

L'ANIMATION JAPONAISE **DU ROULEAU PEINT AUX POKÉMON**

BRIGITTE KOYAMA-RICHARD

Flammarion

SOMMAIRE

Introduction		Les premières années de la Toei	
		Dôga : 1956~1962	86
Le long voyage de l'animation		<i>Eiga Manga Matsuri</i> , la fête	
à travers le temps	11	des dessins animés	88
<i>Les rouleaux enlumés</i>		Les films d'animation destinés à la télévision	88
<i>ou l'illusion du mouvement</i>	11	Les débuts de l'« anime business » :	
<i>Monstres et yôkai : le rouleau peint</i>		1972-1980	90
<i>du cortège des cent démons</i>	13	Entretien avec Watanabe Yoshinori	
<i>Orient-Occident, à la croisée des mondes</i>	16	(Ryôtoku), ancien vice-président	
<i>L'art de jouer avec la perspective</i>	24	directeur général de la Toei	94
<i>L'art chinois à l'occidentale et le Japon</i>	25	L'ère des <i>media-mix</i> : 1981~1994	97
<i>Les ombres dites chinoises</i>	37	Les étapes de la réalisation en 1956	100
<i>Les lanternes magiques</i>	43	Les étapes de la réalisation aujourd'hui	102
Entretien de Laurent Mannoni, directeur scientifique		Un grand succès de la Toei :	
du patrimoine à la Cinémathèque française	46	<i>Ge ge ge no Kitarô, Kitarô le repoussant</i>	104
<i>Les lanternes magiques japonaises utsushi-e</i>	52	Entretien de Shimizu Shinji, directeur	
Entretien de Yamagata Fumio, directeur		du Planning Department de la Toei	106
de la troupe Minwaza	54	Mizuki Shigeru, le grand maître des <i>yôkai</i>	108
<i>Les automates</i>	60	Entretien du célèbre mangaka	
Entretien de Suzuki Kazuyoshi, directeur		Mizuki Shigeru	109
de recherche au National Museum of Nature		<i>Tezuka Osamu (1928-1989), dieu du manga</i>	
and Science de Tokyo	63	<i>et père de l'animation télévisée</i>	114
Le pré-cinéma et les grandes inventions	67	Entretien de Matsutani Takayuki,	
<i>L'illusion du mouvement</i>	67	président de Tezuka Productions	125
<i>La naissance du cinéma et des dessins animés</i>	71	Entretien de Kotoku Minoru,	
<i>Les pionniers de l'animation japonaise</i>	72	directeur de production	127
		Entretien de Shimizu Yoshihiro,	
		responsable des droits	129
Les grandes maisons de production	85	Une nouvelle version d'Astro Boy	132
<i>La Toei, un demi-siècle de films d'animation</i>	85	Yokoyama Ryûichi et le studio Otogi	132
La naissance de la Toei	85	La Tatsunoko Production	134

Entretien de Narushima Kôki, président de la Tatsunoko Production	140	Kawamoto Kihachirô : le grand maître du film d'animation de marionnettes	195
TMS Entertainment	142	Entretien avec Kawamoto Kihachirô	204
<i>La Shin-Ei Dôga</i>	148	<i>Le rouleau peint du Dôjôji</i>	212
<i>Production I.G</i>	152		
Entretien de Ishikawa Mitsuhsa, président et CEO de la Production I.G	158	Renouveau et consécration du dessin animé japonais	219
MADHOUSE	160	<i>La nouvelle génération : Katô Kunio, le poète de l'animation japonaise</i>	220
Entretien de Maruyama Masao, président et CEO de MADHOUSE	162	Entretien avec Katô Kunio, animateur chez Robot Communications Inc.	221
Entretien du metteur en scène et producteur Rintarô	164	<i>Le musée de l'Animation du quartier de Suginami, à Tôkyô</i>	224
<i>Hello Kitty, une star de l'animation japonaise</i>	168	Entretien avec Suzuki Shin. ichi, directeur du musée de l'Animation du quartier de Suginami	225
<i>L'évolution de l'animation japonaise</i>	169		
L'Empire des mangas et de l'animation :			
le rôle des grands éditeurs	171	<i>Notes</i>	229
Entretien avec Kubo Masakazu, producteur et rédacteur en chef des éditions Shogakukan Inc.	175	<i>Glossaire</i>	231
<i>Une grande figure du manga :</i>		<i>Bibliographie sélective</i>	235
<i>Chiba Tetsuya</i>	179	<i>Remerciements</i>	244
Entretien avec Chiba Testuya, mangaka	181		
Entretien avec Igarashi Takao, vice-président des éditions Kôdansha	183		
Entretien avec Ishii Tôru, rédacteur en chef aux éditions Kôdansha	185		
<i>Du manga au dessin animé</i>	188		
<i>Retour aux sources</i>	193		