

Les écrans du cinéma d'animation japonais

Horaire : les mercredis de 13 h à 16 h
Enseignement synchrone à distance via Zoom
Chargé de cours : Mathieu Li-Goyette
Courriel : mathieu.li-goyette@umontreal.ca
Bureau et disponibilités : Zoom / Sur rendez-vous

DESCRIPTION

Ce cours sera consacré aux formes et aux techniques qui caractérisent le cinéma d'animation japonais et ses écrans. Les écrans qui composent sa pratique : les différences planaires qui distinguent un corps d'un décor, un avion d'un nuage ; mais aussi les écrans qui axent sa diffusion au Japon et dans le monde : la tension entre le *manga-eiga* et l'anime, entre le long-métrage, l'épisode et l'OVA ; les écrans enfin qu'il représente : ceux des médias, de l'animation, du réel, c'est-à-dire le nôtre qui se tiendra à distance sur nos écrans respectifs.

Nous travaillerons à saisir les innovations formelles de l'anime et à les remettre dans le contexte d'un certain Japon contemporain, technologique et culturel, qui nous informera à la fois sur la place de l'animation dans l'écosystème de ses écrans ainsi que sur sa position dans la société de divertissement mondialisée dans laquelle nous vivons. Le cours propose ainsi une approche technocritique de l'animation japonaise, avec comme fil conducteur l'histoire des techniques d'animation et de leur raffinement, analysant par la même occasion en quoi l'anime s'est singularisé à travers ses techniques et en quoi il a modelé de nouvelles spectatures comme la culture otaku.

À partir d'une histoire de la pratique de l'animation au Japon, ce cours proposera donc une réflexion philosophique sur la culture mass-médiatique japonaise et mondiale qui mobilisera les théories des appareils (Agamben, Benjamin, Furuhashi) afin de réfléchir sur des œuvres à la fois populaires et radicales, qui ont surtout en commun d'utiliser l'animation afin de réfléchir *sur* le cinéma d'animation. Abordant aussi diverses théories du mouvement et de la vitesse (Deleuze, LaMarre, Virilio) et des corps augmentés (Azuma, Denison, Monnet, Napier), nous proposerons une relecture approfondie du cinéma d'animation japonais en privilégiant une approche transversale et pluridisciplinaire.

PRÉALABLE

Le cours n'exige aucune connaissance de la langue japonaise. La lecture et une bonne compréhension de l'anglais sont toutefois requises. Des connaissances de base en analyse filmique sont recommandées, mais pas exigées, car la première séance sera une mise à niveau en la matière.

ÉVALUATION

Participation aux discussions en ligne (10 %)
Examens courts : 14 octobre et 9 décembre (30%)
Travail de mi-session : 28 octobre (20%)
Travail final : 16 décembre (40 %)

COURS À DISTANCE (EL)

L'intégralité du cours sera donnée à distance via Zoom. La participation (10%) sera jugée soit par la participation aux discussions en ligne (en synchrone) soit par la participation aux discussions sur le forum du cours sur Studium (en asynchrone). Toutes les séances du cours seront enregistrées et disponibles sur Zoom pour toute la durée du trimestre.

BIBLIOGRAPHIE (*un ouvrage obligatoire)

