秀行). Exécutée à l'encre et à la gouache.**

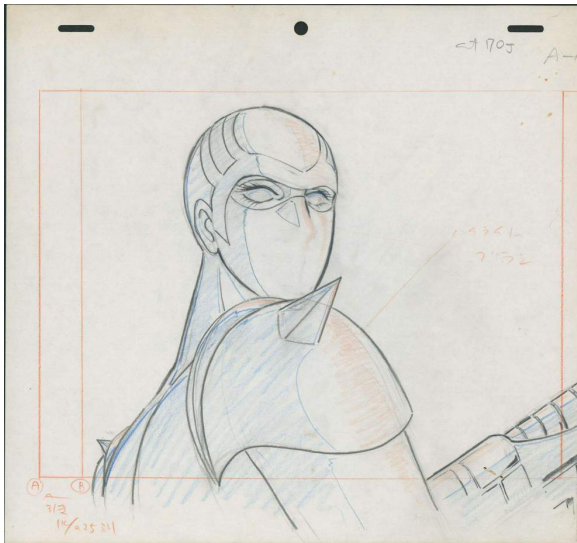
**Produit par Madhouse**

**2000, Japon**

**H23.5 L35 cm**

**150 / 300 €**

Vampire Hunter D: Bloodlust est un film d'animation de Yoshiaki Kawajiri produit par Madhouse en 2000 — l'une des productions d'animation japonaise les plus acclamées de la décennie. Adapté des romans de Hideyuki Kikuchi, le film présente D, chasseur de vampires demi-sang à l'épée, dans une Europe médiévale fantastique post-apocalyptique. Ce film a été produit en double version simultanée japonaise et anglaise — cas rarissime dans l'animation japonaise — témoignant de l'ambition internationale de la production. Le celluloïd représente D avec son cheval cybernétique — composition horizontale (L35) cohérente avec un plan montrant le cavalier et sa monture ensemble. Figure d'un guerrier solitaire sur sa monture dans un paysage nocturne : c'est précisément l'archétype visuel du chevalier errant transposé dans la dark fantasy japonaise.



Armanoïde — Lady Armaroid dans la version originale japonaise — est la partenaire légendaire de Cobra depuis toujours. Son vrai nom est Esmeralda — elle était autrefois une femme, une princesse selon certaines versions, dont la conscience et l'identité ont survécu dans un corps mécanique de fabrication martienne. Elle n'est pas un robot ordinaire : elle est une personne dont la chair a cédé la place à un alliage métallique, un être humain dont le corps est devenu l'armure.

Le design d'Armanoïde entretient une filiation directe et documentée avec l'œuvre de Hajime Sorayama — illustrateur japonais dont les Sexy Robots, publiés à partir de 1978, ont défini une esthétique du robot féminin chromé qui allait irriguer l'ensemble de la culture visuelle japonaise des décennies suivantes. La critique spécialisée le formule sans détour : Armanoïde est « clairement dessinée d'après la série Sexy Robots de Sorayama ». Corps aux surfaces d'aluminium poli, courbes anatomiquement féminines reproduites dans le métal, lumière réfléchie sur des volumes à la fois mécaniques et organiques : Terasawa transpose dans l'animation ce que Sorayama construisait à l'aérographe sur papier. Sorayama a par ailleurs designé le Sony AIBO original — premier robot de compagnie commercialisé au monde — et ses sculptures en aluminium poli sont aujourd'hui exposées dans les musées et font l'objet de collaborations avec les maisons de mode mondiales.

Le parallèle entre les deux œuvres pose la même question fondamentale — celle que Sorayama formulait lui-même en parlant de son style superréaliste : jusqu'où peut-on rapprocher le métal du corps ? À quel moment la machine cesse-t-elle d'être une armure pour devenir une peau ? Armanoïde est précisément cette limite incarnée : une femme dont la chair est devenue chrome, dont le corps est devenu armure, et dont la cuirasse réfléchissante dit à la fois la protection absolue et l'humanité perdue.

131

**Space Adventure Cobra (スペースコブラ)**

**Armanoïde**

**Dôga à la mine de plomb et au crayon de couleur réalisé pour l'animé d'après Buichi Terasawa (寺沢武一).**

**Produit par TMS Entertainment**

**1982-1983, Japon**

**150 / 250 €**





132

Space Adventure Cobra - Cobra (スペースコブラ)

Armanoïde

Feuille de celluloid peinte à la main utilisée dans la production de l'animé, d'après Buichi Terasawa (寺沢 武一). Exécutée à l'encre et à la gouache. Celluloid gondolé.

Produit par TMS Entertainment

1982-1983, Japon

H26 L23 cm

150 / 300 €

Armanoïde — Lady Armaroid dans la version originale japonaise — est la partenaire légendaire de Cobra depuis toujours : androïde à apparence féminine, fabriquée à partir d'une technologie issue d'une ancienne civilisation martienne disparue. Son vrai nom est Esmeralda — elle était autrefois une femme, dont la conscience et l'identité ont survécu dans un corps mécanique. Elle n'est pas un robot ordinaire : elle est une personne dont la chair a cédé la place à un alliage métallique, un être humain dont le corps est devenu l'armure.

C'est précisément ce qui fait d'Armanoïde une des figures les plus singulières de la vacation thématique Chevaliers, Armures et Samourais — et son contrepoint le plus inattendu. Toutes les autres pièces de la vacation documentent des êtres qui portent une armure distincte de leur corps : les Chevaliers du Zodiaque la revêtent par investiture spirituelle, Kenshin la refuse en portant une lame émoussée, Guts la forge dans la douleur. L'armure y est toujours séparable du corps — on peut l'ôter, la perdre, en être dépouillé.

Armanoïde n'a pas cette option. Son armure est son corps — non par nature originelle mais par transformation subie ou consentie d'un être qui fut d'abord humain. Il y a dans son cas une perte irréversible que les autres armures de la vacation ne connaissent pas : celle du corps de chair qu'elle était. Ce que les Chevaliers du Zodiaque activent en brûlant leur cosmos, Armanoïde l'a déjà payé une fois pour toutes — son cosmos, sa chair, son humanité sont désormais enfermés dans un alliage qui ne vieillira pas, ne saignera pas, mais ne sera jamais non plus un corps vivant.

Buichi Terasawa joue avec cette ambiguïté tout au long de la série : Armanoïde n'est jamais traitée comme une machine. Elle est fidèle, elle protège Cobra, elle est capable de se sacrifier — [139](#) | [231](#) et sa cuirasse métallique est représentée avec

les courbes et l'expressivité d'un corps féminin, non comme un équipement. L'armure y est à la fois une protection absolue et un deuil permanent — ce corps qui ne peut plus être blessé est aussi celui qui ne peut plus vraiment ressentir.

La mention « celluloid gondolé » — déformation de l'acétate après quarante ans — est ici une ironie documentaire : le support qui vieillit et se déforme avec le temps pour représenter un personnage dont le corps mécanique, lui, ne vieillit pas.



Ce celluloïd représente vraisemblablement Vaidas — personnage en armure de l'épisode 3 de *Queen Emeraldas* (OLM, 1998), jamais diffusé en France, et l'un des antagonistes les plus narrativement chargés de toute la vacation thématique.

Vaidas n'a pas toujours été un cyborg. Il était à l'origine un homme ordinaire, conduit par la misère à travailler dans des environnements dangereux. Un accident a détruit son corps au point de nécessiter une mécanisation complète. Depuis, il améliore inlassablement sa carapace en achetant des pièces de rechange — finançant ces achats par le crime et la violence, sa réputation étant telle que personne n'ose l'affronter. Seul le *Cosmo Gun* d'Hiroshi, protagoniste de la série, peut percer son blindage.

Son histoire est celle d'Armanoïde racontée en négatif. Armanoïde — dont les lots 131 et 132 de cette même vacation documentent la production — est une femme dont la chair est devenue métal en conservant son humanité : elle protège, elle est loyale, elle se sacrifie. Vaidas est un homme dont la chair est devenue métal en perdant son humanité : il prend, il tue, il se venge. Même transformation, résultat inverse. La mécanique comme survie chez l'une, comme revanche chez l'autre.

Le détail final de l'épisode dit tout : *Emeraldas* lui désintègre les deux avant-bras. Sous l'armure, il n'y a plus rien qui puisse menacer. L'armure ôtée — fût-ce partiellement — révèle un être sans puissance, qui implore, qui ment, et qui finit abattu par l'homme qu'il tentait de trahir une dernière fois. C'est la démonstration la plus brutale de la thèse que la vacation développe depuis le lot 1 : l'armure ne fait pas le guerrier. Elle peut aussi faire le tyran — et quand elle cède, c'est l'homme qu'elle cachait qui apparaît, dans toute son insuffisance.

La mention de l'épisode précédent — où les Métanoïdes, êtres aux tissus constitutionnellement métalliques, ont vaincu le peuple d'Alfress — ajoute une couche supplémentaire : Vaidas prétend en mourant que ce sont les Métanoïdes qui l'ont transformé et poussé à tuer. Mensonge ou vérité partielle, cette dernière déclaration place son personnage dans le réseau thématique de Leiji Matsumoto — celui où la frontière entre l'armure subie et l'armure choisie, entre la mécanisation comme destin et comme choix, ne cesse de se brouiller.

Ce celluloïd de Vaidas est la réponse la plus sombre à la question que toutes les autres pièces posent différemment : que se passe-t-il quand l'armure n'est pas un idéal, une vertu, un code — mais une nécessité qui devient une prison

133

**Queen Emeraldas**

**Cellulo original à l'encre et à la gouache utilisé pour la production de l'animé, d'après Leiji**

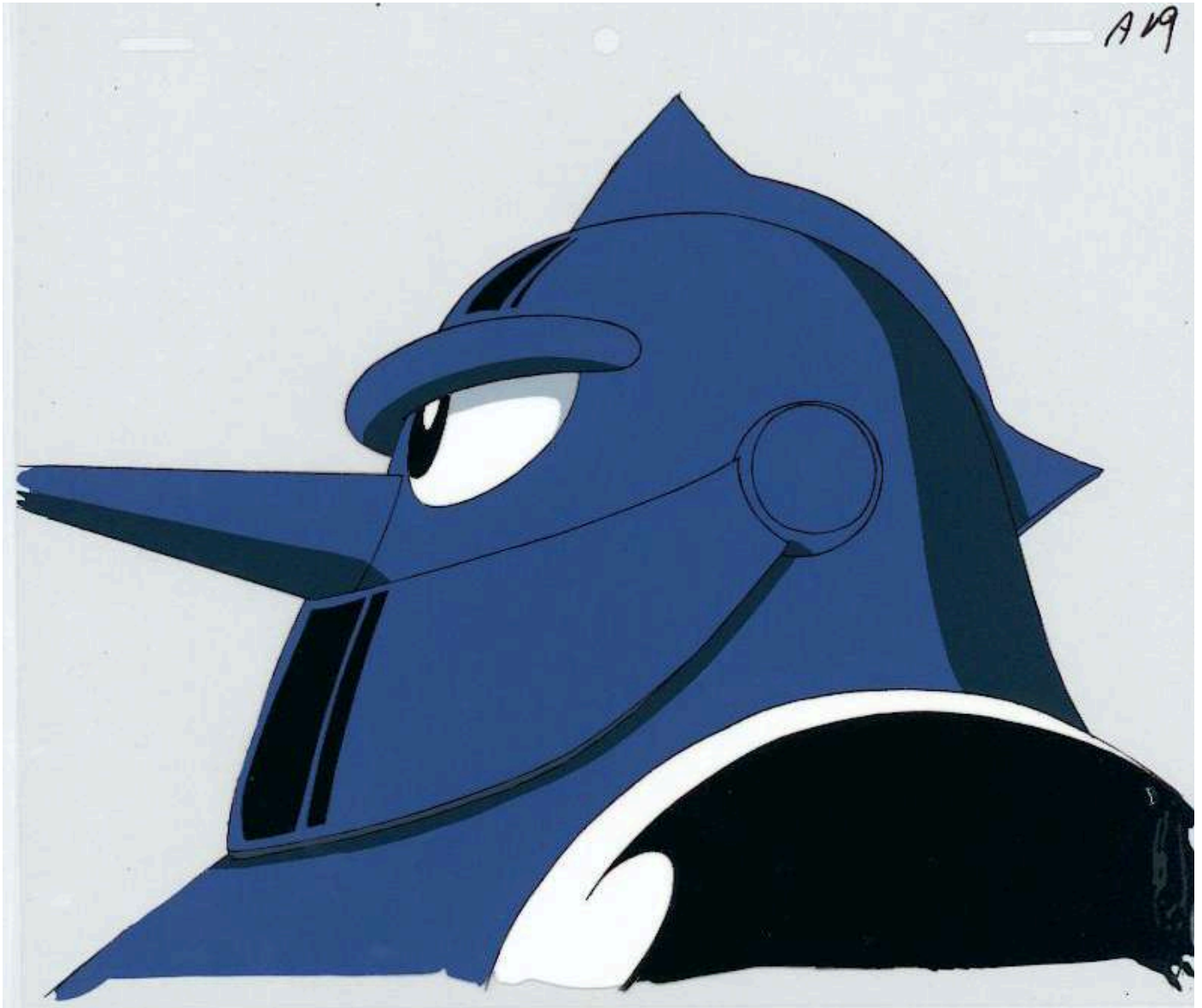
**Matsumoto (松本零士)**

**Produit par studio OLM**

**1998, Japon**

**H23 L26 cm**

**100 / 200 €**



134

**Tetsujin 28-gō (鉄人28号)**

**Tetsujin 28 / Gigantor**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé d'après Mitsuteru Yokoyama (横山 光輝). Exécuté à l'encre et à la gouache.**

**Produit par TMS**

**1980-1981, Japon**

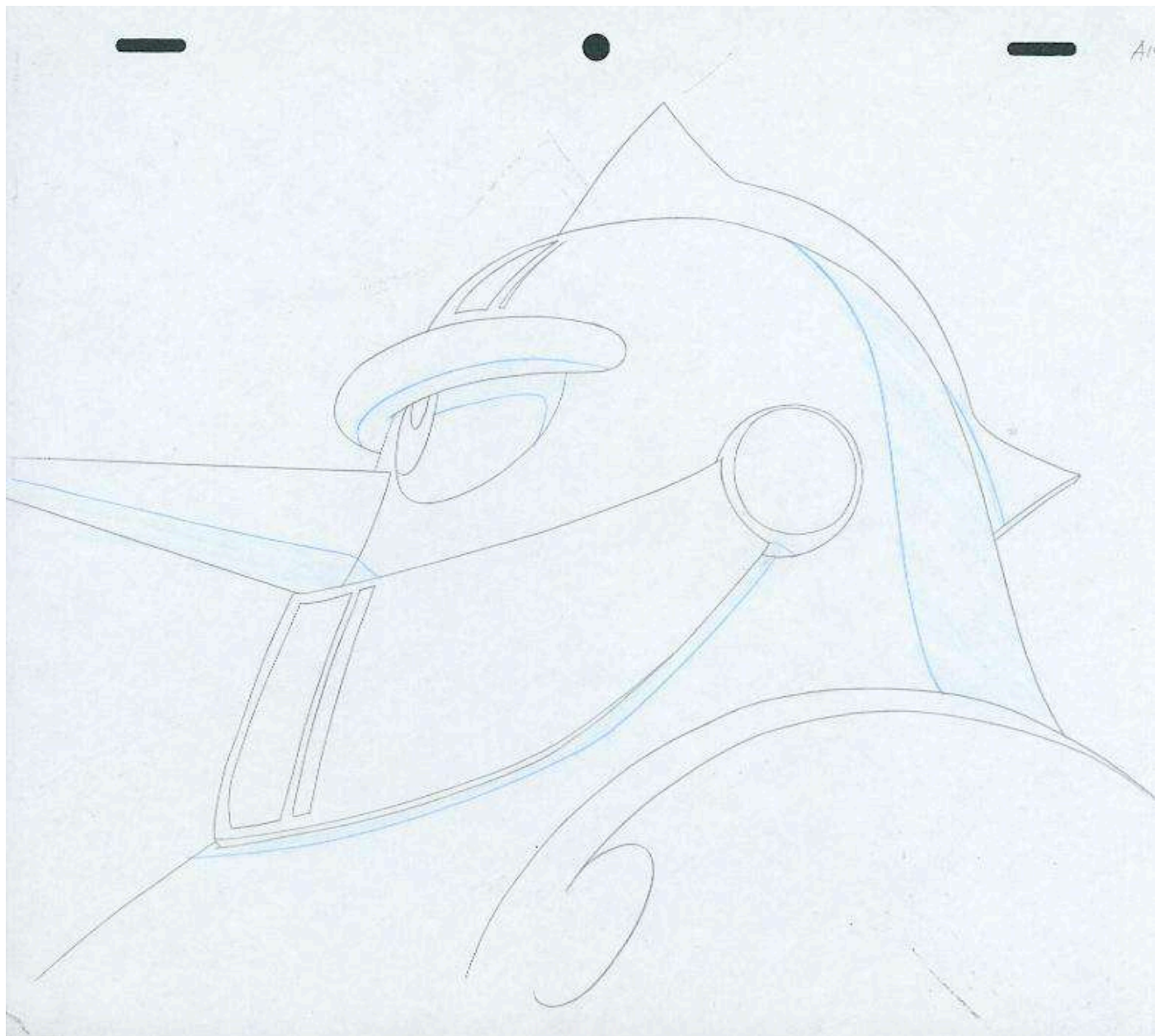
**H26,5 L23 cm**

**80 / 120 €**

Tout commence ici. Adapté du manga de Mitsuteru Yokoyama paru dès 1956, Tetsujin 28-go — connu en France sous le nom de Gigantor — est le premier robot géant de l'histoire de l'animation japonaise. Le colosse de métal télécommandé par le jeune Shōtarō Kaneda pose les fondations d'un genre entier : l'idée qu'un enfant peut maîtriser une puissance colossale, que la machine et l'homme forment une alliance décisive.

Ces reproductions sur celluloïd réalisées par les studios eux-mêmes comme objets de prestige, hybrides fascinants entre document de production et œuvre commémorative.

Collectionner Tetsujin aujourd'hui, c'est posséder l'acte de naissance du super-robot.



135

Tetsujin 28-gō (鉄人28号)

Tetsujin 28 / Gigantor

Dôga à la mine de plomb et au crayon de  
couleur réalisé pour l'animé d'après Mitsuteru

Yokoyama

(横山 光輝). Exécuté à l'encre et à la gouache.

Produit par TMS

1980-1981, Japon

H23 L26,5 cm

80 / 120 €



136

Tetsujin 28-gō (鉄人28号)

Black Ox

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé d'après Mitsuteru Yokoyama (横山光輝). Exécuté à l'encre et à la gouache.

Produit par Production Matsuzaki

1960, Japon

H25 L28 cm

80 / 150 €

Ce lot est le document le plus ancien de toute la vacation — et l'un des plus anciens celluloïds d'animation japonaise disponibles sur le marché des collections. 1960 : c'est la série télévisée en prises de vues réelles avec effets spéciaux produite par Matsuzaki Productions — la première adaptation de la franchise, précédant l'animé de 1963. Le Black Ox est l'adversaire robot de Tetsujin 28 — robot noir contrôlé par les forces du mal, miroir antagoniste du héros. Ce celluloïd de 65 ans d'âge appartient à une période de l'animation japonaise antérieure aux codes graphiques qui définiront ensuite les séries TV des années 1960–1970. Pièce d'une rareté absolue sur le marché : les documents de production des séries japonaises de 1960 sont parmi les plus difficiles à localiser dans les collections mondiales.



137

**Tetsujin 28-gō (鉄人28号)**

**Tetsujin 28**

**Dôga à la mine de plomb et au crayon de couleur réalisé pour l'animé d'après Mitsuteru Yokoyama**

**(横山 光輝). Exécuté à l'encre et à la gouache.**

**Produit par TMS**

**1980-1981, Japon**

**H25 L28 cm**

**80 / 150 €**

Le robot géant télécommandé par un enfant est à la fois le premier et le plus persistant des archétypes de l'armure dans l'animation japonaise. Soixante-dix ans après le manga original de Yokoyama, la franchise continue de générer des adaptations — preuve que l'idée fondatrice (une puissance colossale confiée à un être humain qui doit la mériter) reste vivante. Ce dôga de la version 1980 clôt la vacation sur ce personnage-socle : avant les Chevaliers du Zodiaque, avant les Samuraïs de l'Éternel, avant les Transformers, il y avait Tetsujin.



