

Sommaire

1^{ière} Partie : L'animation japonaise, un reflet de l'histoire du Japon



Chapitre 1 : De 1917 à 1955 : La naissance de l'animation japonaise

1. Le kamishibai, théâtre de papier
2. L'emaki et l'estampe traditionnelle
3. Le rôle central du benshi
4. De nouvelles techniques venues d'Occident
5. Le premier fragment d'animation japonaise
6. Les pionniers de l'animation japonaise
7. Le tremblement de terre de 1923, effondrement et bouleversement
8. Le quart d'heure américain
9. Momotaro, symbole du nationalisme
10. Après la seconde guerre mondiale, l'animation sous contrôle américain

Ma sélection : 4 films à voir en priorité

Chapitre 2 : De 1956 à 1981 : Une ascension fulgurante

1. L'avènement de deux grands studios d'animation et le modèle Disney
2. La télévision, cette révolution
3. « Astro boy », symbole de l'animé des années 60
4. L'exode rural et l'apparition de la couleur
5. Le début des années 70, entre contestation et consécration
6. L'animé en mode « Shōnen Jump »
7. Les cibles de l'animation japonaise
8. La fin des années 70, lancement de studios et mise en orbite de nouvelles icônes
9. La nouvelle vague du cinéma d'animation

Ma sélection : 5 films et animés à voir en priorité

Chapitre 3 : De 1982 à 1989 : L'affirmation de son identité

1. Les animés du quotidien : le plein d'humour et de dérision
2. Des animés qui donnent envie de faire du sport
3. La consécration du « Shōnen »
4. « Club Dorothée », c'était toujours les vacances !
5. L'émergence d'une nouvelle façon de faire de l'animation au cinéma
6. La puissance visionnaire « d'Akira »

Ma sélection : 5 films et animés à voir en priorité

JEUX (Spécial studio Ghibli)

2^{ème} Partie : L'animation japonaise, l'école de la vie

Chapitre 4 : De 1990 à 1996 : L'animation se conjugue au présent du futur

1. L'âge d'or de la Toei
2. L'animation permet de découvrir le Japon
3. Le détective « Conan »
4. La révélation « Evangelion »
5. Le visionnaire « Ghost in the shell »
6. L'incontournable « Initial D »
7. La rencontre de Princesse Mononoke et de son prince
8. Le modèle économique « médiamix »
9. Jeux vidéo et animation
10. L'animation totalitaire ou vecteur de lien social ?
11. Satoshi Kon, génie convergent entre animation et cinéma

Ma sélection : 5 films et animés à voir en priorité

JEUX

Chapitre 5 : De 1997 à 2012 : Consécration et célébration

1. Un modèle économique qui vacille
2. Le « big three » du Shonen Jump en mode All Stars
3. Berserk, la référence du Seinen
4. Le phénomène Pokemon
5. L'exploration du folklore et des légendes japonaises : les yōkai

6.L'animé des années 2000 mélange les genres

7.La transition numérique

8.Death Note, l'ambivalence entre le bien et le mal

9.Le cinéma d'animation : un Oscar et enfin la reconnaissance du monde entier

10.Le dernier film d'animation d'Otomo, « Steamboy »

11.Femmes, l'animation vous aime

12.« Hunter x Hunter » et le rythme infernal des mangakas

13.Fairy Tail : le shōnen de trop ?

14.L'histoire du Japon médiéval magnifiquement re-visité

15.Une dernière partie de Budokai tenkaichi ?

Ma sélection : 6 films et animés à voir en priorité

JEUX

Télécharge mon E-book pour découvrir la suite