- Agamben, Giorgio. 2006. *L'ouvert : de l'homme et de l'animal*. Paris : Rivages.
- Agamben, Giorgio. 2007. *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*. Paris : Rivages.
- Azuma, Hiroki. 2008. *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*. Paris : Hachette.
- Beckman, Karen (dir.). 2014. *Animating Film Theory*. Durham : Duke University Press
- Bendazzi, Giannalberto. 1991. *Cartoons : Le cinéma d'animation, 1892-1992*. Paris : Liana Livi.
- Benjamin, Walter. 2011. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Allio.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1972. *L'Anti-Œdipe*. Paris : Éditions de Minuit.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1976. *Kafka : pour une littérature mineure*. Paris : Éditions de Minuit.
- Deleuze, Gilles. 1983. *L'image-mouvement*. Paris : Éditions de Minuit.
- Denison, Rayna. 2015. *Anime: A Critical Introduction*. Londres : Bloomsbury.
- Déotte, Jean-Louis. 2007. *Qu'est-ce qu'un appareil ? Benjamin, Lyotard, Rancière*. Paris : L'Harmattan.
- Eisenstein, Sergei. 1949. *Film Form*. Orlando : Harcourt.
- Galbraith, Patrick W.. 2010. « Akihabara: Conditioning a Public "Otaku" Image ». *Mechademia* Vol 5, p. 210-230.
- Guattari, Félix. 1992. *Chaosmose*. Paris : Galilée.
- Foucault, Michel. 1976. *Histoire de la sexualité I – La volonté de savoir*. Paris : Gallimard.
- Horbinski, Andrea. 2019. « What You Watch is What You Are? Early Anime and Manga Fandom in the United States ». *Mechademia* Vol 12, p. 11-30.
- Howard, Christopher. 2014. « The Ethics of *Sekai-kei*: Reading Hiroki Azuma with Slavoj Žižek ». *Science Fiction Film and Television* Vol 7 No 3, p. 365-386.
- Jean, Marcel. 2006. *Le langage des lignes*. Montréal : Les 400 coups.
- Kaichiro, Morikawa. 2013. « Otaku/Geek ». *Review of Japanese Culture and Society* Vol 25, p. 56-66.
- Kierkegaard, Soren. 1990. *La Reprise*. Paris : Flammarion.
- LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press.***
- LaMarre, Thomas. 2012. « Humans and Machines ». *Inflexions* n° 5 (mars), p. 29-67.
- LaMarre, Thomas. 2018. *The Anime Ecology*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Lyotard, Jean-François. 1979. *La condition postmoderne – Rapport sur le savoir*. Paris : Éditions de Minuit.
- Mizuno, Hiromi. 2007. « When Pacifist Japan Fights : Historicizing Desires in Anime ». *Mechademia*, vol. 2, p. 104-123.
- Monnet, Livia. 2010. « Anatomy of Permutational Desire: Perversion in Hans Bellmer and Oshii Mamoru ». *Mechademia* Vol 5, p. 285-309.
- Napier, Susan J.. 2007. « When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in *Neon Genesis Evangelion* and *Serial Experiments: Lain* » dans Bolton, Christopher, Istvan Csicsery-Ronay Jr. et Takayuki Tatsumi (dir.). *Robots Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction From Origins to Anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press, p. 101-122.
- Ôtsuka Eiji. 2013. « An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture ». *Mechademia* Vol. 8, p. 251-277.
- Rancière, Jacques. 2000. *Le partage du sensible : esthétique et politique*. Paris : La Fabrique.
- Saito, Satomi. 2015. « Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises ». *Mechademia* Vol 10, p. 143-161.
- Steinberg, Marc. 2012. *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Virilio, Paul. 1977. *Vitesse et politique : essai de dromologie*. Paris : Galilée.
- Virilio, Paul. 1991. *Guerre et cinéma : logistique de la perception*. Paris : Éditions Cahiers du cinéma.
- Žižek, Slavoj. *Bienvenue dans le désert du réel*. Paris : Flammarion.