138

**Dr Slump (Dr.スランプ アラレちゃん)**

**Arale Norimaki, Gatchan 1 et Gatchan 2  
(Gadzilla Norimaki (則巻ガジラ Norimaki Gajira))**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé, d'après Akira  
Toriyama (鳥山 明). Exécutée à l'encre et  
gouache sur fond original gouaché (matching).  
Produit par Toei Animation**

**1982-1986, Japon**

**H25,5 L28 cm**

**300 / 600 €**

Ce celluloïd est l'une des pièces les plus précieuses de la Sélection : il représente trois personnages ensemble sur un fond original gouaché matching — décor peint à la main correspondant exactement au plan. Arale Norimaki, le robot-fillette créé par le professeur Senbei dans le village Pingouin, est la première grande héroïne de la carrière d'Akira Toriyama — avant Dragon Ball, avant Son Goku, c'est Arale qui a lancé son auteur dans la stratosphère du manga japonais. Dr Slump a reçu le Prix Shōgakukan dès 1981 et a atteint des audiences records sur Fuji TV. Les Gatchan — chérubins ailés aux cheveux verts nés d'un œuf ramené de la préhistoire, capables de dévorer toute matière sauf le caoutchouc — sont les personnages secondaires les plus populaires de la série, associés à Arale dans la quasi-totalité de ses aventures.

Ce lot est un document triple issu de la période la plus créativement dense de Toriyama — avant Dragon Ball, dans la pureté comique de son premier grand succès — avec un fond gouaché matching qui reconstitue intégralement un plan de la série. En France, seulement 55 épisodes sur 243 ont été doublés, rendant la production originale d'autant plus rare pour le public occidental.



139

Dr Slump (Dr.スランプ アラレちゃん)

Arale Norimaki

Dôga à la mine de plomb et au crayon de couleur réalisé pour l'animé d'après Akira

Toriyama (鳥山明)

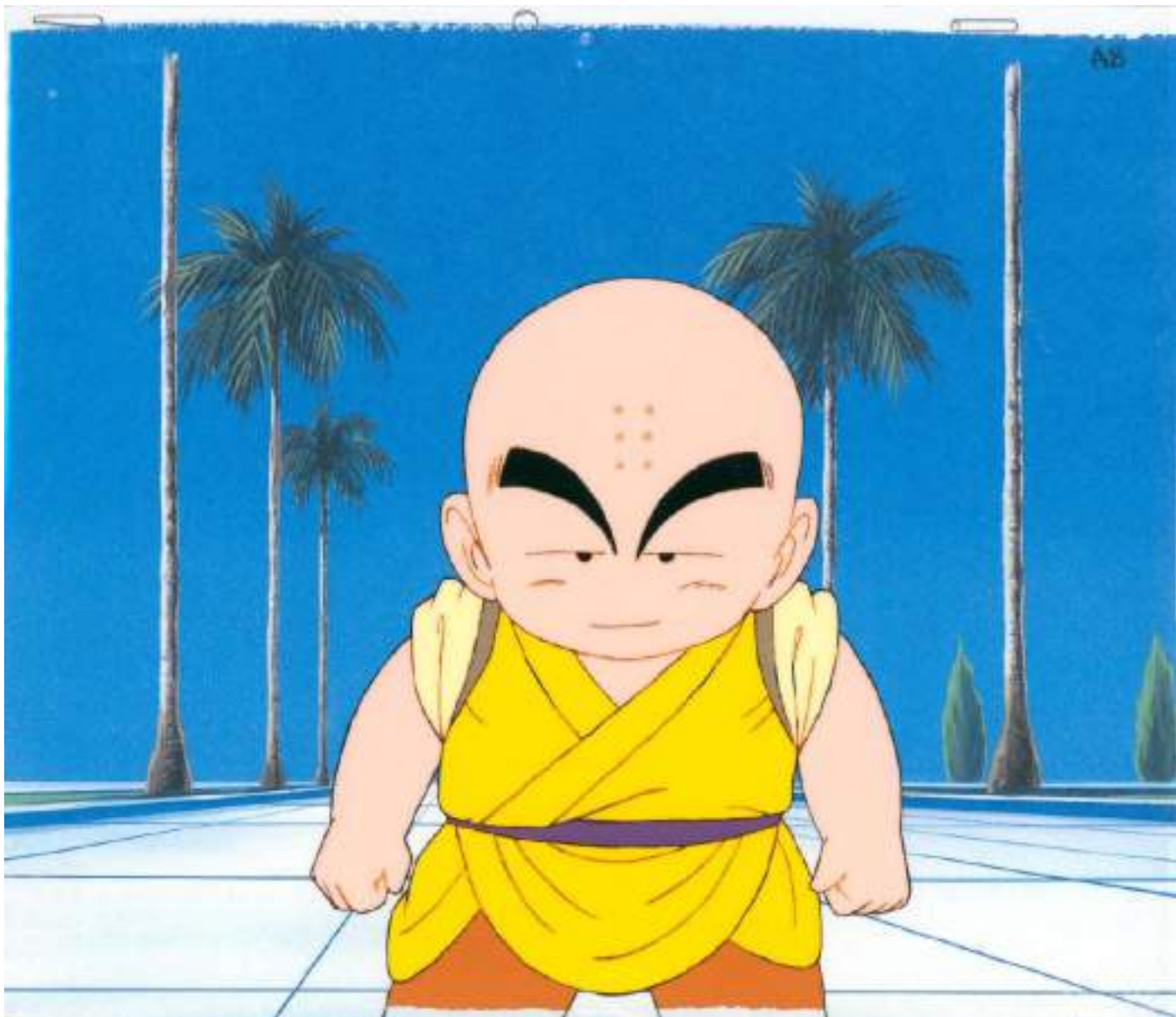
Produit par Toei Animation

1981-1986, Japon

H24 L27 cm

150 / 250 €

Arale est un robot à l'apparence d'une fillette de treize ans, dotée d'une force surhumaine qu'elle ignore être hors norme — source principale de l'humour de la série. Son créateur Senbei doit lui acheter de nouvelles lunettes car sa vue est défaillante, et lui interdire de courir car elle détruirait tout sur son passage. Ce dôga au trait révèle directement le style graphique de Toriyama dans sa version animée par Toei — les grandes lunettes rondes, la frange courte, l'expression candide d'un personnage dont la puissance colossale n'est jamais visible dans son corps.



140

Dragon Ball (ドラゴンボールZ)

Krilin

Feuille de celluloïd sur fond imprimé peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dragon Ball, d'après Akira Toriyama (鳥山明).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H23 26.5 cm

250 / 450 €

Krilin est le meilleur ami de Son Goku depuis leur enfance commune sous la tutelle de Maître Rōshi — et le personnage humain le plus puissant de toute la série. Sa trajectoire dans Dragon Ball Z est celle d'un homme qui accepte progressivement ses limites face à des adversaires cosmiques, sans jamais cesser de combattre à leur côté. Son celluloïd sur fond imprimé appartient à la période de la série TV de 1989–1996 — la plus longue production animée continue de la franchise, couvrant les arcs Saiyan, Freezer, Cell et Boo. Krilin est le personnage humain dont la présence dans l'animation est la plus constante, sa popularité auprès du public français des années 1990 étant considérable.



141  
Dragon Ball Z (ドラゴンボールZ)

**Ten Shin Han**  
Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé, d'après Akira  
Toriyama (鳥山 明). Exécutée à l'encre et à la  
gouache sur fond imprimé  
Produit par Toei Animation  
1996 à 1997, Japon  
H23 L26,5 cm  
180 / 250 €

Ten Shin Han — maître des arts martiaux au troisième œil — est l'un des personnages les plus nobles et les plus tragiques de Dragon Ball Z : guerrier d'élite au sens du code éthique exigeant, il est systématiquement dépassé par l'escalade de puissance de la série mais refuse de renoncer. Sa résistance solitaire contre Cell Semi-Parfait — où il utilise son attaque Tri-Beam jusqu'à l'épuisement total pour couvrir la retraite d'Androïde 18 — est l'un des moments les plus admirés de la série par les fans, précisément parce qu'il dit quelque chose d'essentiel sur la dignité dans la défaite.



142  
**Dragon Ball Z (ドラゴンボールZ)**  
**Great Saiyaman**  
**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée**  
**dans**  
**la production de l'animé Dragon Ball Z, d'après**  
**Akira Toriyama (鳥山 明). Exécutée à l'encre et à**  
**la**  
**gouache sur fond original gouaché.**  
**Produit par Toei Animation**  
**1989-1996, Japon**  
**H26 L23 cm**  
**250 / 450 €**

Le Great Saiyaman est l'alter ego héroïque de Son Gohan lorsqu'il entre au lycée — costume à visière et cape conçu avec l'aide de Bulma pour dissimuler son identité de Super Saiyan. Cet arc divise la fandom depuis trente ans : situé sept ans après la victoire contre Cell, il place Gohan — le personnage dont la progression vers le « vrai héros » de la série semblait inévitable — dans un rôle de super-héros comique de quartier. Pour ses défenseurs, c'est précisément là son intérêt : c'est le seul moment où Dragon Ball Z laisse un personnage principal vivre sans menace cosmique imminente. Ce celluloïd sur fond original gouaché — fond peint à la main représentant probablement une scène de la ville de Satan City — est un document rare.



143

Dragon Ball Z (ドラゴンボールZ)

Piccolo

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dragon Ball Z, d'après Akira Toriyama (鳥山 明).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Toei Animation

1989-1996, Japon

H24 L28 cm

200 / 400 €

Piccolo est l'un des arcs de personnage les plus réussis de toute la franchise : antagoniste absolu du Dragon Ball original, il devient dans Dragon Ball Z l'allié indéfectible de Gohan — son maître, sa figure paternelle de substitution, le personnage qui renonce à sa propre ambition pour former l'enfant d'un rival.



Ce celluloïd est la pièce techniquement la plus singulière et l'une des plus révélatrices du fonctionnement interne de l'atelier Toei dans la Sélection de la série Dragon Ball Z.

Le lot se compose de deux celluloïds superposés pour la chevelure de Bulma : le celluloïd principal la représente avec des cheveux blonds — couleur qu'elle n'a jamais dans la continuité officielle de la série — tandis qu'une feuille superposée en bleu turquoise vient corriger cette chevelure pour lui rendre sa couleur canonique.

Ce double celluloïd est très vraisemblablement le document d'une erreur de colorisation corrigée en production. Dans l'animation hebdomadaire de Toei, les coloristes travaillaient sous une pression de cadence intense, avec des instructions parfois incomplètes ou mal transmises d'un épisode à l'autre. Peindre les cheveux de Bulma en blond — confusion possible avec un autre personnage féminin de la série, ou simple défaillance dans la transmission des directives de couleur — constituait une erreur visible à l'image. La solution était de superposer une feuille de celluloïd portant uniquement la chevelure dans la couleur correcte, sans avoir à refaire le celluloïd entier.

Ce lot conserve ainsi les deux états du plan : l'erreur et sa correction, superposées et solidaires. C'est un document de l'atelier d'animation à un moment précis de son fonctionnement — non pas le plan tel qu'il a été diffusé, mais le plan tel qu'il a existé avant et après la décision de le corriger. Dans les collections de celluloïds d'animation, les pièces comportant une erreur de colorisation documentée et sa correction superposée sont d'une rareté documentaire absolue : elles n'existent que parce qu'elles ont été conservées telles quelles, sans que la correction ne soit refaite sur le celluloïd original.

Bulma blonde et Bulma turquoise dans le même lot, sur fond original gouaché, aux côtés de Vegeta : trois couches de production réunies en une seule pièce

144

Dragon Ball Z (ドラゴンボールZ)

Bulma et Vegeta

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dragon Ball Z, d'après Akira Toriyama (鳥山明). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

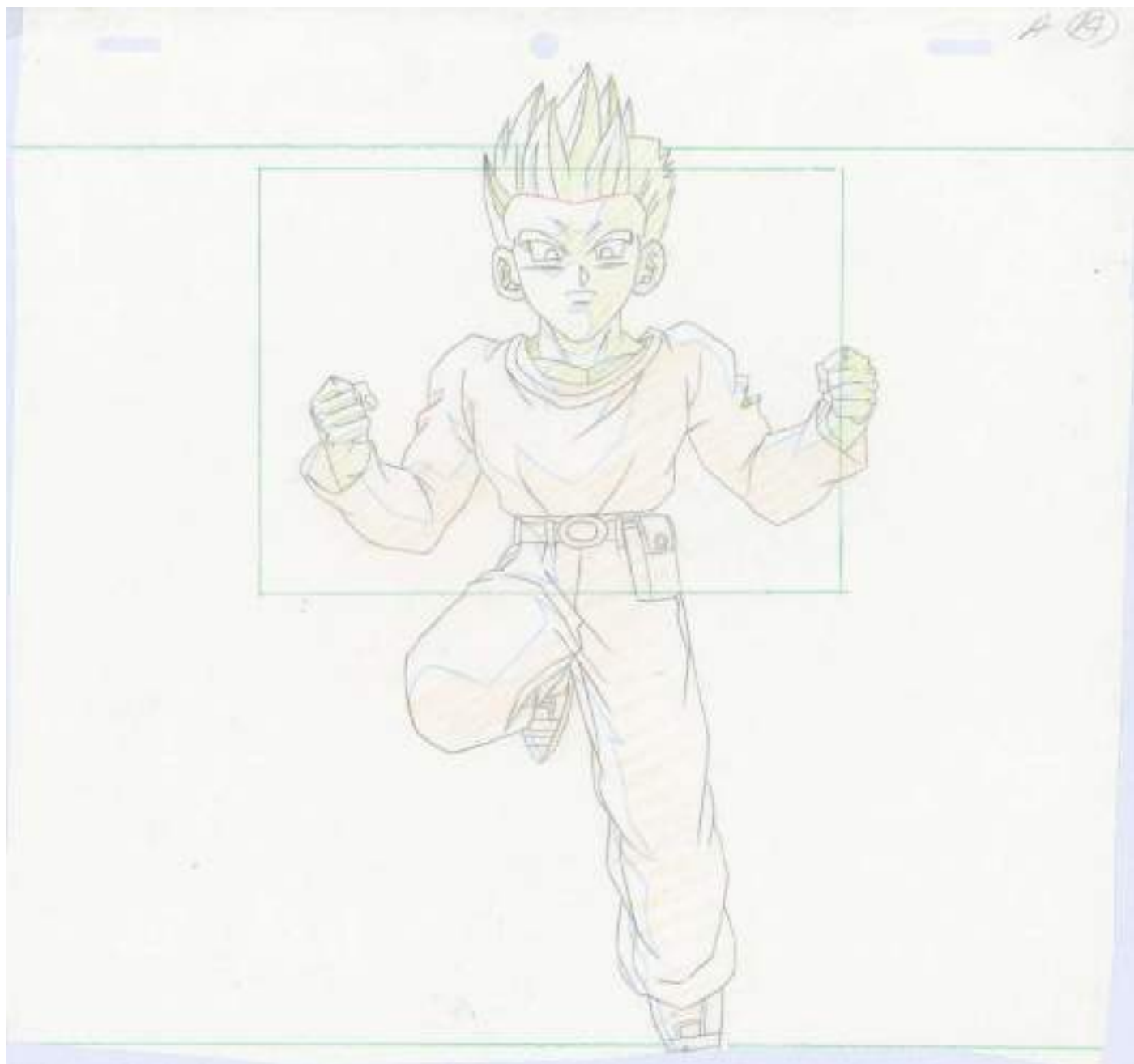
Produit par Toei Animation

1989-1996, Japon

H23.7 L27.4 cm

250 / 450 €





145

**Dragon Ball GT (ドラゴンボールGT)**

**Son Goten**

**Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour l'anime, d'après Akira**

**Toriyama (鳥山 明)**

**Produit par Toei Animation**

**1996 à 1997, Japon**

**H24,5 L26 cm**

**150 / 250 €**

Dragon Ball GT est la seule série de la franchise produite sans l'implication directe d'Akira Toriyama comme auteur — suite non-canonique commandée par Toei après la fin de Dragon Ball Z. Son Goten y est adolescent, fils de Goku, souvent relégué à l'arrière-plan au profit de son père rajeuni et de son neveu Pan. Les documents de production sont devenus rares — GT ayant été longtemps éclipsé par Dragon Ball Super dans les rééditions.



146

Dragon Ball GT (ドラゴンボールGT)

Son Goten

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dragon Ball Z, d'après Akira Toriyama (鳥山 明). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Toei Animation

1996-1997, Japon

H24,5 L26 cm

250 / 400 €



Trunks dans sa version enfant — personnage de l'arc Boo (épisodes 200–291), le dernier et le plus long arc de Dragon Ball Z, à distinguer formellement du futur Trunks adolescent venu du futur, qui apparaît dans les arcs Androïdes et Cell : même personnage, deux époques et deux physiques radicalement différents.

Le Trunks enfant est le fils de Vegeta et Bulma élevé dans le confort du présent — ignorant tout de la ligne temporelle détruite dont est issu son alter ego futur. Sa facilité à se transformer en Super Saiyan, acquise sans effort dans une enfance préservée, contraste directement avec la survie acharnée qui a permis au futur Trunks d'atteindre la même transformation. C'est l'un des commentaires les plus subtils que Dragon Ball Z fait sur la relation entre le destin et les conditions de vie : même ADN, même potentiel, deux chemins opposés.

Dans l'arc Boo, Trunks enfant forme avec Goten le duo le plus comique et le plus puissant de la série — leur technique de fusion Gotenks, censée être l'arme ultime contre Boo, est aussi le prétexte à des séquences d'humour absurde qui contrastent délibérément avec la gravité de la menace. Les dôgas et celluloids de Trunks enfant sont moins fréquents dans les collections que ceux du futur Trunks adolescent — la version enfant étant cantonnée aux arcs tardifs de la série, produits dans les dernières années de la production TV Toei.

147

Dragon Ball Z (ドラゴンボールZ(ゼットZ))

Trunks

Dôga à la mine de plomb et au crayon de couleur réalisé pour l'animé d'après Akira

Toriyama (鳥山明)

Produit par Toei Animation

1989-1996, Japon

H25,5 L26 cm

150 / 250 €



148

Dragon Ball Z (ドラゴンボールZ)

Trunks

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dragon Ball Z, d'après Akira Toriyama (鳥山 明). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Toei Animation

1989-1996, Japon

H23.6, L26.7 cm

200 / 400 €



Au centre du plan, Trunks adolescent — fils de Vegeta et Bulma dans sa version du présent, ici âgé d'environ dix-huit ans dans la continuité GT. Sur son épaule, Gill — le petit robot sphérique créé par le Dr Brief, compagnon exclusif de l'arc spatial de GT, dont la présence est le marqueur d'attribution le plus précis de cette pièce. Gill n'existe que dans Dragon Ball GT : voir ce robot dans un celluloid suffit à identifier immédiatement la série et la période. À droite du cadre, le corps de Goten — adolescent lui aussi dans GT — dont la tête sort de l'image, suggérant une composition large qui dépasse les limites du format du celluloid.

Ce cadrage tronqué est une décision de mise en scène : plutôt qu'un plan d'ensemble montrant les trois personnages en entier, l'animateur a choisi un cadre serré centré sur Trunks et Gill, laissant Goten partiellement visible. Ce type de composition — où un personnage sort volontairement du champ — est utilisé pour les scènes de groupe dans des espaces réduits, comme l'intérieur du vaisseau spatial dans lequel Trunks, Goku rajeuni et Pan partent à la recherche des Boules de Cristal noires. Trois personnages, un robot exclusif à la série, un fond peint original et une composition de cadrage volontairement dynamique.

À noter : Dragon Ball GT est la seule série de la franchise produite sans Akira Toriyama comme auteur de la source — ce qui rend ses documents de production originaux distincts et complémentaires de ceux de Dragon Ball Z dans une collection.