FILMOGRAPHIE

- Anno, Hideaki. 1989-1990. *Nadia : The Secret of Blue Water*. Japon. Animatsu.
- Anno, Hideaki. 1995-1996. *Neon Genesis Evangelion*. Japon. ADV Films.
- Ishiguro, Noboru. 1982-1983. *Macross*. Japon. FilmRise.
- Ishiguro, Noboru. 1988-1997. *Legend of the Galactic Heroes*. Japon. Animage.
- Masaoka, Kenzo. 1943. *Spider and Tulip*. Japon. Funimation. 16 minutes.
- Matsumoto, Leiji. 1974-1975. *Space Battleship Yamato*. Japon. Voyager.
- Miyazaki, Hayao. 1984. *Nausicaä de la Vallée des vents*. Japon. Studio Ghibli. 117 minutes.
- Miyazaki, Hayao. 1986. *Le château dans le ciel*. Japon. Studio Ghibli. 125 minutes.
- Miyazaki, Hayao. 1989. *Kiki, la petite sorcière*. Japon. Studio Ghibli. 103 minutes.
- Miyazaki, Hayao. 1992. *Porco Rosso*. Japon. Studio Ghibli. 94 minutes.
- Miyazaki, Hayao. 2001. *Le voyage de Chihiro*. Japon. Studio Ghibli. 125 minutes.
- Miyazaki, Hayao. 2013. *Le vent se lève*. Japon. Studio Ghibli. 135 minutes.
- Mori, Takeshi. 1991. *Otaku no video*. Japon. AnimEigo. 50 minutes.
- Murase, Shuko. 2006. *Ergo Proxy*. Japon. Funimation.
- Nakamura, Ryutarō. 1998. *Serial Experiments Lain*. Japon. Funimation.
- Nishizawa, Nobutaka. 1978-1981. *Galaxy Express 999*. Japon. Toei Animation.
- Oshii, Mamoru. 1985. *Angel's Egg*. Japon. Manga Video. 71 minutes.
- Oshii, Mamoru. 1993. *Pallabor 2*. Japon. Bandai. 113 minutes.
- Oshii, Mamoru. 1995. *Ghost in the Shell*. Japon. Madman. 83 minutes.
- Oshii, Mamoru. 2004. *Ghost in the Shell 2: Innocence*. Japon. Madman. 100 minutes.
- Rintaro. 1979. *Galaxy Express 999*. Japon. Toei Animation. 129 minutes.
- Seo Mitsuyo. 1945. *Momotaro, Sacred Sailors*. Japon. Funimation. 74 minutes.
- Sunada, Mami. 2013. *The Kingdom of Dreams and Madness*. Japon. GKIDS. 118 minutes.
- Takahata, Isao. 1968. *Horus, Prince of the Sun*. Japon. Discotech Media. 82 minutes.
- Takahata, Isao. 1988. *Le tombeau des lucioles*. Japon. Studio Ghibli. 89 minutes.
- Takahata, Isao. 2013. *Le conte de la princesse Kaguya*. Japon. Studio Ghibli. 137 minutes.
- Tezuka, Osamu. 1963-1964. *Astro Boy*. Japon. Bayview Entertainment.
- Tezuka, Osamu. 1966. *Pictures at an Exhibition*. Japon. 39 minutes.
- Tezuka, Osamu. 1984. *Jumping*. Japon. 7 minutes.
- Tomino, Yoshiyuki. 1979-1980. *Mobile Suit Gundam*. Japon. Right Stuff.
- Uratani, Toshiro. 2004. *Yasuo Otsuka's Joy of Motion*. Japon. Studio Ghibli. 107 minutes.
- Yamada, Naoko. 2016. *A Silent Voice*. Japon. Madman. 130 minutes.
- Yamaga, Hiroyuki. 1987. *Les ailes d'Honnéamise*. Japon. Maiden Japan. 121 minutes.
- Yamamoto Eiichi. 1973. *La Belladonna de la tristesse*. Japon. Video Service Corp. 93 minutes.
- Yuasa, Masaaki. 2004. *Mind Game*. Japon. Shout! Factory. 103 minutes.
- Yuyama, Kunihiko. 1998-2003. *Pokémon*. Japon. 4Kids.

1^{ère} séance – 2 septembre : Introduction

Introduction à l'analyse du cinéma et à l'histoire de l'animation.

Texte à lire

Jean, Marcel. 2006. *Le langage des lignes*. Montréal : Les 400 coups, p. 15 à 34.

2^e séance – 9 septembre : Les débuts de l'animation au Japon

Histoire des débuts de l'animation au Japon. Développement des premières techniques et perfectionnement des pratiques jusqu'à la Deuxième Guerre mondiale.

Textes à lire

Benjamin, Walter. 2011. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Allio.

Leslie, Esther. 2014. « Animation and History » dans Beckman, Karen (dir.). *Animating Film Theory*. Durham : Duke University Press, p. 26-36.

* * * 17 septembre : Date limite pour la modification des choix de cours * * *

3^e séance – 16 septembre : Momotaro, entre Eisenstein et fascisme

Survole des théories du montage de Sergei Eisenstein et de leur influence dans l'animation de propagande. Début des théories de l'animation focalisées sur les personnages au Japon (Taihei Imamura).

Films à visionner

Momotaro, Sacred Sailors / Momotarō: Umi no Shinpei (Mitsuyo Seo, 1945, 74 minutes)

Spider and Tulip / Kumo to Tulip (Kenzo Masaoka, 1943, 16 minutes)

Textes à lire

LaMarre, Thomas. 2014. « Cartoon Film Theory: Imamura Taihei on Animation, Documentary, and Photography » dans Beckman, Karen (dir.). *Animating Film Theory*. Durham : Duke University Press, p. 221-251.

Ôtsuka Eiji. 2013. « An Unholy Alliance of Eisenstein and Disney: The Fascist Origins of Otaku Culture ». *Mechademia* Vol. 8, p. 251-277.

Texte complémentaire

Deleuze, Gilles. 1983. *L'image-mouvement*. Paris : Éditions de Minuit, p. 46-61.

4^e séance – 23 septembre : Un art de la contrainte – les images multiplanaires (1^{ère} partie)

Étude du concept d'animétisme de Thomas LaMarre. Émergence du mangaka Osamu Tezuka dans l'industrie de l'anime et passage en revue des innovations techniques d'*Astro Boy*.

Films à visionner

Les deux premiers épisodes de *Astro Boy / Tetsuwan Atomu* (Osamu Tezuka, 1963, 50 minutes)

Textes à lire

Déotte, Jean-Louis. 2007. *Qu'est-ce qu'un appareil ? Benjamin, Lyotard, Rancière*. Paris : L'Harmattan, p. 65-78.

Rancière, Jacques. 2000. *Le partage du sensible : esthétique et politique*. Paris : La Fabrique, p. 46-53.

LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 3-25.

5^e séance – 30 septembre : Un art de la contrainte – les images multiplanaires (2e partie)

Les images multiplanaires et l'animation intégrale. Retour sur le *manga-eiga* et le travail des pionniers Yasuo Otsuka, Isao Takahata et Hayao Miyazaki. Analyse de *Horus, Prince du soleil* (1968).

Film à visionner

Horus, Prince du soleil / Taiyô no ôji : Horusu no daibôken (Isao Takahata, 1968, 82 minutes)

Texte à lire

LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 26-76.

6^e séance – 7 octobre : Matières et plasticités organiques

Sur la représentation des corps et du désir dans le cinéma d'animation japonais. Visionnement et étude de *La Belladonna de la tristesse* (1973).

Film à visionner

La Belladonna de la tristesse / Kanashimi no beradonna (Eiichi Yamamoto, 1973, 86 minutes)

Textes à lire

Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1976. *Kafka : pour une littérature mineure*. Paris : Éditions de Minuit, p. 17-28.

Foucault, Michel. 1976. *Histoire de la sexualité I – La volonté de savoir*. Paris : Gallimard, p. 178-211.

7^e séance – 14 octobre : Perspectives balistiques (1^{ère} partie) + 1^{er} examen court (15%)

Examen à choix de réponses sur Studium d'une durée maximale de 30 minutes. L'examen sera disponible du 14 au 21 octobre inclusivement. Il s'agit d'un examen de lecture, articulé autour des textes à lire et des films à visionner.

Étude du concept de cinématisme de Thomas LaMarre. Retour sur la fascination du cinéma d'animation japonais pour les machines, les véhicules et les quêtes de vitesse. Analyse de *Space Battleship Yamato* (1974-1975) et *Galaxy Express 999* (1977-1981).

Films à visionner

Les deux premiers épisodes de *Space Battleship Yamato / Uchû senkan Yamato* (L. Matsumoto, 1974-1975, 50 minutes)

Les deux premiers épisodes de *Galaxy Express 999 / Ginga tetsudô Three-Nine* (N. Nishizawa, 1978-1981, 50 minutes)

Textes à lire

LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 64-76.

Mizuno, Hiromi. 2007. « When Pacifist Japan Fights: Historicizing Desires in Anime ». *Mechademia* Vol 2, p. 104-123.

Virilio, Paul. 1977. *Vitesse et politique : essai de dromologie*. Paris : Galilée, p. 45-63.

Textes complémentaires

Horbinski, Andrea. 2019. « What You Watch is What You Are? Early Anime and Manga Fandom in the United States ». *Mechademia* Vol 12, p. 11-30.

Virilio, Paul. 1991. *Guerre et cinéma : logistique de la perception*. Paris : Cahiers du cinéma, p. 7-14.

*** Semaine de lecture ***

8^e séance – 28 octobre : Perspectives balistiques (2^e partie) et animation expérimentale

Introduction à l'animation expérimentale au Japon et aux divers groupes d'avant-garde qui l'ont inspirée. Naissance de la culture otaku.