149

Dragon Ball GT (ドラゴンボールGT)

Trunks

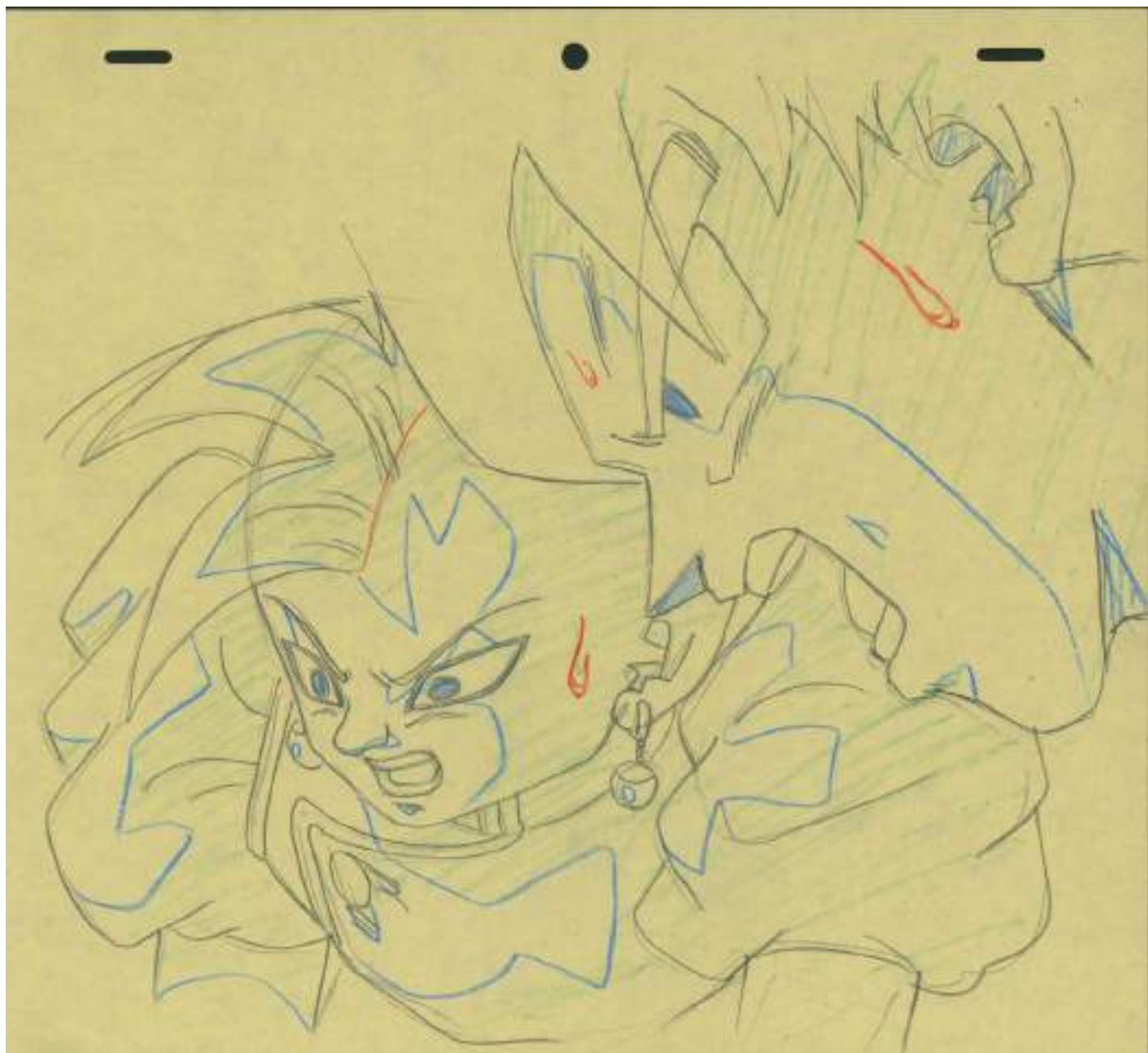
Feuille de celluloid peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dragon Ball Z, d'après Akira Toriyama (鳥山明). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Toei Animation

1989-1996, Japon

H24.3 L27.4 cm

200 / 400 €



150

Dragon Ball Z (ドラゴンボールZ(ゼット))

Son Goku et Kaio

Dôga exécuté à la mine de plomb et au crayon de couleur réalisé pour l'animé, d'après Akira

Toriyama (鳥山 明)

Produit par Toei Animation

1989-1996, Japon

H24 L27 cm

200 / 400 €

Son Goku et le Roi Kaio, son maître dans l'au-delà. Kaio est le dieu de la planète nord dont Goku suit l'entraînement après sa mort lors de l'arc Saiyan — c'est sous sa direction qu'il maîtrise le Kaio-ken et le Genkidama. Leur relation est celle d'un maître excentrique et d'un élève qui le dépasse rapidement — Goku finit par excéder Kaio dans toutes les dimensions, mais lui reste loyal. Ce dôga de leur duo — rare dans la production de la série — documente une relation maître-élève qui est l'un des fils comiques et émouvants de Dragon Ball Z.



151

Dragon Ball Z (ドラゴンボールZ)

Son Goku (Super Saiyan)

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dragon Ball Z, d'après

Akira Toriyama (鳥山 明). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Toei Animation

1989-1996, Japon

H23.7 L26.8 cm

250 / 450 €

Le Super Saiyan — cheveux dorés dressés, aura électrique verte et or, yeux bleus — est l'image la plus iconique de Dragon Ball Z et l'une des transformations les plus célèbres de l'histoire de l'animation mondiale. Sa première apparition lors du combat contre Freezer sur la planète Namek reste un moment de référence absolu pour la génération qui a regardé la série dans les années 1990.



152

Dragon Ball Z (ドラゴンボールZ)

Son Goten, Trunks et C-18

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dragon Ball Z, d'après Akira Toriyama (鳥山 明). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Toei Animation

1989-1996, Japon

H23 L26.6 cm

300 / 500 €

Ce celluloïd est le plus narrativement chargé de la série Dragon Ball Z dans la Sélection : il représente trois personnages ensemble — Son Goten, Trunks et C-18 (Androïde 18) — dans une même composition. C-18, ancienne Androïde ennemie reconvertie en alliée après sa victoire contre Vegeta, est l'épouse de Krilin et la mère de Marron dans les arcs tardifs de la série. La coexistence dans un même plan d'une ancienne antagoniste et des deux enfants prodiges des Saiyans dit quelque chose d'essentiel sur la façon dont Dragon Ball Z traite la rédemption : les ennemis d'hier deviennent les alliés d'aujourd'hui sans que la série n'y consacre plus d'un épisode.



153

Dragon Ball (ドラゴンボール)

Chi-Chi avec robe de mariée

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Dragon Ball, d'après

Akira Toriyama (鳥山 明). Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Toei Animation

1986-1989, Japon

H23 L26.9 cm

200 / 400 €

Ce celluloïd est le plus intimement chargé de toute la série Dragon Ball dans la Sélection. Chi-Chi y porte simultanément deux robes superposées : sa tenue classique bleue et rouge du quotidien, et par-dessus, la robe de mariée blanche héritée de sa mère — avec un regard nostalgique dirigé vers le hors-champ.

La robe de mariée n'est pas un simple vêtement de cérémonie. C'est l'unique souvenir matériel de la mère de Chi-Chi — morte de maladie l'année même de la naissance de sa fille, et dont Chi-Chi ne connaît le visage que par un portrait de famille partiellement obscurci. Son père Gyumao a risqué sa vie dans les flammes du château pour la sauver, afin que Chi-Chi puisse la porter le jour de ses noces. Cette robe porte donc trois couches de sens simultanées : le mariage avec Goku, le deuil d'une mère inconnue, et la filiation entre trois femmes — la mère disparue, Chi-Chi, et la robe comme seul lien entre elles.

La superposition des deux tenues dans ce celluloïd dit précisément cette complexité : Chi-Chi en habits ordinaires de femme et de mère, recouverts de la robe de la femme qu'elle n'a jamais connue. Le regard nostalgique n'est pas seulement tourné vers Goku absent — il est tourné vers une absence plus ancienne et plus profonde.

L'épisode précis reste à confirmer à l'examen du celluloïd lui-même — numéro de séquence ou note de production pouvant permettre l'identification. La scène correspond vraisemblablement à un moment intérieur ou de flash-back de l'arc Boo, période durant laquelle Goku est mort et Chi-Chi élève seule Goten.

Quelle que soit son attribution précise, cette pièce est la seule de la vacation à représenter un personnage portant simultanément deux identités — ce qu'il est dans le présent et ce qu'il porte du passé.



154

Dragon Ball GT (ドラゴンボールGT)

Pan

Épisode 29

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé, d'après Akira Toriyama (鳥山 明). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond imprimé

Produit par Toei Animation

1996 à 1997, Japon

H23 L26,5 cm

150 / 250 €

Pan est la fille de Gohan et Videl, petite-fille de Goku — personnage central de Dragon Ball GT où elle accompagne son grand-père rajeuni dans ses aventures spatiales. L'épisode 29 de GT appartient à l'arc des Boules de Cristal noires — phase centrale de la série. Pan y occupe un rôle de combattante et de navigatrice, souvent plus pragmatique et débrouillarde que ses compagnons. Ce celluloïd sur fond imprimé — décor de la spatiale ou planétaire — est un document de la seule série Dragon Ball entièrement produite sans manga source, dont les originaux de production sont aujourd'hui moins répandus dans les collections que ceux de Dragon Ball Z.



155

**Ken le Survivant - Hokuto no Ken (北斗の拳)**

**Kenshiro**

**Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Ken le Survivant, d'après Buronson (武論尊) et Tetsuo Hara (原 哲夫).**

**Produit par Toei Animation**

**1984-1988, Japon**

**H25 L26.5 cm**

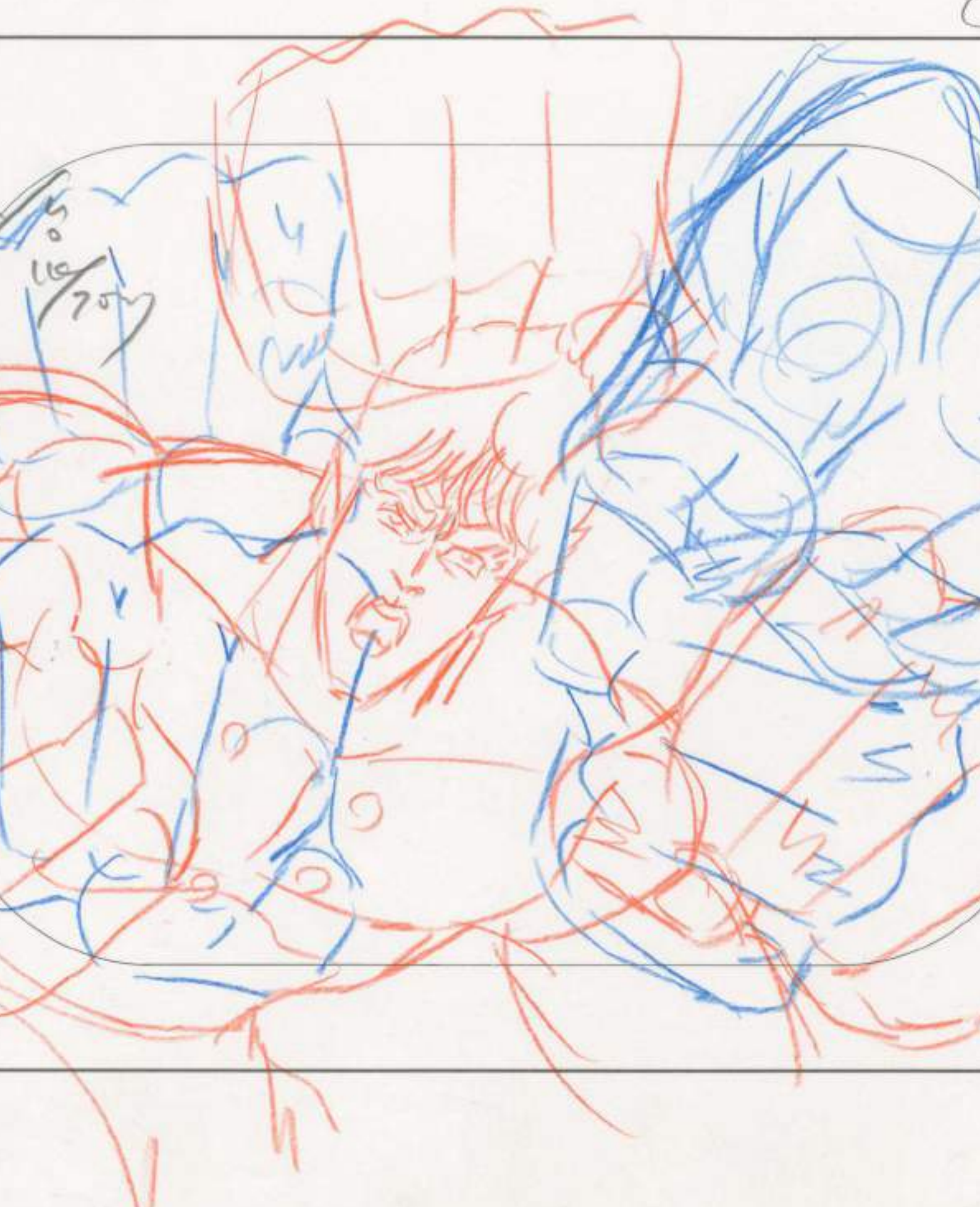
**150 / 250 €**

Kenshiro y est représenté torse nu, quatre de ses sept cicatrices en forme de Grande Ourse visibles sur le torse, en pleine exécution d'une rafale de coups de poings circulaire. La composition centrale du dôga est un cercle de sept poings disposés en rotation, dessinés aux crayons de couleur en alternant bleu et rouge — deux couleurs distinctes pour deux phases ou deux mains alternées du même mouvement.

Ce type de représentation est un dôga de décomposition cinétique circulaire — l'une des formes les plus complexes du dessin d'animation d'action japonaise des années 1980. Les sept poings ne sont pas sept frappes distinctes dans le temps : ils sont sept positions successives du même mouvement rotatif dessinées simultanément sur la même feuille, pour permettre à l'animateur de valider la cohérence de la trajectoire avant de passer à la mise à l'encre. L'œil du spectateur, à la cadence de diffusion, ne verra qu'un seul poing se déplaçant à une vitesse impossible — mais le dôga conserve la totalité de la trajectoire visible d'un seul coup d'œil.

L'alternance de couleurs bleu et rouge est une convention de production : elle permet de distinguer visuellement les phases alternées du cycle de frappe — main gauche et main droite, ou phases paires et impaires du mouvement — sans confusion possible pour l'animateur en chef qui valide le dessin. Ces indications de couleur disparaissent dans le celluloïd final encré et peint : elles n'existent que dans le dôga préparatoire, ce qui fait de ce document un témoignage unique du processus de fabrication interne à Toei.

Cette technique de rafale circulaire est l'une des marques de fabrique visuelles de Ken le Survivant — série dont les combats reposent sur la représentation de vitesses et de puissances qui dépassent la perception humaine. Kenshiro torse nu, cicatrices visibles, sept poings en orbite : le dôga dit en un seul dessin ce que l'animation déploie sur plusieurs secondes à l'écran. Dans les collections de documents d'animation, 165 | 231 les dôgas de décomposition de mouvement circulaire à plusieurs phases colorées sont parmi les plus rares et les plus recherchés — ils documentent non pas un plan mais une intention cinétique, le mouvement capturé à son stade de conception pure, avant que la technique de production ne le transforme en image diffusable.





156

Fist of the North Star - Hokuto no Ken (北斗の拳)

Rei

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé *Fist of the North Star*, d'après Buronson (武論尊) et Tetsuo Hara (原哲夫).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Toei Animation

1984-1988, Japon

H23 L26.5 cm

200 / 400 €

Rei est le maître du Nanto Suichōken — art martial du Nanto, école opposée au Hokuto qui détruit par l'extérieur plutôt que par l'intérieur. Personnage d'une élégance graphique rare dans la série — long manteau blanc, visage fin, cheveux argentés — son arc narratif est l'un des plus tragiques de Ken le Survivant : atteint d'une malédiction qui lui laisse trois jours à vivre après une blessure d'un adversaire surpuissant, il choisit de passer ces trois jours à protéger les siens en utilisant toute sa puissance jusqu'à la dernière seconde. Sa mort est l'une des plus belles et des plus douloureuses de la série. Ce celluloïd de Rei — personnage dont la popularité a généré un spin-off manga dédié — est une pièce rare.



157

Captain Tsubasa (キャプテン翼)

Ensemble de trois dôgas exécutés à la mine de plomb et aux crayons de couleur, utilisés dans la production de l'animé d'après le manga écrit par Muneyuki Kaneshiro et dessiné par Yusuke Nomura

Produit par Studio Kai

2023, Japon

H24,5 L26 cm

120 / 250 €



158

Captain Tsubasa (キャプテン翼)

Ensemble de trois dôgas exécutés à la mine de plomb et aux crayons de couleur, utilisés dans la production de l'animé d'après le manga écrit par Muneyuki Kaneshiro et dessiné par Yusuke Nomura

Produit par Studio Kai

20123 Japon

H24,5 L26 cm

120 / 250 €



159

Captain Tsubasa - Olive et Tom (キャプテン翼)

Olivier Atton (Tsubasa Ozora)

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Captain Tsubasa, d'après Yōichi Takahashi (高橋 陽一). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond imprimé.

Produit par Tsuchida Production et Studio Pierrot 1983-1986, Japon

H23 L26 cm

200 / 400 €

Captain Tsubasa a révolutionné la façon dont le football était représenté dans l'animation : les joueurs courent sur des terrains de plusieurs kilomètres, les tirs sont des météores, les gardiens sautent à des hauteurs impossibles. Cette démesure visuelle — qui a fait rire autant qu'elle a subjugué — est précisément ce qui a engendré des vocations footballistiques réelles dans toute l'Europe des années 1990. Zinedine Zidane, Fernando Torres, Alexis Sánchez ont cité la série comme une influence de jeunesse.



160

Captain Tsubasa (キャプテン翼)

Ensemble de deux dôgas exécutés à la mine de plomb et aux crayons de couleur, utilisés dans la production de l'animé d'après le manga écrit par Muneyuki Kaneshiro et dessiné par Yusuke Nomura

Produit par Studio Kai

2023, Japon

H24,5 L26 cm

120 / 250 €



161  
Captain Tsubasa - Olive et Tom (キャプテン翼)  
Patty  
Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans  
la production de l'animé Olive et Tom, d'après  
Yōichi Takahashi (高橋 陽一). Exécutée à l'encre  
et à la gouache sur fond original gouaché.  
Produit par Tsuchida Production et Studio  
Pierrot  
1983-1986, Japon  
H23, L27 (celluloïd)  
H25.5, L27.4 (dôga)  
100 / 150 €

Patty est l'amie enfantine d'Olivier Atton — personnage féminin secondaire de la première saison, incarnant la tendresse et l'innocence dans un univers dominé par la compétition. Son celluloïd sur fond gouaché, accompagné de son dôga de format distinct, est un document double d'un personnage rarement mis en avant dans les collections.



162

Captain Tsubasa - Olive et Tom (キャプテン翼)

Tsubasa Ozora / Olivier Attom

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé

Captain Tsubasa, d'après Yōichi Takahashi (高橋 陽一)

Dôga associé collé.

Produit par Tsuchida Production et Studio Pierrot

1983-1986, Japon

H24.5, L27.5 cm

200 / 400 €



163

Captain Tsubasa - Olive et Tom (キャプテン翼)

Tsubasa Ozora / Olivier Attom

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Olive et Tom, d'après Yōichi Takahashi (高橋 陽一). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original aquarellé.

Produit par Tsuchida Production et Studio Pierrot

1983-1986, Japon

H23.5 L27 cm

200 / 400 €



164

Olive et Tom - Captain Tsubasa (キャプテン翼)

Olivier Atton (Tsubasa Ozora)

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans  
la production de l'animé Olive et Tom, d'après  
Yōichi Takahashi (高橋 陽一). Exécutée à l'encre et à  
la gouache.

Produit par Tsuchida Production et Studio Pierrot

1983-1986, Japon

H23 L26 cm

200 / 400 €



165

Olive et Tom - Captain Tsubasa (キャプテン翼)

Clifford Yuma

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Olive et Tom, d'après Yōichi Takahashi (高橋 陽一). Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Tsuchida Production et Studio Pierrot  
1983-1986, Japon

H23 L27 cm

200 / 400 €

Clifford Yuma est l'un des rivaux d'Olivier Atton — joueur de l'équipe américaine, représentant la confrontation internationale qui structure les arcs tardifs de la série. Dans Olive et Tom, les adversaires ont autant de profondeur que le protagoniste — leurs techniques, leurs histoires personnelles et leurs styles de jeu sont développés avec le même soin que ceux d'Olivier. Ce celluloïd d'un adversaire international est un document de la dimension compétitive mondiale de la série — celle qui a fait de Captain Tsubasa un phénomène en dehors du Japon.



166

Olive et Tom - Captain Tsubasa (キャプテン翼)

Olivier Atton (Tsubasa Ozora)

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Olive et Tom, d'après Yōichi Takahashi (高橋陽一). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond imprimé.

Produit par Tsuchida Production et Studio Pierrot

1983-1986, Japon

H26 L23 cm

250 / 500 €



167

Olive et Tom - Captain Tsubasa (キャプテン翼)

Olivier Atton (Tsubasa Ozora)

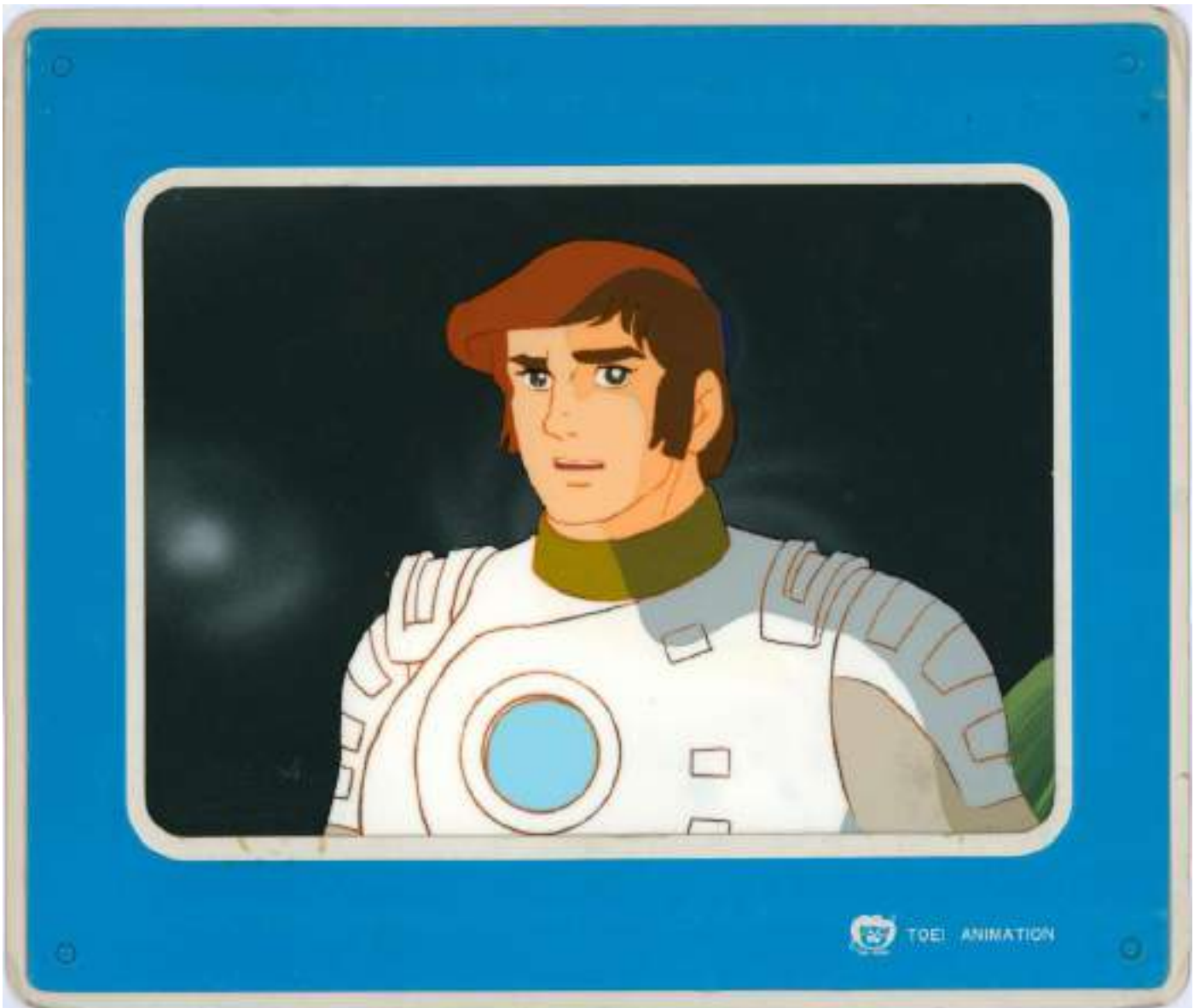
Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Olive et Tom, d'après Yōichi Takahashi (高橋 陽一). Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Tsuchida Production et Studio Pierrot

1983-1986, Japon

H26 L23 cm

250 / 500 €



168

**Capitaine Flam - Captain Future**  
(キャプテンフューチャー)

**Capitaine Flam (Curtis Newton)**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Capitaine Flam, d'après les romans d'Edmond Hamilton. Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par Toei Animation**

**1978-1979, Japon**

**H24,5 L29 cm**

**400 / 600 €**

Capitaine Flam est l'une des grandes séries de l'animation japonaise des années 1970 — adaptation des romans de science-fiction d'Edmond Hamilton publiés aux États-Unis entre 1940 et 1951. Curtis Newton, dit Capitaine Flam, est un génie des sciences orphelin élevé sur la Lune par un robot, un androïde et un cerveau désintégré — famille hétéroclite qui dit tout de l'univers de la série. Sa diffusion en France à la fin des années 1970 puis dans le Club Dorothée a créé un attachement générationnel durable. Ce celluloïd de Curtis Newton dans sa combinaison spatiale — l'une des plus reconnaissables de l'animation de science-fiction



169

**La Reine du Fond des Temps - Queen Millennia**  
(新竹取物語 1000年女王)

**La Reine Millennia**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans**

**la production de l'animé La Reine du Fond des Temps - Queen Millennia, d'après Leiji Matsumoto**

(松本 零士). Exécutée à l'encre et à la gouache.

**Produit par Toei Animation**

**1981-1982, Japon**

**H23 L27 cm**

**200 / 400 €**

La Reine du Fond des Temps est une série de Leiji Matsumoto — le même auteur qu'Albator (lots 170–173) et Queen Emeraldas (lot 133). Yayoi Yukino, la Reine Millennia, est une extraterrestre qui vit parmi les humains depuis des millénaires, attendant le retour de sa planète natale Illumidas qui s'approchera de la Terre tous les mille ans. La série entretient des liens directs avec l'univers d'Albator et de Galaxy Express 999 — les personnages de Matsumoto se croisent et partagent le même espace fictionnel. Ce celluloïd de la Reine Millennia dans son costume de cour est un document de la période la plus prolifique de Matsumoto en animation — et de l'un des personnages féminins les plus énigmatiques de son univers.



170

**Albator, le corsaire de l'espace - Captain Harlock**  
(宇宙海賊キャプテンハーロック)

**Albator (Capitaine Harlock)**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans

la production de l'animé **Albator, le corsaire de l'espace**, d'après Leiji Matsumoto (松本 零士).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

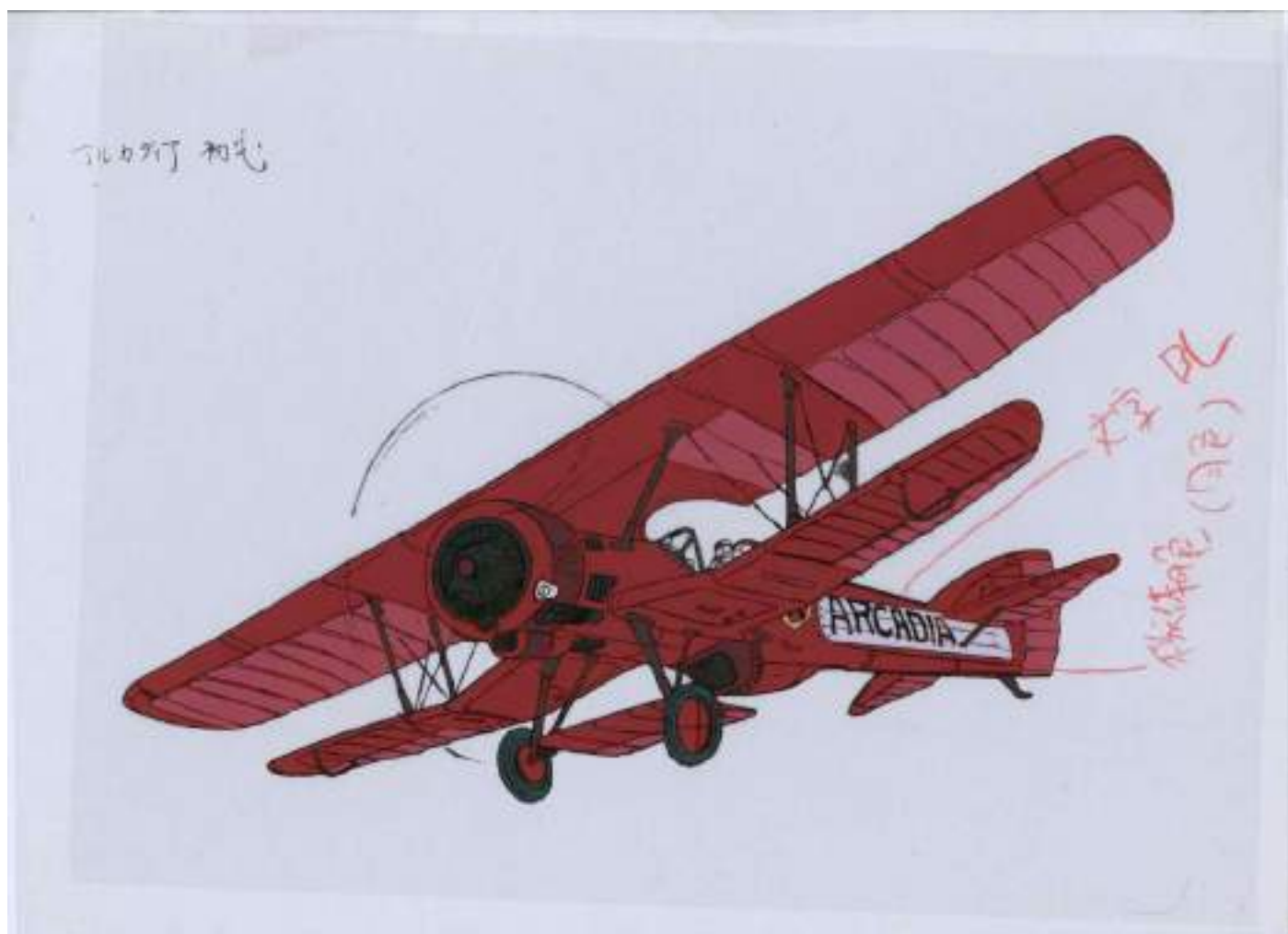
Produit par Toei Animation

1978-1979, Japon

26,5 L35 cm

300 / 500 €

Albator — Captain Harlock dans la version japonaise — est le pirate de l'espace le plus mythique de l'animation japonaise. Capitaine solitaire à la cicatrice sur le visage, symbole de crâne sur son pavillon, fidèle à un code d'honneur personnel qui transcende toute loi officielle : Albator est la figure du hors-la-loi noble, de celui qui refuse de se soumettre à un ordre qu'il juge corrompu. Sa diffusion en France dans les années 1980 a créé une génération de fans dont l'attachement ne s'est jamais démenti.



171

**Albator, le corsaire de l'espace - Captain Harlock**  
(宇宙海賊キャプテンハーロック)

**L'Arcadia piloté par le père d'Albator**  
**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée**  
**dans la production de l'animé Albator, le corsaire**  
**de l'espace, d'après l'œuvre de Leiji Matsumoto**  
(松本零士) - **Albator 84: L'Atlantis de ma jeunesse**  
(わが青春のアルカディア)。

Exécutée à l'encre et à la gouache.

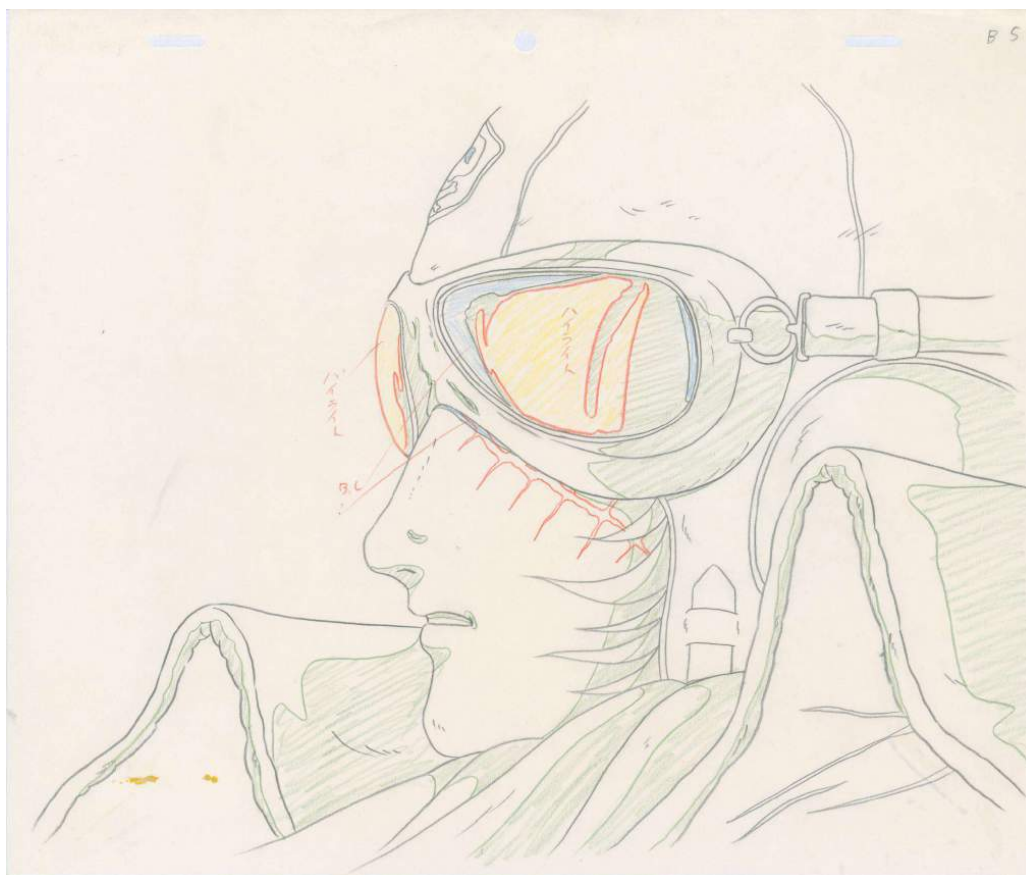
Produit par Toei Animation

1982, Japon

H25,4 L30,4 cm

200 / 400 €

Ce celluloïd est d'une nature distincte des autres lots Albator : il représente non pas Albator lui-même mais l'Arcadia — vaisseau de son père — dans la production du film Albator 84 : L'Atlantis de ma jeunesse (1982). Ce film est l'origin story d'Albator — il raconte comment le jeune Harlock est devenu le pirate solitaire que la série TV présente. L'Arcadia y est pilotée par le père avant de passer au fils. Ce celluloïd de vaisseau spatial n'est pas un plan de personnage mais un plan de mécanique — type de document différent, où les animateurs doivent rendre crédible la masse, la vélocité et les proportions d'un vaisseau spatial peint à la main sur transparent.



172

**Albator, le corsaire de l'espace - Captain Harlock**  
(宇宙海賊キャプテンハーロック)

**Albator (Capitaine Harlock)**  
Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Albator, le corsaire de l'espace, d'après Leiji Matsumoto (松本 零士).

Produit par Toei Animation  
1978-1979, Japon  
H25,4 L30,4 cm  
250 / 450 €

La vue de profil est la composition graphique qui révèle le mieux la cicatrice d'Albator — élément fondateur du personnage, trace d'un combat ancien dont l'origine varie selon les adaptations mais dont la signification est constante : Albator a survécu à quelque chose qui aurait dû le tuer, et il porte cette survie sur le visage. Vue de face, la balafre est visible mais partielle ; vue de profil, elle traverse le plan du visage dans toute sa longueur, du front à la mâchoire, sans que rien ne la dissimule.

Le casque en cuir et les lunettes de pilote distinguent ce dôga de tous les autres représentations standard d'Albator dans la série TV 1978–1979, où il porte sa grande cape noire de corsaire. Cet équipement de pilote de combat rapproché — évoquant autant l'aviateur de la Première Guerre mondiale que le cosmonaute — est cohérent avec les séquences de vol en vaisseau individuel ou les combats à bord de l'Arcadia dans les premières versions, ou avec les séquences de jeunesse du film Albator 84 : L'Atlantis de ma jeunesse (1982), dans lequel le père d'Albator pilote des vaisseaux de combat avec un équipement similaire.

Ce dôga en vue de profil est graphiquement le document le plus révélateur du personnage dans la vacation : là où le celluloïd du lot 170 montre Albator dans sa posture iconique de corsaire de l'espace, ce dôga le montre dans sa dimension de pilote — l'homme derrière la cape, aux commandes, la cicatrice nue face au vide.





173

**Albator, le corsaire de l'espace - Captain Harlock**

(宇宙海賊キャプテンハーロック)

**Arcadia (vaisseau spacial)**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Albator, le corsaire de l'espace, d'après Leiji Matsumoto (松本 零士).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par Toei Animation**

**1978-1979, Japon**

**H25,4 L30,5 cm**

**400 / 600 €**

Ce type de décor est l'une des oppositions visuelles fondamentales de l'univers d'Albator : la vastitude froide et organique de l'espace contre la rigidité géométrique des constructions humaines ou ennemies. L'Arcadia y navigue — vaisseau de forme organique aux allures de château volant — dans un environnement de métal mort et enchevêtré qui dit précisément ce qu'Albator refuse d'être : une machine parmi les machines, une structure parmi les structures. Le corsaire traverse ce monde mécanique sans s'y fondre.

Le fond peint original est ici d'une valeur documentaire égale au celluloïd du vaisseau lui-même. Représenter simultanément la texture rocheuse et grisâtre d'une planète lunaire, la profondeur noire de l'espace, et la lisibilité d'un réseau de structures métalliques orbitales en gouache sur fond papier — tout en maintenant la cohérence des proportions pour que l'Arcadia reste lisible au premier plan — est l'un des exercices les plus exigeants du décorateur d'animation de la période Toei 1978–1979.



174

Spriggan (スプリガン) – Movie

Yu Ominae

Feuille de celloïd peinte à la main utilisée dans la production du film d'animation Spriggan, d'après Hiroshi Takashige (高樹宙) et Ryōji Minagawa (皆川 亮二). Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Studio 4°C et Polygon Pictures

1998, Japon

H23, L26.5 cm

200 / 400 €



175

Spriggan (スプリガン) – Movie

Yu Ominae

Feuille de celloïd peinte à la main utilisée  
dans la production du film d'animation  
Spriggan, d'après Hiroshi Takashige (高樹宙) et  
Ryōji Minagawa (皆川 亮二). Exécutée à l'encre  
et à la gouache avec dôga associé.

Produit par Studio 4°C et Polygon Pictures

1998, Japon

H23.2, L36.5

200 / 400 €



176

**Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door (カウボーイビバップ 天国の扉)**

**Electra Ovilo**

**Feuille de celloïd peinte à la main utilisée dans la production du film d'animation Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door, d'après Hajime Yatate (矢立 肇). Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par Sunrise**

**2001, Japon**

**H23 L30 cm**

**200 / 400 €**

Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door est le film d'animation dérivé de la série culte de Shinichirō Watanabe (Sunrise, 1998) — l'une des productions d'animation japonaise les plus acclamées internationalement, à la croisée du jazz, du film noir et de la science-fiction. Electra Ovilo est la protagoniste féminine du film — agent d'une organisation gouvernementale dont les motivations s'entrecroisent avec celles de l'équipage du Bebop. Son design — combinaison ajustée, cheveux courts, regard déterminé — est l'un des designs féminins les plus travaillés de Watanabe, à mi-chemin entre la femme d'action et le personnage ambigu.