Textes à lire

Furuhata, Yuriko. 2014. « Animating Copies: Japanese Graphic Design, Xerox Machine, and Walter Benjamin » dans Beckman, Karen (dir.). *Animating Film Theory*. Durham : Duke University Press, p. 181-200.
Kaichiro, Morikawa. 2013. « Otaku/Geek ». *Review of Japanese Culture and Society* Vol 25, p. 56-66.
LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 77-123.

Textes complémentaires à lire

Galbraith, Patrick W.. 2010. « Akihabara: Conditioning a Public “Otaku” Image ». *Mechademia* Vol 5, p. 210-230.
Saito, Satomi. 2015. « Beyond the Horizon of the Possible Worlds: A Historical Overview of Japanese Media Franchises ». *Mechademia* Vol 10, p. 143-161.

9^e séance – 4 novembre : Corps et territoire + Remise du travail de mi-session (20%)

Analyse de la relation entre le corps et le territoire de l'animation. Étude de *Castle in the Sky* (1986) et *Nadia* (1990-1991).

Remise du travail de mi-session : Compte-rendu de lecture de 3 à 4 pages (env. 1200 mots). Votre compte-rendu doit porter sur un texte à lire (incluant les textes complémentaires) et ses exemplifications doivent demeurer à l'intérieur du corpus du cours (par ex. un compte-rendu du texte de Walter Benjamin tisserait des liens avec le cinéma d'animation et non avec la photographie du tournant du siècle dernier). Votre compte-rendu doit d'abord cerner la problématique soulevée par le texte (5/20), puis la détailler (5/20) et l'exemplifier (5/20). L'expression écrite compte pour 5/20.

Films à visionner

Le château dans le ciel / Tenkû no shiro Rapyuta (Hayao Miyazaki, 1986, 125 minutes)
Les quatre premiers épisodes de *Nadia: The Secret of Blue Water / Fushigi no umi no Nadia* (Hideaki Anno, 1990-1991, 100 minutes)

Textes à lire

Agamben, Giorgio. 2007. *Qu'est-ce qu'un dispositif?*. Paris : Rivages.
Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1972. *L'Anti-Œdipe*. Paris : Éditions de Minuit, p. 167-184.
LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 124-143.

*** 6 novembre : Date limite pour l'abandon d'un cours ***

10^e séance – 11 novembre : Devenirs du corps animé

Analyse des corps de l'anime, ainsi que de la relation entre l'être, la machine et leurs réincarnations mutuelles dans le cinéma de Mamoru Oshii.

Films à visionner

Patlabor 2 / Kidô keisatsu patorebâ (Mamoru Oshii, 1993, 113 minutes)
Ghost in the Shell / Kôkaku Kidôtai (Mamoru Oshii, 1995, 83 minutes)
Ghost in the Shell 2: Innocence / Inosensu: Innocence (Mamoru Oshii, 2004, 100 minutes)

Textes à lire

Denison, Rayna. 2015. *Anime: A Critical Introduction*. Londres : Bloomsbury, p. 51-68

LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 144-165.
Monnet, Livia. 2010. « Anatomy of Permutational Desire: Perversion in Hans Bellmer and Oshii Mamoru ». *Mechademia*
Vol 5, p. 285-309.

11^e séance – 18 novembre : Matières effacées et chimères numériques

Sur les machines abstraites, les matières effacées et les intrusions numériques. Étude de *Serial Experiments Lain* (1998).
Réflexion sur le réalisme dans l'anime.

Films à visionner

Les quatre premiers épisodes de *Serial Experiments Lain* (Ryûtarô Nakamura, 1998, 100 minutes)

Texte à lire

Guattari, Félix. 1992. *Chaosmose*. Paris : Galilée, p. 53-66.
LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 166-183.
Napier, Susan J.. 2007. « When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in *Neon Genesis Evangelion* and *Serial Experiments: Lain* » dans Bolton, Christopher, Istvan Csicsery-Ronay Jr. et Takayuki Tatsumi (dir.). *Robots Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction From Origins to Anime*. Minneapolis: University of Minnesota Press, p. 101-122.

Texte complémentaire

LaMarre, Thomas. 2012. « Humans and Machines ». *Inflexions* n° 5 (mars), p. 29-67.

12^e séance – 25 novembre : Neon Genesis Evangelion

Analyse de *Neon Genesis Evangelion*, de son rapport à la famille, à la culture et au temps.