177

Lupin III (ルパン三世)

Arsène Lupin III

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Lupin III, d'après Monkey Punch (モンキー・パンチ)

Produit par Tokyo Movie Shinsha (TMS Entertainment)

1971-1972, Japon

H24.3 L27 cm

150 / 250 €

Le lot 177 capture la surprise — bouche grande ouverte, expression non maîtrisée, le génie du crime pris totalement de court. C'est le paradoxe fondamental de Lupin : l'homme capable de déjouer n'importe quel système de sécurité au monde, rendu instantanément stupide par une femme. La bouche grande ouverte est l'une des expressions les plus difficiles à animer dans la franchise — Monkey Punch avait développé pour son personnage une déformation faciale extrême dans les moments de surprise, que les animateurs de TMS devaient reproduire sans tomber dans la caricature grossière. Ce dôga au crayon montre le dessinateur en train de construire exactement cet équilibre.



Le lot 178 capture le contentement stylisé — yeux à demi clos, sourire déformé en coin, une partie des dents visibles. C'est le Lupin qui s'est ressaisi et qui savoure, avec cette expression de plaisir calculé et légèrement carnassier qui est l'autre signature graphique du personnage. Les yeux mi-clos disent le plaisir conscient et assumé ; le sourire en coin dit qu'il sait exactement ce qui se passe et qu'il n'a aucune intention de protester. Cette expression de contentement stylisé est plus sophistiquée graphiquement que la surprise du lot 177 — elle demande au coloriste de rendre lisible une émotion composite, entre plaisir, ironie et légère perversité, par les seuls traits du visage.

La différence de support entre les deux lots — dōga au crayon pour le 177, celluloïd peint sur fond original gouaché grand format pour le 178 — suggère que la scène de surprise (lot 177) n'a peut-être pas abouti à un celluloïd finalisé conservé, ou qu'elle appartient à une séquence différente. Le grand format du lot 178 (H27.2 x L38.5) indique un plan d'ensemble incluant les deux personnages dans un décor peint — la main féminine, Lupin, et l'environnement de la scène tous visibles simultanément.

Ces deux pièces sont parmi les plus représentatives de l'esprit de Lupin III dans sa version originale 1971–1972 — la plus adulte et la plus fidèle à Monkey Punch de toutes les adaptations, avant que les versions ultérieures n'édulcorent progressivement le ton. Elles documentent le Lupin de Miyazaki et Takahata : irrévérencieux, sexuellement expressif, graphiquement déformé dans ses émotions — un personnage dont l'animation du visage était à elle seule un programme.

178

Lupin III (ルパン三世)

Arsène Lupin III

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Lupin III, d'après Monkey Punch (モンキー・パンチ).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Tokyo Movie Shinsha (TMS Entertainment)

1971-1972, Japon

H27.2 L38.5 cm



La composition est sans ambiguïté : Candy jetée sur un lit, en robe verte, deux nœuds roses dans les cheveux — sa tenue d'enfant, celle de ses premières années avant les arcs de maturité — bouche ouverte, yeux fermés, larmes coulant de part et d'autre du visage le long des joues. Les larmes qui coulent simultanément des deux côtés du visage sont la signature graphique d'un personnage allongé sur le dos en pleurs — le corps abandonné à la douleur, sans plus la force de se tenir.

Candy Candy est une des séries shōjo des années 1970 qui a le plus systématiquement représenté le deuil et la perte comme ressorts narratifs centraux. Candy pleure sur un lit dans plusieurs moments décisifs de la série — la mort d'Anthony, les humiliations des Leagan, l'éloignement des êtres aimés. La tenue verte à nœuds roses situe cette scène dans la période de l'enfance ou de la prime adolescence du personnage — les arcs les plus douloureux de la série, avant que Candy ne développe la résilience qui caractérise sa maturité.

Graphiquement, les animateurs de Toei / Nippon Animation réservaient ce type de plan — gros plan ou plan rapproché d'un visage en pleurs allongé — aux moments de rupture narrative absolue, ceux dont le spectateur ne doit pas douter de la profondeur. La bouche ouverte sans son, les yeux fermés sans voir, les larmes qui coulent sans être essuyées : trois détails qui disent un corps qui a cessé de se contrôler. Candy au fond de sa douleur, dans la tenue de l'enfant qu'elle était encore quand le monde a commencé à la blesser.

179

Candy Candy (キャンディ・キャンディ)

Candy

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Candy Candy, d'après Kyoko Mizuki (水木 杏子) et Yumiko Igarashi (いがらし ゆみこ). Exécutée à l'encre et à la gouache.

Accompagnée de son certificat d'authenticité. Produit par Toei Animation et Nippon Animation 1976-1979, Japon

H24 L36 cm

200 / 400 €



180

Lamu (うる星やつら - Urusei Yatsura) Lum

Invader

Lamu

Feuille de celluloïd peinte à la main d'après Rumiko Takahashi (高橋 留美子). Exécutée à l'encre et

à la gouache.

Produit par Kitty Films et Studio Pierrot

1981-1986, Japon

H45 L23 cm

200 / 400 €

Lamu est adapté du manga de Rumiko Takahashi — auteure qui deviendra également connue pour Maison Ikkoku et Ranma ½ (lot 191). Lum Invader, l'extraterrestre aux cheveux verts et aux cornes de démon en bikini tigre, est l'une des figures les plus iconiques de l'animation japonaise des années 1980 — incarnation du concept de waifu avant que le terme existe, personnage dont la popularité a défini une esthétique entière de la culture Otaku. Sa relation avec Ataru Moroboshi — le garçon le plus malchanceux du monde qu'elle décide d'aimer — est l'une des comédies romantiques les plus inventives de l'animation de la période. Ce celluloïd de Lum est un document de la production Studio Pierrot de la série — studio qui produira ensuite Naruto et Bleach.



181

Kié la petite peste (じゃリン子チエ)

Kié

Cellulo original double couche à l'encre et à la gouache sur décor original gouaché matching utilisé pour la production de l'anime d'après Isao

Takahata (高畑 勲) d'après l'œuvre de Haruki Etsumi (はるき 悦巳).

Produit par TMS

1981, Japon

H23 L29 cm

200 / 400 €

Ce lot est techniquement le plus élaboré de la Sélection : double couche de celluloïd (deux celluloïds superposés) sur décor original gouaché matching — trois documents de production réunis en un seul plan. D'après Isao Takahata, réalisateur de Kié la petite peste, ce type de plan à couches multiples était réservé aux compositions les plus soignées. Kié est une fillette d'Osaka qui gère son restaurant avec son père alcoolique et son chat de combat Tony. La série, adaptée du manga de Haruki Etsumi, est un de ces documents de la culture populaire japonaise provinciale que l'animation a su traiter avec une tendresse rare.



182

Kiki la petite sorcière - Majo no Takkyūbin (魔女の

宅急便)

Kiki

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production du film d'animation Kiki la petite sorcière, d'après Eiko Kadono (角野 栄子). Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Studio Ghibli

1989, Japon

H23,5 L35 cm

Présence d'une inscription au dos en japonais signifiant que le lot vendu est épuisé, réalisée au feutre noir, elle transparait sur le recto et perturbe l'image.

600 / 1000 €

Ce dôga documente une scène précise du film : Kiki ouvrant une porte, un petit carnet à la main, Jiji son chat noir la suivant. La composition dit immédiatement le contexte — Kiki en service, carnet de commandes ou de livraisons à la main, s'appêtant à franchir un seuil. Le carnet est l'un des accessoires les plus chargés de sens du film : il matérialise la tentative de Kiki de s'intégrer dans la ville inconnue en se rendant utile, de transformer son pouvoir de sorcière en service ordinaire, de trouver sa place non par la magie mais par le travail. Jiji qui suit dit qu'elle n'est pas encore seule — c'est avant la période du film où leur communication se rompt.



183

**Le Château dans le ciel - Laputa (天空の城ラピュタ)**

**Muska, Pazu et Sheeta**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production du film d'animation Le Château dans le ciel, d'après Hayao Miyazaki (宮崎 駿).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par Studio Ghibli**

**1986, Japon**

**H23 L35 cm**

**1800 / 3500 €**

Le Château dans le ciel (1986) est le premier film du Studio Ghibli — réalisé par Hayao Miyazaki immédiatement après la fondation du studio avec Isao Takahata. Ce celluloïd représente trois personnages dans un même plan : Muska l'antagoniste, Pazu le protagoniste et Sheeta l'héroïne — soit les trois figures autour desquelles tout l'enjeu du film se construit. Muska est l'un des grands antagonistes de Miyazaki — agent du gouvernement obsédé par le pouvoir de Laputa, dont la réplique finale (« Je suis le roi du château ! » suivi de l'aveuglement) reste parmi les moments les plus marquants du cinéma d'animation. Sa présence dans le même plan que Pazu et Sheeta signale une scène de confrontation — probablement dans la citadelle de Laputa elle-même, lors du climax du film. Des documents de production Ghibli de 1986 sont d'une rareté absolue sur le marché mondial. À cette époque, le studio venait d'être fondé, les équipes étaient réduites, et le volume de production de celluloïds par film était incomparablement inférieur à celui d'une série TV.



184

**Le Roi Léo - Jungle Taitei (ジャングル大帝)**

**Léo (Kimba) et son petit**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Le Roi Léo, d'après Osamu Tezuka (手塚 治虫). Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond imprimé.**

**Produit par Tezuka Production**

**1997, Japon**

**H26 L36.5 cm**

**200 / 400 €**

Le Roi Léo — Jungle Emperor Leo dans la version originale — est l'œuvre d'Osamu Tezuka qui a influencé Le Roi Lion de Disney (1994), au point de créer une controverse internationale sur le plagiat. Ce celluloïd appartient à la version 1997 produite par Tezuka Production — version film d'animation réalisée après la mort de Tezuka (1989) comme hommage posthume à son œuvre. Léo et son petit dans le même plan : une composition qui dit directement la transmission générationnelle qui est au cœur de la série — le lion blanc qui lègue à son fils l'héritage de la forêt.



185

**Embrasse-moi Lucile / Lucile, amour et rock'n'roll (愛してナイト)**

**Mathias - Katō Gō et Lucile Duronchon - Mitamura Yaeko**

**Cellulo original à l'encre et à la gouache utilisé pour la production de l'animé, d'après Kaoru Tada (多田かおる)**

**Produit par Toei Animation**

**1983-1984, Japon**

**H24 L26,5 cm**

**250 / 500 €**

Embrasse-moi Lucile est adapté du manga de Kaoru Tada — shōjo romantique diffusé en France dans le Club Dorothée sous le titre Lucile, amour et rock'n'roll. Ce celluloïd représente Mathias et Lucile ensemble — les deux protagonistes de la romance centrale de la série. Kaoru Tada est une auteure dont la carrière a été tragiquement interrompue en 1999, et dont l'œuvre — Itazura na Kiss en tête — est considérée comme fondatrice du shōjo romantique moderne.



186

**Schtroumpfs (les)**

**La Stroumpfette et un Stroumpf lui stroumpfant  
une lettre**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans**

**la production de la série animée Les  
Schtroumpfs, d'après Peyo (Pierre Culliford).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond  
original gouaché.**

**Produit par Hanna-Barbera Productions**

**1981-1989, États-Unis / Belgique**

**H26.8 L40.6 cm**

**200 / 400 €**

La Schtroumpfette écrit une lettre à un  
Schtroumpf : scène de la vie quotidienne au  
village, sur un fond original gouaché  
représentant l'environnement champignon  
typique de la série.



187

Les Mystérieuses Cités d'Or (太陽の子エステバン)

Esteban, Tao et Zia

Feuille de celluloid peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Les Mystérieuses Cités d'Or, d'après une création de Jean Chalopin, Bernard Deyriès et Mitsuru Kaneko. Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Studio Pierrot et DIC Audiovisuel

1982-1983, Japon / France

H23 L27 cm

400 / 600 €

Ce celluloid représente les trois protagonistes ensemble — Esteban, Tao et Zia — dans une composition de groupe qui dit directement l'esprit de la série : trois enfants de trois cultures différentes (espagnole, inca, maya) qui unissent leurs héritages pour découvrir les Cités d'Or. Les Mystérieuses Cités d'Or est une coproduction franco-japonaise entre Studio Pierrot et DIC Audiovisuel — l'un des projets d'animation les plus ambitieux de son époque, conjuguant la rigueur documentaire (générique de fin éducatif sur les civilisations précolombiennes) et l'aventure pure. Sa popularité en France est restée intacte depuis 1983 — la série a engendré une suite en 2012 puis en 2017.



188

Nicky Larson - City Hunter (シティーハンター)

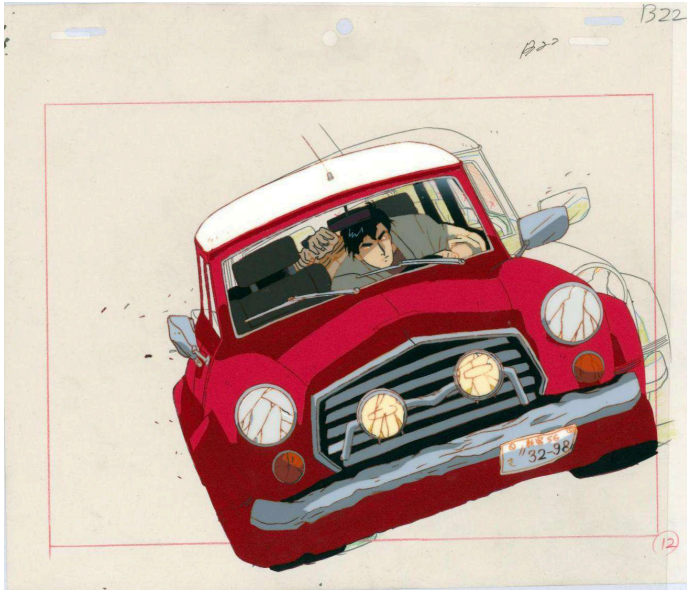
Laura Marconi - Kaori Makimura

Dôga original à la mine de plomb et aux crayons  
de couleur, d'après l'oeuvre de Tsukasa Hojo (北条  
司) et Kenji Kodama (こだま 兼嗣)

Produit par Sunrise Studios de 1987 à 1991

H23 L27,5 cm

100 / 200 €



Virage serré, phares fêlés, pare-chocs très accidentés — et au volant, Ryô concentré et déterminé, sans trace de la désinvolture habituelle.

C'est précisément cette expression qui fait la valeur narrative de la pièce. Ryô Saeba est un personnage dont le masque permanent est la légèreté — il plaisante, il drague, il affiche une nonchalance calculée même dans les situations les plus dangereuses. Le voir concentré et déterminé, les traits tendus, le regard fixé sur la route, c'est voir le masque tombé. La voiture cabossée dit que quelque chose d'important s'est déjà passé. L'expression de Ryô dit que quelque chose d'encore plus important est sur le point de se passer.

Dans City Hunter, ces rares moments de concentration absolue de Ryô — sans humour, sans pose, sans distance — signalent systématiquement les scènes où un être qu'il tient à protéger est en danger réel. Le tireur d'élite qui se cache derrière le séducteur réapparaît exactement dans ces instants : quand rire n'est plus possible, quand la vitesse et la précision sont les seules réponses.

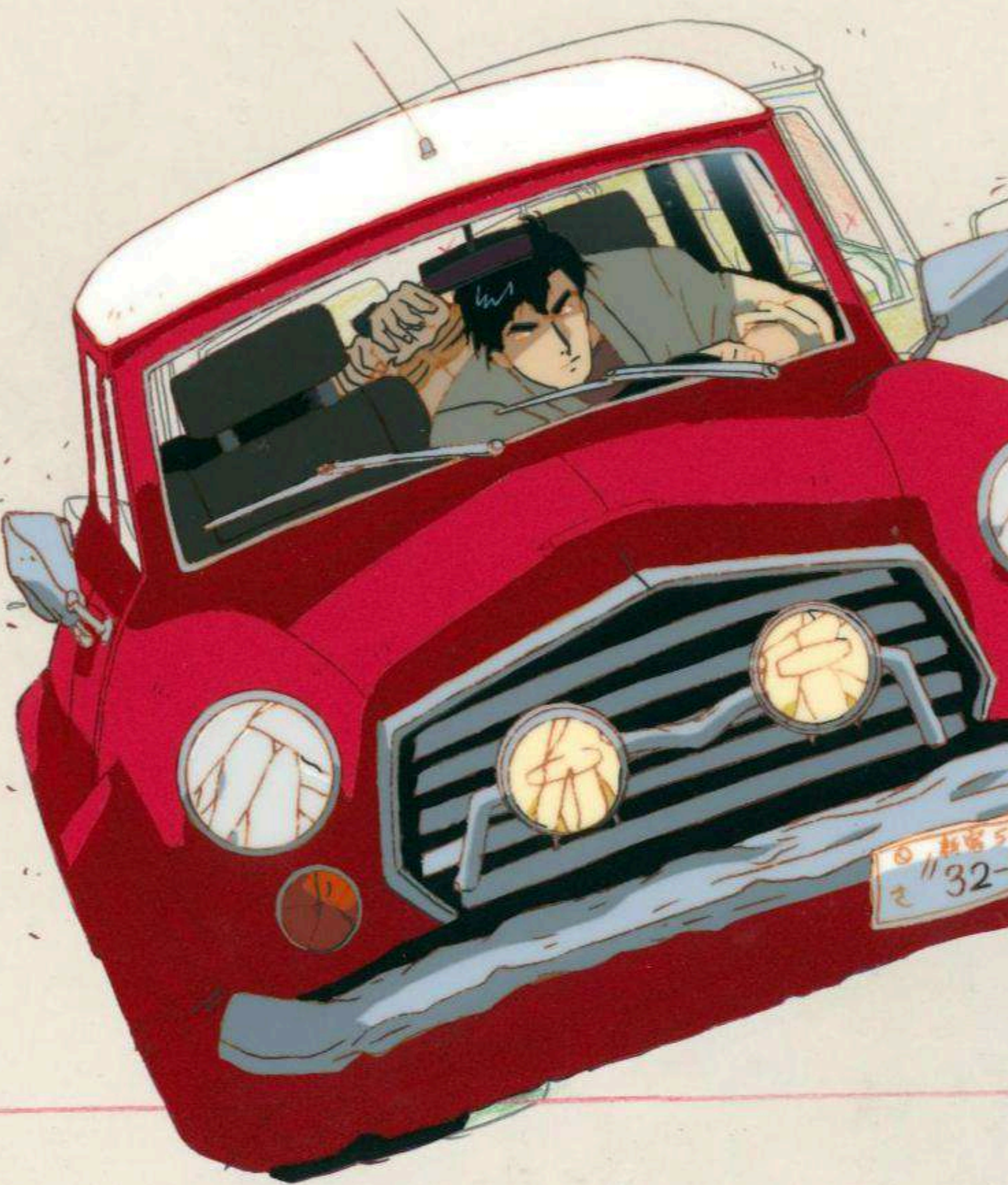
La composition du plan dit tout cela simultanément : la carrosserie abîmée en arrière-plan dit l'histoire de la séquence — les impacts déjà reçus, les obstacles déjà traversés — tandis que le visage de Ryô au premier plan dit sa réponse à cette histoire. Pas de panique, pas de recul : concentration pure, détermination absolue, virage serré à pleine vitesse.

Le dôga associé collé conserve le stade préparatoire de cette double lecture — le dessinateur construisant simultanément l'expression du visage et la déformation de la carrosserie, les deux éléments devant être lisibles et cohérents dans le même cadre.

189

City Hunter (シティーハンター)

Ryô Saeba dans sa voiture rouge  
Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé City Hunter,  
d'après Tsukasa Hōjō (北条 司). Exécutée à  
l'encre et à la gouache. Dôga associé collé.  
Produit par Sunrise  
1987-1991, Japon  
H23.2 L27.7 cm  
250 / 450 €





190

Nicky Larson - City Hunter (シティーハンター)

Laura Marconi - Kaori Makimura

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé City Hunter, d'après Tsukasa Hōjō (北条 司).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Sunrise Studios de 1987 à 1991

H23 L27,5 cm

200 / 300 €

La masse de Kaori est l'arme la plus célèbre de la série — non pas pour sa fonction de combat réelle mais pour sa fonction comique absolue. Objet d'un poids physiquement impossible, dégainé systématiquement en réponse aux comportements lubriques de Ryô, elle est le contrepoids visuel permanent à la dangerosité du personnage principal : Ryô peut neutraliser n'importe quel adversaire armé, mais il ne peut rien contre la masse de sa partenaire.

L'inscription « 100 » appartient au registre de l'absurde codifié de la série — un chiffre dont l'unité n'est jamais précisée mais dont le sens est immédiatement lisible pour tout spectateur de City Hunter : démesure assumée, punition méritée, humour physique sans appel.

Le chemisier retroussé dit l'engagement physique total dans le geste — Kaori ne menace pas mollement, elle mobilise tout son corps. La pose de face, masse tenue à deux bras de profil dans un cadrage frontal, est la composition classique de l'avertissement avant frappe — Kaori fait face à Ryô hors champ, dans un instant suspendu entre la menace et l'exécution.

Ce celluloïd forme avec le lot 189 (Ryô concentré au volant d'une voiture cabossée) un diptyque des deux registres fondamentaux de City Hunter : la tension d'action pure d'un côté, l'humour physique codifié de l'autre. L'un dit le tireur d'élite sous le masque du séducteur ; l'autre dit la partenaire qui punit ce masque quand il dépasse les bornes. Ensemble, ils résument la dynamique de toute la série en deux celluloïds.



Ce celluloïd représente l'une des compositions les plus caractéristiques de *Ranma 1/2* : Ranma en version féminine émergeant d'une vague, visible de la tête jusqu'à mi-poitrine, dans l'instant qui suit immédiatement une transformation déclenchée par le contact avec l'eau froide. La vague est le déclencheur le plus brutal et le plus soudain de la transformation de Ranma — plus immédiat qu'une pluie, plus spectaculaire qu'un simple seau d'eau. Sortir la tête d'une vague jusqu'à mi-poitrine est le plan d'émergence par excellence : le personnage réapparaît à la surface dans son identité féminine, le corps encore à moitié englouti dans l'eau qui vient de tout changer. C'est l'instant suspendu entre la transformation et la réaction — Ranma vient de redevenir fille, et le plan capture exactement ce seuil.

La mi-poitrine visible est un choix graphique délibéré et récurrent dans la série. Rumiko Takahashi construisait explicitement le personnage de Ranma sur le contraste permanent entre une identité masculine intérieure et un corps féminin imposé par la malédiction — et les plans d'émergence de l'eau sont précisément ceux où ce contraste est le plus visible physiquement. Le personnage ne change pas de conscience, de voix intérieure ou de personnalité : seul le corps change, et la mi-poitrine émergente dit ce changement sans détour.

Dans *Ranma 1/2*, ces plans d'émergence de l'eau sont parmi les plus travaillés de la production Studio Deen — l'animateur doit rendre simultanément le mouvement de la vague, la texture de l'eau ruisselante sur le visage et les cheveux, et la lisibilité de l'expression du personnage dans un cadrage serré.

191

**Ranma 1/2 (らんま1/2)**

**Ranma Vincent**

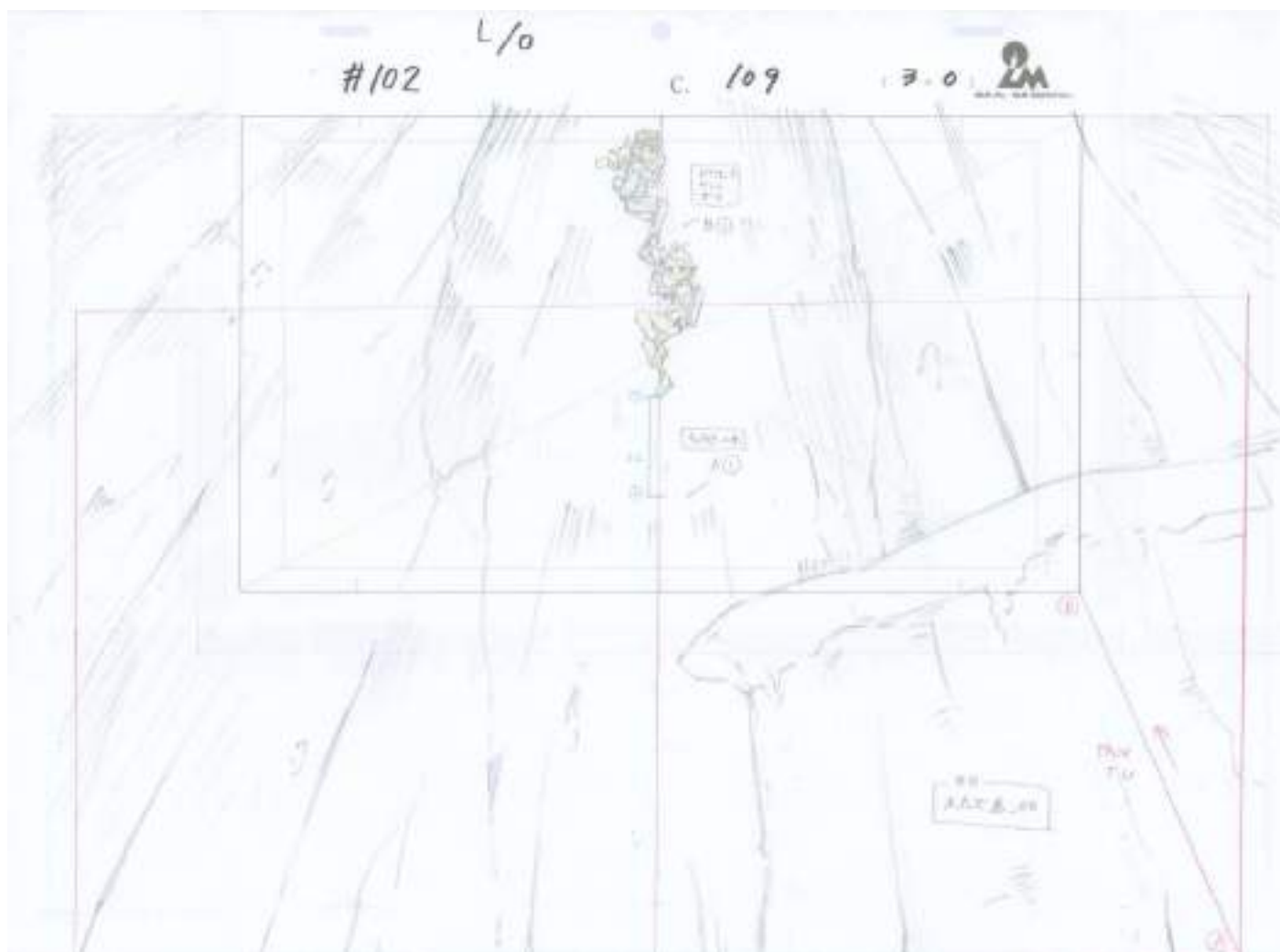
**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé réalisé pour l'animé, d'après Rumiko Takahashi (高橋 留美子). Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par Studio Deen**

**1989-1992, Japon**

**H24 L26.5 cm**

**180 / 250 €**



1192

**Pokémon (ポケットモンスター)**

**Sacha, Pikachu et Goh**

**Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé Pokémon, d'après Satoshi Tajiri (田尻 智), Ken Sugimori (杉森 建) et Game Freak. Exécutée à l'encre et à la gouache.**

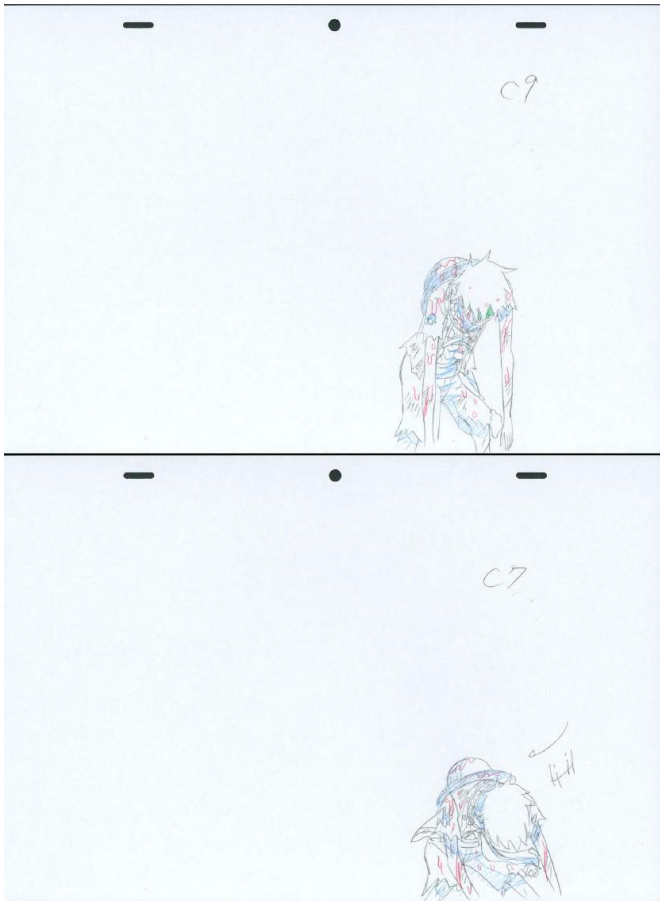
**Produit par OLM, Inc.**

**1997-présent, Japon**

**H31 L42 cm - H 21 L29,5 cm**

**500 / 800 €**

Ce dôga représente trois personnages ensemble — Sacha, Pikachu et Goh — dans une composition de groupe qui documente précisément la saison 23 de Pokémon (Les Voyages / Journeys, diffusée de 2019 à 2023). Goh est le compagnon de Sacha dans cette série — jeune chercheur dont l'objectif est de capturer tous les Pokémon, en particulier Mew. C'est l'arc narratif dans lequel Sacha remporte finalement le titre de Champion du Monde, vingt-cinq ans après le début de la série — et la dernière saison où il apparaît comme protagoniste principal avant d'être remplacé par de nouveaux héros. Ce dôga triple de la saison finale de Sacha est donc un document de la conclusion d'une époque — la dernière fois que ces trois personnages apparaissent ensemble dans une production originale



Ces deux dôgas constituent une micro-séquence narrative d'une densité exceptionnelle — deux images consécutives qui disent à elles seules l'essentiel du personnage de Monkey D. Luffy. Premier dôga : Luffy corps courbé vers l'avant, à peine debout, bras ballants, dents serrées, gouttes de sueur — et le chapeau de paille glissé dans le dos. Ce dernier détail est le plus chargé de sens de toute la composition. Le chapeau de paille est l'héritage de Shanks le Roux — l'objet autour duquel toute la promesse de Luffy est construite, celui qu'il ne quitte jamais dans les moments ordinaires. Quand il glisse dans le dos, c'est que le corps a tellement cédé que même tenir son chapeau est devenu impossible. C'est le signe graphique de la limite absolue — Luffy n'est plus debout par la force, il est debout par la seule volonté.

Second dôga : Luffy encore plus courbé, tête baissée, bras de biais — mais dans une posture qui initie un mouvement pour se relever. C'est le paradoxe graphique central de la séquence : le personnage est plus bas que dans le premier dôga, physiquement plus proche de l'effondrement total — et pourtant c'est dans ce second dôga que commence le retour. Le mouvement des bras de biais dit une redistribution du poids, un réajustement de l'équilibre — le corps qui cherche son point d'appui avant de se redresser.

Ces deux dôgas ensemble documentent ce que la philosophie de One Piece appelle implicitement depuis son premier épisode : la chute n'est pas la défaite. Luffy ne tombe pas — il est en train de se relever avant même d'avoir touché le sol. Le chapeau dans le dos dit qu'il a atteint sa limite ; les bras de biais du second dôga disent qu'il n'en tient pas compte.

Dans les collections de documents de production One Piece, les dôgas de Luffy en état de souffrance extrême sont parmi les plus rares et les plus recherchés — la série représente bien plus fréquemment son protagoniste en combat actif ou en posture victorieuse. Ces deux dôgas de la limite absolue et du début du retour constituent un ensemble documentaire d'une cohérence et d'une profondeur narratives exceptionnelles.

193

One Piece (ワンピース)

Monkey D. Luffy

Deux dôgas à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé One Piece, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎).

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

H23 L34,5 cm

300 / 500 €

Selection



C7



# Selection





Usopp exécute une danse de ballerine, bouche grande ouverte, vraisemblablement en train de chanter simultanément — chorégraphie décomposée en neuf phases consécutives dont la progression raconte une histoire visuelle complète.

Dôgas 1/9 à 7/9 : Usopp dans la pose de danse caractéristique, bras au-dessus de la tête, corps courbé vers l'avant dans l'élan de la chorégraphie, bouche grande ouverte à chaque image — sept phases successives du même mouvement tournant, chaque dôga capturant une position légèrement différente dans la rotation de la danse.

Dôga 8/9 : transition — Usopp de trois quarts, bras projetés vers le côté droit — le mouvement change de direction, la danse bascule vers sa conclusion.

Dôga 9/9 : la chute finale — tête presque de profil, bras en arcs de cercles opposés le long du corps, et surtout yeux sortant des orbites dans une déformation graphique directement héritée du cartoon américain, et plus précisément de l'esthétique du loup de Tex Avery — expression maximale de l'épuisement, de la stupéfaction ou de l'effort comique poussé jusqu'à l'absurde. Cette référence à Tex Avery n'est pas fortuite. Eiichiro Oda a toujours revendiqué l'influence du cartoon américain dans ses expressions faciales extrêmes — et les animateurs Toei, particulièrement dans les séquences comiques d'Usopp, poussent ces déformations jusqu'à la limite de ce que l'animation japonaise autorise. Les yeux exorbités sont dans One Piece la signature graphique exclusive d'Usopp dans ses moments de panique ou d'effort comique absurde — aucun autre personnage principal de la série n'atteint ce niveau de déformation faciale.

La progression en neuf dôgas raconte une chorégraphie comique complète en trois actes : l'introduction et le développement (1/9 à 7/9, bras levés, rotation), la transition (8/9, changement de direction), et la chute finale (9/9, yeux exorbités, épuisement total). Reconstitués dans l'ordre, ces neuf dessins permettent de voir la séquence telle que l'animateur clé l'a conçue — avant que les animateurs intermédiaires ne complètent les phases manquantes pour créer le mouvement fluide visible à l'écran.

La faculté de réunion prend ici une dimension supplémentaire : acquérir l'ensemble des neuf dôgas, c'est posséder une partie de chorégraphie d'Usopp en ballerine, un tour sur lui-même, une séquence comique que sa rareté dans les collections rend d'autant plus précieuse que sa valeur humoristique est immédiatement accessible à tout amateur de One Piece.

194

One Piece (ワンピース)

Usopp 1/9

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

Vendu avec faculté de réunion

150 / 200 €



195

One Piece (ワンピース)

Usopp 2/9

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

Vendu avec faculté de réunion

150 / 200 €



196

One Piece (ワンピース)

Usopp 3/9

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

Vendu avec faculté de réunion

150 / 200 €



197

One Piece (ワンピース)

Usopp 4/9

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

Vendu avec faculté de réunion

150 / 200 €



198

One Piece (ワンピース)

Usopp 5/9

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

Vendu avec faculté de réunion

150 / 200 €



199

One Piece (ワンピース)

Usopp 6/9

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

Vendu avec faculté de réunion

150 / 200 €



200

One Piece (ワンピース)

Usopp 7/9

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

Vendu avec faculté de réunion

150 / 200 €



201

One Piece (ワンピース)

Usopp 8/9

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

Vendu avec faculté de réunion

150 / 200 €



202

One Piece (ワンピース)

Usopp 9/9

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Eiichirō Oda (尾田 栄一郎)

Produit par Toei Animation

1999-présent, Japon

Vendu avec faculté de réunion

150 / 200 €





203

Hunter x Hunter (ハンターxハンター)

Menchi

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Yoshihiro Togashi (富樫 義博).

Produit par Nippon Animation

1999-2001, Japon

H24 L27 cm

100 / 150 €



204

Hunter x Hunter (ハンターxハンター)

Gon Freecss

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé, d'après Yoshihiro Togashi (富樫 義博).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Nippon Animation

1999-2001, Japon

H24,5 L32 cm

150 / 300 €

La canne à pêche est le premier objet associé à Gon Freecss dans la série — enfant de l'île de Whale, élevé par sa tante Mito dans un environnement de pêcheurs, il manie la canne avant de manier le Nen. Dans Hunter x Hunter, cet attribut d'enfance a une double signification : il dit d'où vient Gon — une île isolée, une vie simple, une innocence préservée — et il préfigure ce qu'il deviendra, car la patience du pêcheur, la précision du lancer et la lecture de l'eau sont les mêmes qualités que le chasseur mobilisera dans ses combats.

La posture — jambes écartées, deux bras tendus de trois quarts — dit un lancer actif ou un maintien de tension sur la ligne : même dans l'activité la plus paisible de son répertoire, Gon est en engagement physique total. Il n'y a pas de demi-mesure dans ce personnage — la même intensité qu'il met à combattre Hisoka, il la met à tenir sa canne à pêche.

C'est Gon tel qu'il était avant de savoir qu'il allait



205

Hunter x Hunter (ハンターxハンター)

Isaac Netero

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé, d'après Yoshihiro Togashi (冨樫 義博).

Exécutée à l'encre et à la gouache.

Produit par Nippon Animation

1999-2001, Japon

H28 L38 cm

150 / 250 €

Isaac Netero est le Président de l'Association des Chasseurs — le personnage le plus puissant de l'univers de Hunter x Hunter dans les arcs de la série originale. Vieillard à l'apparence fragile dont la technique de combat — la Bodhisattva à cent mains — est parmi les plus spectaculaires de l'animation japonaise, il représente la figure du maître qui a poussé son art à un point qui dépasse l'humain ordinaire. Ce celluloïd de Netero est un document rare d'un personnage dont les scènes de combat ont été parmi les plus complexes à animer dans la production Nippon Animation.



206

Hunter x Hunter (ハンターxハンター)

Gon Freecss

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé, d'après  
Yoshihiro Togashi (富樫 義博).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond  
original gouaché.

Produit par Nippon Animation

1999-2001, Japon

H23 L26,5 cm

150 / 300 €



207

Hunter x Hunter (ハンターxハンター)

**Kurapika**

Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé, d'après Yoshihiro Togashi (冨樫 義博).

Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original gouaché.

Produit par Nippon Animation

1999-2001, Japon

H23 L26,5 cm

150 / 250 €

Kurapika est le membre de l'équipe dont l'arc est le plus tragique : dernier survivant du clan Kurta, dont les yeux écarlates ont été volés par la Brigade Fantôme pour être vendus comme œuvres d'art, il fait de la vengeance le moteur absolu de son existence. Son Nen de spécialiste — les chaînes impératives qui ne fonctionnent qu'en mode contrainte, au risque de sa vie — est l'un des systèmes de pouvoir les plus originaux de la série.



208

Hunter x Hunter (ハンターxハンター)

Gon Freecss

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Yoshihiro Togashi (富樫 義博).

Produit par Nippon Animation

1999-2001, Japon

H24 L27 cm

150 / 250 €

Les toupies sont l'arme de prédilection de Killua Zoldick dans les premiers arcs de Hunter x Hunter — objets apparemment anodins transformés en projectiles d'une précision létale par un lanceur entraîné depuis l'enfance à tuer. Les voir comme cibles d'esquive de Gon situe ce dôga dans une séquence d'entraînement ou d'affrontement entre les deux amis — Killua testant les réflexes de Gon, ou Gon s'imposant un exercice de perception sensorielle maximale. Car c'est précisément ce que disent les yeux fermés dans cette composition. Gon n'esquive pas en voyant les toupies venir — il esquive en les sentant. Dans Hunter x Hunter, cette capacité à percevoir l'environnement sans la vue est l'une des manifestations les plus précoces du potentiel de Nen de Gon — avant même qu'il ne maîtrise formellement cette énergie, son corps réagit à ce que ses yeux ne voient pas. Les yeux fermés ne disent pas l'aveuglement : ils disent une forme de perception supérieure à la vision ordinaire.