Films à visionner

Les treize premiers épisodes de *Neon Genesis Evangelion* / *Shin Seiki Evangelion* (Hideaki Anno, 1995-1996, 312 minutes)

Textes à lire

Azuma, Hiroki. 2008. *Génération otaku : les enfants de la postmodernité*. Paris : Hachette, p. 47-94.
LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 166-183.
Žižek, Slavoj. *Bienvenue dans le désert du réel*. Paris : Flammarion, p. 23-60.

Textes complémentaires

Kierkegaard, Soren. 1990. *La Reprise*. Paris : Flammarion, p. 65-120.
Lyotard, Jean-François. 1979. *La condition postmoderne – Rapport sur le savoir*. Paris : Éditions de Minuit, p. 7-16; 24-42.

13^e séance – 2 décembre : Tribus otakus et spectateurs postmodernes

Réflexion sur la nature des « tribus » otakus et du devenir otaku du spectateur postmoderne.

Films à visionner

Les treize derniers épisodes de *Neon Genesis Evangelion* / *Shin Seiki Evangelion* (Hideaki Anno, 1995-1996, 312 minutes)
Otaku no video (Takeshi Mori. 1991, 50 minutes)

Textes à lire

Howard, Christopher. 2014. « The Ethics of *Sekai-kei*: Reading Hiroki Azuma with Slavoj Žižek ». *Science Fiction Film and Television* Vol 7 No 3, p. 365-386.
LaMarre, Thomas. 2009. *The Anime Machine*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 184-206.

Texte complémentaire

Liotard, Jean-François. 1979. *La condition postmoderne – Rapport sur le savoir*. Paris : Éditions de Minuit, p. 49-68.

14^e séance – 9 décembre : Écologie des médias et l'« incident Pokémon » + 2^e examen court (15%)

Examen à choix de réponses sur Studium d'une durée maximale de 30 minutes. L'examen sera disponible du 9 au 16 décembre inclusivement. Il s'agit d'un examen de lecture, articulé autour des textes à lire et des films à visionner.

Conclusion du cours en forme d'introduction au principe d'écologie des médias ainsi qu'un survol de l'incident Pokémon de 1997. Approche des œuvres de Masaaki Yuasa et Naoko Yamada.

Textes à lire

LaMarre, Thomas. 2018. *The Anime Ecology*. Minneapolis : University of Minnesota Press, p. 21-53.

Films complémentaires à visionner

Mind Game (Masaaki Yuasa, 2004, 103 minutes)
A Silent Voice / Koe no katachi (Naoko Yamada, 2016, 130 minutes)

16 DÉCEMBRE : REMISE DU TRAVAIL FINAL (40 %)

Rédiger une analyse filmique d'environ 10 pages, soit 3000 mots¹ sur un film ou une série d'animation abordé en classe (voir la filmographie à la page 3). Votre analyse doit inclure :

- Une problématique (5/40)
- Une structure claire, articulée à travers au moins deux idées principales *différentes* (5/40)
- Au minimum 5 citations scientifiques *productives* provenant de 4 ouvrages ou articles différents (20/40)
- Au moins 2 de ces ouvrages doivent provenir de la bibliographie en page 2 du syllabus (5/40)
- Une rhétorique claire et soignée (5/40)

N.B.

Vous pouvez travailler sur une *autre* œuvre que celles proposées en page 3, à condition que votre choix tienne en compte les approches théoriques du cours et que vous m'en fassiez part pour approbation au plus tard le 15 novembre.

Pour compter, une citation doit occuper au moins une ligne. Une citation coupée en deux par une incise compte comme une seule citation.

Les « deux idées principales différentes » se réfèrent à deux mouvements distincts de votre pensée qui appellent à l'interdisciplinarité (par ex. une perspective technique suivie d'une perspective thématique ; ou une perspective philosophique suivie d'une perspective sociale, etc.). Ces idées ne peuvent être déployées en vase clos, elles doivent se suivre (ou s'intercaler) et s'articuler entre elles.

¹ Plus ou moins 3000 mots ; minimum 2700, maximum 3500. Interligne double. Page titre obligatoire. Table des matières facultative. Bibliographie et filmographie obligatoires avec le protocole que vous souhaitez, tant qu'il soit appliqué avec rigueur. Vous pouvez remettre votre travail en français ou en anglais.