Les bras projetés vers l'arrière complètent la lecture : c'est la posture de l'esquive en plongée vers l'avant — le poids du corps basculé en avant, les bras en contrepoids pour maintenir l'équilibre dans le mouvement. C'est une esquive active, pas un recul défensif.



209

Hunter x Hunter (ハンターxハンター)

Gon Freecss et Kirua Zoldik

Dôga à la mine de plomb et aux crayons de couleur réalisé pour la production de l'animé, d'après Yoshihiro Togashi (富樫 義博).

Produit par Nippon Animation

1999-2001, Japon

H24 L27 cm

150 / 250 €

Ce dôga représente deux personnages ensemble — Gon et Kirua — le duo central de Hunter x Hunter. Kirua est l'héritier de la famille Zoldik, assassins professionnels depuis des générations — personnage dont la relation avec Gon constitue le cœur émotionnel de toute la série. Leur amitié, entre deux personnes que tout oppose (l'orphelin solaire et l'assassin de sang froid), est l'une des plus belles relations d'amitié de l'animation japonaise. Ce dôga double de leur duo est la pièce la plus précieuse de la série dans la Sélection.



210  
**Great Teacher Onizuka (GTO)**  
 (グレート・ティーチャー・オニヅカ)

**Eikichi Onizuka**  
 Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
 dans la production de l'animé d'après Tōru  
 Fujisawa (藤沢 とおる)

Produit par Studio Pierrot  
 1999 à 2000, Japon  
 H23 L26,5 cm  
 220 / 420 €

Ce celluloïd représente Onizuka adolescent — non pas le professeur de la classe 3-4 mais le jeune homme qu'il était avant, celui dont GTO révèle l'histoire par flash-backs tout au long de la série. Coupe courte légèrement en brosse, chemise blanche — vraisemblablement l'uniforme scolaire japonais — et derrière lui, une main d'ami posée sur son épaule, dont le corps reste hors cadre.

Ce celluloïd documente donc une scène de la jeunesse d'Onizuka à Shonan — période couverte dans son intégralité par le manga préquel Shonan Junai Gumi, et évoquée dans l'animé GTO par des séquences de flash-back. Onizuka avant la décision de devenir professeur, avant la classe 3-4, avant tout — le chef de gang en formation, encore dans l'âge des amitiés de bande et des loyautés horizontales.

La main d'un ami posée sur l'épaule dit précisément ce lien horizontal — la camaraderie entre pairs, la solidarité de la jeunesse partagée. C'est le geste de quelqu'un qui se tient au même niveau, pas au-dessus ni en dessous, et qui dit par ce contact physique une appartenance commune. Dans la logique narrative de GTO, ce flash-back sur l'amitié adolescente d'Onizuka éclaire la série en miroir : l'homme qui deviendra professeur pour tisser des liens avec des adolescents est d'abord un adolescent dont les liens d'amitié ont été le fondement de tout.



211

**Great Teacher Onizuka (GTO)**  
(グレート・ティーチャー・オニヅカ)

**Eikichi Onizuka**

**Dôga à la mine de plomb et crayons de couleur**  
réalisé pour l'animé d'après Tōru Fujisawa (藤沢とおる)

**Produit par Studio Pierrot**

1999 à 2000, Japon

H24 L27 cm

180 / 250 €

Ce dôga est le plus expressément comique et le plus physiquement révélateur des trois : Onizuka torse nu, musclé, cheveux couvrant partiellement le front — et sur ce front, des écritures à peine visibles sous la chevelure, les yeux entre-ouverts, la bouche ouverte dents serrées, l'énervement à peine contenu.

Les écritures sur le front sont un gag récurrent de GTO — l'un des ressorts comiques les plus caractéristiques de la série. Onizuka, dont la résistance physique impressionne ses élèves, est systématiquement vulnérable dans les moments où il dort ou baisse sa garde : ses élèves en profitent pour lui écrire sur le visage, lui coller des affichettes dans le dos, ou lui infliger des humiliations que son statut de professeur le plus redoutable du lycée rend encore plus savoureuses. Les yeux entre-ouverts et les dents serrées disent le réveil ou la découverte — Onizuka vient de réaliser ce qui lui a été fait, et l'énervement monte avant l'explosion.

Ce dôga dit en un seul dessin la contradiction fondamentale du personnage : le corps d'un combattant de rue, les mésaventures d'un homme que ses propres élèves manipulent avec une facilité déconcertante.



212

**Great Teacher Onizuka (GTO)**  
(グレート・ティーチャー・オニヅカ)

**Eikichi Onizuka**  
Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée  
dans la production de l'animé d'après Tōru  
Fujisawa (藤沢 とおる)

Produit par Studio Pierrot  
1999 à 2000, Japon  
H23 L26,5 cm  
300 / 500 €

Ce celluloïd représente Onizuka hors du contexte scolaire — gilet bleu sans manche entrouvert, petite barbe de trois jours, cheveux ramenés vers l'avant : c'est le GTO en dehors de son rôle de professeur, dans sa tenue de rue, son identité d'avant l'école.

Le geste de se tâter le haut du biceps est précis et lisible : soit l'auto-vérification satisfaite d'un ancien chef de gang qui n'a pas oublié ce qu'il est physiquement — Onizuka jugeant sa propre force avec la même candeur qu'il applique à tout — soit la vérification d'une douleur après un impact ou un effort récent, geste de quelqu'un qui a reçu ou donné un coup et qui évalue les dégâts.

La barbe de trois jours et le gilet entrouvert disent le week-end ou l'après-école — Onizuka sans l'institution, sans la chemise, sans le rôle. C'est le personnage dans son état le plus naturel, celui qu'il était avant de décider de devenir professeur et qu'il reste fondamentalement sous le costume.



213

**Master Keaton (MASTERキートン)**

**Taichi Hiraga Keaton et un personnage secondaire**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Master Keaton, d'après Naoki Urasawa (浦沢 直樹), Hokusei Katsushika (勝鹿 北星) et Takashi Nagasaki (長崎 尚志).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par Madhouse**

**1998-1999, Japon**

**H35, L49.5 cm**

**200 / 400 €**

Taichi Hiraga-Keaton est l'une des créations les plus originales de Naoki Urasawa — aujourd'hui reconnu comme l'un des plus grands auteurs de manga avec *Monster* et *20th Century Boys*. Master Keaton est son premier grand succès : fils d'un zoologiste japonais et d'une aristocrate britannique, Keaton est à la fois archéologue à Oxford, instructeur de survie et enquêteur pour Lloyd's de Londres. Chacune de ses missions le conduit dans un pays européen différent, croisant l'histoire du XXe siècle avec une précision documentaire rare dans l'animation.



214

**Master Keaton (MASTERキートン)**

**Taichi Hiraga Keaton et des un personnages secondaires**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Master Keaton, d'après**

**Naoki Urasawa (浦沢 直樹), Hokusei Katsushika (勝鹿 北星) et Takashi Nagasaki (長崎 尚志).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache.**

**Produit par Madhouse**

**1998-1999, Japon**

**H26.4 L55.5 cm**

**300 / 500 €**

Master Keaton a dépassé 20 millions d'exemplaires en circulation — chiffre qui dit l'importance de la franchise dans l'histoire du manga seinen japonais. L'adaptation Madhouse de 1998 est réalisée par Masayuki Kojima, qui dirigera ensuite Monster (également d'après Urasawa).



215

**Cardcaptor Sakura (カードキャプターさくら)**

**Sakura Kinomoto**

**Feuille de celluloïd peinte à la main utilisée dans la production de l'animé Cardcaptor Sakura, d'après CLAMP. Exécutée à l'encre et à la gouache sur fond original. Avec dôga associé.**

**Produit par Madhouse**

**1998-2000, Japon**

**H25.5 L32.2 cm**

**200 / 400 €**

Ce lot est triple : celluloïd sur fond original + dôga associé — trois documents de production réunis. Cardcaptor Sakura est l'un des mangas magiques les plus influents de l'histoire — créé par CLAMP, collectif de quatre femmes auteurs, il a défini l'esthétique de la magical girl moderne et influencé des générations de séries ultérieures. Sakura Kinomoto — écolière de dix ans qui découvre des pouvoirs magiques après avoir libéré accidentellement des cartes Clow — est portée par un design de personnage d'une douceur et d'une précision graphique caractéristique du style CLAMP.

L'adaptation Madhouse (1998–2000, 70 épisodes) est considérée comme l'une des meilleures adaptations de manga en anime de la période — CLAMP étant pleinement impliqué dans la production, la scénariste principale Nanase Ohkawa rédigeant elle-même les scripts.



216

**Ayashi no Ceres (妖しのセレス)**

**Pack de 3 feuilles de celluloid peintes à la main avec leur dôga respectif utilisées dans la production de l'animé Ayashi no Ceres, d'après Yū Watase (渡瀬 悠宇).**

**Exécutée à l'encre et à la gouache avec dôga associé.**

**Produit par Studio Pierrot  
2000, Japon**

**H24.2, L26.8 (celluloid 1)**

**H23.8, L27.2 (celluloid 2)**

**H24.2, L26.9 (celluloid 3)**

**200 / 400 €**

Ayashi no Ceres (Cérès, Céleste Légende en français) est adapté du manga de Yū Watase — auteure également connue pour Fushigi Yūgi. La série suit Aya Mikage, lycéenne qui découvre qu'elle est la réincarnation de Cérès, une tennyō (déesse céleste) dont l'habit de plume a été volé par un ancêtre de sa famille des siècles auparavant. Cette prémisse ancre la série dans la tradition des légendes de la hagoromo — la femme-oiseau céleste — l'une des plus anciennes de la mythologie japonaise.

La série de Studio Pierrot (2000, 24 épisodes) est connue pour son graphisme soigné et son ton plus sombre que la plupart des productions shōjo de la période — elle traite de violence, de deuil et d'identité avec une franchise inhabituelle

# Francois EPIN Auction

## CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTES

### NOTRE RÔLE

Nous, François EPIN Auction, sommes une **Maison de Ventes aux Enchères**, opérateur de ventes volontaires de meubles aux enchères publiques déclaré auprès du Conseil des Ventes Volontaires et régi par la loi du 10 juillet 2000 n°2000-642 modifiée par les lois du 20 juillet 2011 et du 28 février 2022 portant réglementation des ventes volontaires de meubles aux enchères publiques, Article L321-4 et suivants du Code de Commerce. De fait, François EPIN Auction, Maison de Ventes aux Enchères agit comme mandataire du vendeur.

### OBLIGATIONS DU VENDEUR

En concluant et en signant le (formulaire de consignation / contrat de vente), le vendeur consent à ce que François EPIN Auction vende le lot en tant que votre mandataire autorisé et conformément aux présentes conditions du vendeur et aux conditions de l'acheteur. Le vendeur est responsable de toutes les déclarations et représentations que nous faisons en son nom. Au moment de la clôture de l'Enchère pour le Lot, un contrat de vente sera formé automatiquement entre le vendeur et l'acheteur et vous serez seul responsable du respect des obligations, les garanties et représentations du Vendeur énoncées dans les Conditions de l'acheteur.

Si le vendeur consigne pour le compte d'un tiers en tant que mandataire, il reconnaît et accepte que le vendeur et le tiers soient conjointement et solidairement responsables en tant que « vendeur » en vertu des présentes conditions du vendeur.

### GARANTIES DU VENDEUR

Vous garantisiez, déclarez et vous engagez (le cas échéant), à nous et à l'acheteur, qu'au moment de la réception du contrat de vente et à nouveau lors de la livraison :

le Lot nous est exclusivement réservé par vos soins pour la mise sur le marché et la vente aux enchères ;  
soit (i) vous êtes le seul propriétaire légal et effectif du Lot, soit (ii) vous êtes dûment autorisé à vendre le Lot par le propriétaire conformément aux présentes Conditions du Vendeur et vous n'êtes lié par aucun droit de premier refus ou de préemption d'un tiers ;  
le Lot est libre de tous privilèges, charges et charges de toute nature ;  
vous avez le droit de transférer la propriété du Lot à l'acheteur sans aucune restriction ni réclamation de quiconque et au moment où la propriété du Lot passe à l'acheteur, la propriété et le droit de possession de l'acheteur seront sans aucune restriction ;  
il n'y a pas de restrictions sur le lot, sauf pour les droits standard de l'industrie, les droits de propriété intellectuelle et les droits moraux de l'artiste;  
le lot ne contient aucune matière qui doit être déclarée à l'importation ou qui est fréquemment soumise à des restrictions aux États-Unis, au Royaume-Uni et dans l'Union européenne;

Toutes les informations, y compris la description, les photographies ainsi que le(s) rapport(s) d'état préparé par vous ou en votre nom qui nous est fourni sont véridiques et exacts à tous égards et le lot est conforme à tous égards à la description, photographies et rapport d'état;  
le lot est authentique et réalisé par l'artiste et n'est pas une édition (sauf indication contraire sur le formulaire de consignation);

Toutes les exigences, déclarations et autorisations relatives à l'exportation et/ou à l'importation du Lot dans toute juridiction dans laquelle le Lot a été stocké ou transféré ont été respectées ;

Le lot peut être librement exporté du pays dans lequel il se trouve actuellement, sans délai, sans consentement, autorisation ou licence et ne contient aucune matière restreinte, telle qu'une espèce en voie de disparition ou protégée, ou autre, et vous devez nous dire dès que vous avez connaissance ou des raisons de soupçonner que l'une de vos garanties, déclarations ou engagements ci-dessus sont, ou peuvent devenir, fausses.

### DESCRIPTION DU LOT

Dans les plus brefs délais suivant la signature du formulaire de consignation et, en tout état de cause, au plus tard 10 jours ouvrables avant la publication du catalogue en ligne, vous devez nous fournir les documents suivants dans le format que nous avons demandé :

- Adresse de localisation des œuvres;
- Renseignements sur l'artiste (nom, date de naissance, biographie, portrait);
- Une description détaillée du lot, y compris (sans s'y limiter) la date de création, le titre, la provenance, les dimensions spécifiques, le poids, le support et les matériaux, les cadres, les supports ou les supports, les fixations et toute exigence de montage ou d'installation, toute exigence d'entretien (le cas échéant) et le nombre d'œuvres dans une édition (le cas échéant), et tout objet accessoire et/ou les matériaux, et en outre, si le lot est une œuvre d'art numérique, les spécifications logicielles ou matérielles spécifiques (y compris les versions minimales de celles-ci), la mémoire, la largeur de bande, la vitesse d'Internet ou de connectivité, ou tout autre équipement, la machinerie, l'alimentation électrique ou tout autre service au-delà de ce qui serait raisonnablement attendu d'un ménage résidentiel;
- Un rapport d'état exact et à jour.
- Des photographies précises et à haute résolution du lot qui montrent la couleur avec précision, qui représentent tous les détails pertinents du lot, y compris (sans s'y limiter) les détails de la signature de l'artiste (le cas échéant), tous les angles du lot; lorsque les photographies comprennent des éléments qui ne font pas partie du lot (par exemple, des montures, des cadres ou des projecteurs) un inventaire de ce qui fait partie du lot et de ce qui est du matériel supplémentaire, et précisent ce qui est inclus dans le lot et ce qui sera fourni à l'acheteur;
- des informations sur le statut fiscal du Lot et du Vendeur, y compris la TVA et la Taxe de vente, en particulier si le Lot est en libre pratique ou soumis à un régime spécial de TVA ou de Taxe de vente et si le Vendeur est inscrit à la TVA et à la Taxe de vente dans sa juridiction.

Le vendeur atteste intervenir dans le cadre de la présente vente, en qualité de :

Vendeur particulier, Français ou Union européenne,

Vendeur français assujéti à la TVA sur la marge

Vendeur français assujéti à la TVA selon le régime général

Vendeur Union européenne assujéti à la TVA sur la marge

/\_/Vendeur Union européenne assujéti à la TVA selon le régime général

/\_/Vendeur hors Union européenne

/\_/Vendeur non assujéti

N°TVA : .....

Nous utiliserons les renseignements fournis par le vendeur pour décrire le lot dans notre catalogue en ligne. Il est de votre responsabilité de vous assurer que le lot est tel que décrit dans le catalogue. Dans le cas où ce texte s'avérerait incorrect, l'acheteur aura le droit d'annuler son achat. Dans le cas où l'acheteur exerce son droit de rétractation, vous serez tenu de nous payer la **commission acheteur**, tout intérêt encouru, y compris tous les coûts encourus par nous, qui peuvent inclure les frais d'expédition, les taxes d'importation, les droits et tarifs et toute autre taxe, les droits ou frais, ainsi que les dommages résultant de notre obligation d'annuler la vente du lot à l'acheteur.

Sous réserve de votre obligation de nous informer de toute information inexacte ou incomplète dans la description, vous acceptez que nous ayons une discrétion exclusive et absolue quant à : (i) la façon dont le lot peut être combiné ou divisé en lots lors des enchères ; (ii) son ordre de passage dans la vente; (iii) la façon dont un lot est décrit et illustré dans notre catalogue en ligne ; (iv) la date et le lieu de l'enchère; et (v) la façon dont l'enchère est menée.

#### TAXE FORFAITAIRE / IMPOSITION SUR LA PLUS VALUE

/\_/ Le vendeur atteste sur l'honneur ne pas être résident fiscal en France et, en conséquence ne pas être assujéti à la taxe forfaitaire sur les objets de collection et bijoux (une attestation sur l'honneur sera à joindre au présent contrat).

Le vendeur certifie être en possession de tous les documents justifiant de la propriété, de la durée de détention depuis plus de 22 ans et des travaux de restauration éventuels.

En conséquence :

/\_/ Faute de justificatifs suffisamment probants d'une durée de détention suffisante par le Vendeur, la taxe forfaitaire sera applicable au taux de 6,5% (sauf si le prix d'adjudication ou la valeur en douane en cas d'exportation est inférieur à 5 000 €)

/\_/ Le vendeur opte pour le régime général de droit commun d'imposition de la plus-value réalisée et mandate François Epin Auction aux fins de souscrire la déclaration n°2092 dans le mois qui suivra la vente.

#### ESTIMATION ET RÉSERVE

Le mandat de vente énonce une estimation proposée. Si vous n'êtes pas d'accord avec notre estimation proposée, vous ne devez pas signer le formulaire de consignation.

Une fois convenu avec vous, l'estimation sera indiquée dans la description. Les estimations ne sont qu'une expression de notre opinion sur le prix d'adjudication prévu pour le lot; une estimation ne doit pas être considérée comme une garantie quant au prix d'adjudication final. Il peut être nécessaire pour nous de modifier une estimation si de nouvelles informations apparaissent avant la vente aux enchères. Nous ne serons pas tenus responsables si un Lot ne se vend pas dans la fourchette de l'estimation fournie et en aucun cas la vente ne peut être annulée par vous dans de telles circonstances.

Le mandat de vente précise également la réserve nette qui a été convenue avec vous. Nous avons le droit d'informer ou non les enchérisseurs si un lot a une réserve, mais le montant de la réserve ne leur sera pas communiqué. Nous sommes autorisés à accepter des offres inférieures à la réserve à condition que nous vous rendions compte au moins à ce que vous auriez reçu si l'offre gagnante était à la réserve (compensation à hauteur de la réserve) et nous aurons également le droit d'enchérir en votre nom jusqu'au prix de réserve fixé. La réserve ne sera pas modifiée sauf avec votre permission.

#### RÈGLEMENT DU PRIX DE VENTE

Le règlement du prix de vente par François EPIN Auction au vendeur interviendra dans les 35 jour suivant la vente, si François EPIN Auction a effectivement perçu le montant de la vente sur ses comptes et après déduction des taxes. Pour les ventes soumises au droit de rétraction, cas d'une vente en ligne (online only), et lorsque le vendeur est un professionnel, l'acheteur qui agit en qualité de consommateur dispose d'un délai de rétractation de 14 jours à compter de la prise de possession du bien, auquel cas le montant de la vente doit lui être restitué et le bien doit être restitué au vendeur. Le règlement des ventes soumises au droit de rétraction sera effectué à l'expiration du délai de rétractation qui est de 14 jours après réception du Lot par l'acheteur.

Si le Lot est vendu, nous avons le droit exclusif d'offrir le Lot à la vente, en après vente ou vente de gré à gré, pour une période de trente (30) jours civils après l'Enchère, à condition que le montant que vous recevez ne soit pas inférieur à la Réserve (ou tout montant inférieur que vous nous confirmez par écrit).

#### PAIEMENT

Le paiement du Prix d'Achat nous sera payable par l'acheteur dans les sept (7) jours Ouvrés suivant la Vente aux Enchères.

Vous convenez que nous avons le droit de déduire du prix d'achat (i) la prime de l'acheteur; et (ii) le droit de suite.

Nous vous rendrons compte de toutes les sommes dues, après toute déduction que nous sommes en droit d'effectuer, dans les trente (30) jours ouvrables suivant la vente aux enchères, à condition que nous ayons été payés en totalité par l'acheteur à cette date, sinon dans les trente (30) jours ouvrables suivant la réception du prix d'achat et de toute autre somme due. Si l'acheteur n'a pas payé le prix d'achat et toutes les sommes dues en totalité à la date d'échéance, François EPIN Auction peut prendre des mesures légales sous réserve d'un accord avec le vendeur, mais n'est pas obligé de le faire, et est en droit de prendre toute mesure jugée appropriée dans les circonstances, y compris l'annulation de la vente dans un délai de trois mois à compter de la vente et de considérer que le lot est vendu.

Le règlement est réalisé par virement bancaire et doit être effectué sur un compte à au nom figurant au contrat de vente. François EPIN Auction effectue tous les paiements dans la devise de la vente aux enchères, sauf accord écrit contraire. Si François EPIN Auction encourt des frais de transfert ou des frais de change pour effectuer un paiement, ces frais seront assumés par le vendeur de même que les fluctuations de taux de change.

## CONNECTIVITÉ ET PROBLÈMES TECHNIQUES

Drouot Live et Drouot Digital étant des services indépendants, François EPIN Auction décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement.

## INDEMNITÉ

Le vendeur accepte de nous indemniser contre toutes les réclamations, procédures, responsabilités, coûts, dépenses et pertes découlant

- de toute violation réelle ou alléguée de toute garantie, déclaration, engagement ou obligation de sa part envers François EPIN Auction, que ce soit par acte ou omission ou autrement;
- toute erreur, description erronée ou omission dans toute description du lot (dans une entrée ou autrement) ou toute estimation à son égard;
- pour tous les frais et dépenses juridiques et connexes raisonnables engagés dans le cadre de toute mesure d'exécution prise par François EPIN Auction en plus des dommages-intérêts auxquels François EPIN Auction pourrait avoir droit en cas de litige.

## CONFIDENTIALITÉ

Le vendeur reconnaît et accepte que François EPIN Auction puisse lui fournir (directement ou indirectement) les renseignements personnels de l'acheteur, qui peuvent constituer des données personnelles (et dans certains cas, des données personnelles sensibles), comme les noms et les coordonnées de l'acheteur. François EPIN Auction fournit ces Données Personnelles dans le but de permettre à l'Acheteur d'organiser la Livraison. Le vendeur peut établir une relation et l'Acheteur/Enchérisseur peut continuer à acheter d'autres œuvres de l'Artiste. Le vendeur ne doit pas divulguer ces Données à caractère personnel à un tiers, sauf si la loi l'exige ou si les présentes Conditions du Vendeur le permettent. Le vendeur ne doit pas faire ou faire faire quoi que ce soit qui pourrait mettre François EPIN Auction en violation de ses obligations en matière de protection des données.

## DROIT ET JURIDICTIONS

La vente et les conditions de la vente sont régies par le Droit Français.

La Maison de vente est soumise aux règles du recueil des obligations déontologiques établi par le Conseil des Ventes Volontaires.

Les données personnelles recueillies par François EPIN Auction Maisons de Ventes aux Enchères sont traitées et utilisées dans le respect des règles RGPD.

Tout litige concernant cette vente sera porté devant le Tribunal du ressort de Paris.

---

## OBLIGATION DE L'ACHETEUR

La vente se fait exclusivement au comptant et conduite en euros.

L'adjudicataire aura l'obligation de remettre ses noms et adresses au cleric faisant le procès-verbal.

Pour les ventes physiques, (en salle des ventes) l'exposition permet aux futurs acquéreurs de constater et d'apprécier l'état et la condition des objets présentés lors de l'exposition organisée avant la vente. Des rapports de conditions sur l'état des lots sont disponibles sur demande, et restent à l'appréciation de l'acheteur. Tous les lots sont vendus en l'état, aucune réclamation après l'adjudication n'est possible.

Pour les ventes Online, (par voie électronique et entièrement dématérialisée via le site [www.drouotonline.com](http://www.drouotonline.com)) l'exposition sur le site Drouot Online vaut exposition publique, des rapports de conditions pouvant être demandés.

Les objets sont vendus sur désignation. La ville et le pays de l'adresse d'enlèvement figurent dans la description du Lot au catalogue. L'adresse précise et les modalités d'enlèvement seront communiqués à l'acheteur à l'issue de la vente sur le bordereau acheteur qui lui sera transmis.

Aucune réclamation sur l'état des biens ne sera recevable après l'adjudication.

Lorsque les biens proposés sont des biens dits d'occasion, la mention « état d'usage » s'appliquera à tous les lots. Ainsi l'absence d'indication d'une restauration d'usage, d'accidents, retouches ou autres éléments, sur le catalogue, rapport de condition ou sur le procès-verbal n'implique que le bien soit exempt de défaut. Les estimations sont inscrites à titre indicatif et ne peuvent être considérées comme une certitude du prix auquel sera vendu l'objet. Les estimations, les poids, les dimensions et autres indications de restaurations sont indiqués à titre indicatif et ne sauraient constituer une garantie.

Lorsque les biens proposés sont des biens neufs, un rapport de condition sera produit sur demande.

Tous les biens sont vendus par le commissaire-priseur, et si nécessaire, par l'expert qui l'assiste, suivant les indications du catalogue, et des rectifications annoncées au moment de la présentation des lots et portées au procès-verbal de vente. Les attributions ont été établies compte tenu des connaissances scientifiques et techniques au moment de la vente. La vente se fait dans l'ordre établi par le commissaire-priseur.

Le commissaire-priseur dirige la vente. Il est libre de fixer le « pas » d'enchères au niveau qu'il lui semble approprié, et peut enchérir de manière successive pour couvrir les ordres d'achats qu'on lui confie.

En cas de double enchère reconnue par le commissaire-priseur, l'objet sera immédiatement remis en vente au prix proposé par le commissaire-priseur, le public sera admis à enchérir à nouveau.

Dès l'adjudication prononcée, les achats sont sous l'entière responsabilité de l'adjudicataire

## DROIT DE RÉTRACTATION

Pour les ventes physiques, (en salle des ventes, avec exposition), le droit de rétractation de 14 jours ne s'applique pas dans le cadre des ventes aux enchères. Le droit de la vente aux enchères étant dérogatoire du droit de la consommation.

Pour les ventes Online, auxquelles le public ne peut assister, sont soumises au droit de rétractation. Seules sont toutefois concernées les ventes dont le vendeur est un professionnel et l'acheteur un consommateur, entendu comme le particulier qui n'agit pas pour des besoins professionnels.

Le droit de rétractation autorise alors l'acheteur à annuler la vente, étant entendu qu'il doit alors restituer le bien acheté et être remboursé de l'intégralité des sommes qu'il a versées. L'acheteur dispose pour cela d'un délai de 14 jours à compter de la prise de possession du bien.

## FRAIS DE VENTE ET PAIEMENT

L'adjudicataire devra s'acquitter, en sus du montant de l'enchère, par lot, les frais et taxes suivantes :

- 25%HT soit 30%TTC

Les lots dont le n°est précédé par le symbole \* sont soumis à des frais additionnels de 5,5% HT, soit 6,60 % TTC du prix de l'adjudication. Les lots dont le n°est précédé par le symbole \*\* sont soumis à des frais additionnels de 20% HT + TVA.

Le paiement devra être effectué immédiatement après la vente, par :

- Par virement bancaire. Pour les virements provenant de l'étranger, les frais de banque internationaux sont à la charge exclusive des acheteurs. En application de la réglementation TRACFIN, le règlement ne pourra pas venir d'un tiers au contrat de vente.

Banque CREDIT INDUSTRIEL ET COMMERCIAL CIC PARIS PARMENTIER  
134 AVENUE PARMENTIER  
75011 PARIS  
☎ 01 33 35 44 13

FRANCOIS EPIN ART & DESIGN CONSULTING  
RIB : 30066 10561 00020549802 62  
IBAN : FR76 3006 6105 6100 0205 4980 262  
BIC : CIMICFRPP

#### ORDRE D'ACHAT

Les enchérisseurs devront s'enregistrer sur [www.drouotonline.com](http://www.drouotonline.com) pour enchérir. Drouot Live et Drouot Digital étant des services indépendants, François EPIN Auction décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement.

#### RETRAIT ET TRANSPORTS DES LOIS – LICENCE D'EXPORTATION

Pour les ventes physiques, dès l'adjudication prononcée, les achats sont sous l'entière responsabilité de l'adjudicataire. A ce titre, il appartient à l'acheteur de régler et retirer son lot le plus rapidement possible à notre garde meuble.

Aucun lot ne sera remis aux acquéreurs avant le complet paiement de la somme due. Les objets ne pourront sortir du garde meuble sans présentation d'un bordereau acquitté.

Pour les ventes Online, dès l'adjudication prononcée, les achats sont maintenus sous l'entière responsabilité du vendeur. La responsabilité des achats est transmise à l'adjudicataire au moment de l'enlèvement des achats. L'acheteur devra prendre possession de son/ses achat/s dans les trente jours suivant la vente. Au-delà de ce délai, des frais correspondant à 2% du prix d'adjudication lui seront facturés par mois afin de couvrir des frais de gardiennage et assurance.

Pour les acheteurs UE assujettis, ceux-ci devront fournir à la Maison de Vente leur numéro d'identification TVA, ainsi que les justificatifs d'expédition des objets acquis.

Pour les acheteurs hors UE, s'ils souhaitent exporter leurs achats, ceux-ci doivent le faire savoir au plus tard le jour de la vente. Ils pourront récupérer la TVA sur les honoraires d'achat à la condition qu'un justificatif de douane en bonne et due forme soit remis à François EPIN Auction dans un délai de trois mois de la vente, et que le nom de la Maison de Vente y soit mentionné en tant qu'exportateur. Le bordereau d'adjudication est dû intégralement, la TVA est remboursable par la suite sur présentation des références du compte bancaire).

#### DÉFAUT DE PAIEMENT

A défaut de paiement de l'acheteur dans le mois qui suit la vente, et après une mise en demeure infructueuse, François EPIN Auction, entamera une procédure de recouvrement à la charge de l'acheteur.

A compter de trois mois après la vente et à la demande du vendeur :

- L'objet peut être remis à la vente dans un délai de trois mois, sur réitération des enchères. L'Adjudicataire défaillant devra supporter toute différence de prix négatif, et tous les frais imputés par cette seconde vente. La différence de prix positif devant être reversée au vendeur.
- La vente pourra être annulée sans recours possible.

#### DROIT ET JURIDICTIONS

La vente et les conditions de la vente sont régies par le Droit Français.

La Maison de vente est soumise aux règles du recueil des obligations déontologiques établi par le Conseil des Ventes Volontaires.

La Maison de vente est tenue par une obligation de moyens. Sa responsabilité éventuelle ne peut être engagée qu'à la condition expresse qu'une faute personnelle soit démontrée et prouvée à son encontre dans un délai de cinq ans à compter de la vente.

Certains biens devront faire l'objet de certificats d'exportation auprès de la Direction des Musées de France, une autorisation douanière pourra également être requise pour l'exportation.

Pour les lots enivoire, nous vous informons que sont mis en vente des spécimens conformes au règlement CE 338-97 du 09/12/1996 art. 2-W antérieur au 01/06/1947. Pour une sortie de l'UE, un CITES d'export sera nécessaire, celui-ci sera à la charge du futur acquéreur.

L'Etat dispose d'un droit de préemption. L'exercice de ce droit intervient immédiatement après l'adjudication. Le représentant de l'Etat manifestant alors la volonté de ce dernier de se substituer au dernier enchérisseur et devant confirmer la préemption dans les 15 jours. François EPIN Auction ne pourra être tenu pour responsable des conditions de la préemption par l'Etat français.

Les photos et vidéos étant la propriété de François EPIN Auction, toute reproduction ou diffusion des photos ou vidéos devra être demandée par autorisation écrite auprès de la Maison de Vente.

Conformément à l'article L321-7 du Code de Commerce, les actions en responsabilité civile engagées à l'occasion des prises et des ventes volontaires de meubles aux enchères publiques se prescrivent par cinq ans à compter de l'adjudication ou de la prise.

Les données personnelles recueillies par François EPIN Auction sont traitées et utilisées dans le respect des règles RGPD.

Tout litige concernant cette vente sera porté devant le Tribunal du ressort de Paris.

## EMPLACEMENT ET COLLECTE

Comme la vente aux enchères est en ligne uniquement, le vendeur reconnaît et accepte de conserver la possession du lot pendant la période de consignation et nous informe de l'emplacement. Le vendeur ne doit pas déplacer, ou prendre des dispositions pour déplacer, modifier, modifier ou réparer le Lot pendant la Période de Consignation autrement qu'avec notre consentement écrit. Le vendeur continue à assumer la responsabilité de la perte ou des dommages au Lot pendant qu'il est en votre possession jusqu'à ce que le risque de perte ou de dommage au Lot passe à l'Acheteur. Pendant la Période de Consignation, le vendeur doit maintenir l'assurance du Lot égale à la Réserve si elle est fixée, sinon l'Estimation basse. Une fois vendu, l'assurance du lot doit être ajustée à la valeur du prix d'achat dans le cas où le prix d'achat est supérieur à la réserve ou à l'estimation basse (selon le cas).

À la suite du paiement de la vente aux enchères, François EPIN Auction partagera avec l'acheteur les coordonnées fournies par le vendeur pour organiser le transport des œuvres.

Une fois que nous confirmons que nous avons reçu le prix d'achat et toutes les autres sommes dues, le vendeur conviendra d'une date et d'une heure avec le transporteur de l'acheteur pour l'enlèvement du Lot (ou son mandataire/expéditeur). **L'acheteur est responsable de l'organisation et du paiement des expéditions et de l'assurance pendant le transit conformément aux conditions de l'acheteur.**

Il vous sera demandé de communiquer de bonne foi avec l'Acheteur en lui fournissant toutes les informations et accès nécessaires pour lui permettre d'organiser la Livraison. Vous ne libérerez pas le Lot à l'Acheteur tant que nous n'aurons pas confirmé la réception de la totalité du Prix d'Achat. Si vous le faites, ce sera à vos risques et périls.

Avant la livraison du lot, vous devez :

- photographier l'état du lot immédiatement avant l'emballage et mettre à jour le rapport d'état;
- obtenir du transporteur un bon d'enlèvement mentionnant le rapport d'état;
- coordonner avec l'Acheteur (ou le représentant autorisé de l'Acheteur ou l'expéditeur) pour permettre à l'Acheteur (ou au représentant autorisé de l'Acheteur ou à l'expéditeur) d'emballer et de mettre en caisse le Lot pour l'expédition ;
- Vous assurer que le lot est disponible pour la livraison à la date et à l'heure convenues avec l'acheteur, ainsi que le rapport d'état mis à jour.

Dans le cas où le vendeur refuse de libérer le Lot à la date et à l'heure convenues avec l'Acheteur, François EPIN Auction est autorisé à rembourser le Prix d'Achat (et toute autre somme versée) à l'Acheteur et François EPIN Auction ne sera pas tenu de payer le Prix d'Achat au vendeur. Dans de telles circonstances, le vendeur est responsable de payer la Prime de l'Acheteur qui aurait été due, y compris tous les coûts engagés par François EPIN Auction et tous les dommages résultant de son obligation d'annuler la vente du Lot à l'Acheteur.

## TITRE ET RISQUE

La propriété et les risques du Lot sont automatiquement transférés à l'Acheteur à l'enlèvement.

## RETRAIT ET ANNULATION

Une fois que vous avez signé le contrat de vente, vous êtes obligé de procéder à la vente du lot aux enchères. Si vous retirez un Lot avant la vente pour une raison quelconque (qui doit nous être notifiée par écrit), vous devez nous payer des frais de retrait de 75% de ce qui aurait été notre Prime d'Acheteur sur la base de l'Estimation basse, ainsi que des frais supplémentaires pour couvrir les frais que nous avons engagés avant la date du retrait ou en raison de celui-ci. Ces frais seront payables sur première demande.

François EPIN Auction est en droit de retirer le Lot sans engager sa responsabilité envers le vendeur si :

- il existe un doute quant à l'authenticité ou à l'attribution du Lot ;
- il est établi ou allégué que l'une des déclarations ou garanties annoncées par le vendeur est inexacte de quelque façon que ce soit;
- la vente aux enchères à laquelle il a été proposé de vendre le lot est reportée pour quelque raison que ce soit;
- François EPIN Auction détermine à son entière discrétion que la vente du lot aux enchères peut nuire à sa réputation.

En vertu de la directive européenne sur les droits des consommateurs (2011/83/CE), un acheteur (qui est un « consommateur ») de l'UE qui achète un lot aux enchères online, sans exposition publique, a le droit d'annuler un tel contrat de vente dans les quatorze (14) jours civils pour quelque raison que ce soit et sans engager la responsabilité de le faire si le vendeur est un professionnel. François EPIN Auction remboursera tout acheteur de l'UE exerçant valablement ce droit pour les paiements déjà effectués pour l'achat du lot. Le vendeur sera informé rapidement en cas d'annulation de la vente et des raisons invoquées par l'acheteur.

Si le lot est retourné dans le délai prévu par la loi, le vendeur ne sera pas payé. L'acheteur est responsable des frais de retour de l'article et le vendeur doit nous tenir pleinement informé de la date à laquelle l'article lui a été retourné. À la réception du lot, il doit inspecter le lot en tenant compte du dernier rapport d'état mis à jour, et confirmer si le lot a été reçu en bon état ou s'il y a des dommages, des changements matériels ou des pertes. Si le Lot est retourné endommagé ou si le Lot est perdu, nous conviendrons avec le vendeur de bonne foi du montant à déduire du remboursement de l'Acheteur conformément à leurs droits légaux.

## RESTRICTIONS IMPOSÉES AUX VENDEURS PENDANT LA PÉRIODE DE CONSIGNATION

Si le vendeur reçoit (directement ou indirectement) des demandes relatives au Lot pendant la Période de Consignation, il doit adresser ces demandes à François EPIN Auction et ne doit pas tenter de négocier directement la vente d'un Lot.

## PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Vous accordez une licence non exclusive, mondiale et libre de droits pour afficher les images du Lot que vous nous avez fourni pour la promotion des lots mis en vente aux enchères dont le nom de l'artiste et la description, sur le site Web et nos médias sociaux et le droit d'utiliser les images du lot à des fins de relations publiques et de marketing dans le cadre de la vente aux enchères. Nous nous réservons le droit de continuer à afficher les images du lot, le nom de l'artiste et la description sur le site Web et nos médias sociaux comme un registre des ventes passées. Vous acceptez que nous puissions superposer des filigranes et/ou des marques, lors de l'affichage des images du Lot.

Vous garantes et déclarez que vous avez irrévocablement le droit, de la part de tout titulaire de droits d'auteur du Lot, d'accorder à François EPIN Auction la licence énoncée ci-dessus et de nous accorder cette licence pour la commercialisation, la promotion et l'offre du Lot aux Enchères, nous ne violerons aucun droit de propriété intellectuelle de tiers.

Vous ne devez pas obtenir de licence ou d'autres droits pour publier, diffuser ou reproduire tout matériel relatif au Lot (par ex. texte, documents, descriptions) créé ou produit par François EPIN Auction, autre que pour un usage privé ou avec notre consentement.

FE  
FRANCOIS EPIN



Francois EPIN Auction  
27 rue Hippolyte Maindron  
75014 PARIS  
[www.artanimationauction.com](http://www.artanimationauction.com)  
Agrément n° : 255 - 2023