

## Le Dessin De Manga Vol 2 Le Corps Humain

*Ce tome est consacré à décrire l'affection et l'intimité entre deux personnes - parent et enfant, deux ami(e)s, et surtout couples amoureux. Du premier regard au premier baiser et aux relations les plus intimes, le sujet est traité avec pudeur, mais sans pruderie.*

*Les repères théoriques et les dispositifs didactiques nécessaires à l'enseignement de la littérature de jeunesse sont présentés. Composé de douze chapitres, l'ouvrage définit les champs conceptuels du littéraire, examine les différentes entrées dans le texte littéraire, propose des pistes pour découvrir les spécificités du théâtre contemporain et de la poésie, etc.*

*Des origines à nos jours, de l'art de l'estampe au cinéma d'animation, du Japon au reste du monde, cet ouvrage pédagogique retrace la fabuleuse aventure de la bande dessinée japonaise. Véritable panorama chronologique, ce guide rend compte des différents aspects du dessin de manga : historique, esthétique et culturel. Pour décrire les différents styles graphiques, le texte est illustré de dessins originaux. Un guide de culture générale, destiné à tous les amateurs et/ou dessinateurs de manga. Les styles Les techniques Les artistes*

*L'affrontement des Superiors*

*Villégiature et architecture domestique*

*Exclusivité ebook - Disponible uniquement en version numérique à télécharger*

*Coloriser ses BD avec Photoshop*

*French books in print*

*Viollet-le-Duc*

Célèbre peintre japonais du XIXe siècle, retrouvez dans ce livre numérique son histoire, son art et ses plus célèbres œuvres. A l'occasion de l'exposition Hokusai au Grand Palais à partir du 1er octobre, GEO ART revient sur la vie, l'œuvre ainsi que sur la technique et la vision du monde de celui qui se dénommait lui-même le " fou de dessin " avec cet ouvrage richement illustré et agrémenté de citations de l'artiste. Ses portraits, ses nombreuses séries de paysages, particulièrement ses représentations du mont Fuji, sont l'archétype de l'estampe et de la tradition japonaises.

This edited collection provides a timely review of the current state of hate speech research in Asia and Europe, through the comparative examples of Korea, Japan and France. Extending the study of hate speech studies beyond the largely western emphasis on European and US contexts dominant in the field, this book's comparative framework aims to examine hate speech as a global phenomenon spanning Asian and European contexts. An innovative range of nuanced empirical case studies explore hate speech by analyzing gendered hate speech and nationality, French cartoon humour, official counter radicalization narratives and the use of international law to inform domestic legislation in the Philippines and Japan. A fresh perspective on Asian and European hate speech, this book's evaluation of current of hate speech research also identifies future directions for the development of theory and method. Filling a critical gap in the literature, Hate Speech in Asia and Europe will appeal to students and scholars of law, politics, religion, history, social policy and social science more broadly, as well as Asian Studies.

Décryptage du jeu vidéo Persona, dont le succès a dépassé celui de sa saga originelle, Shin Megami Tensei. Retour en grâce de Shin Megami Tensei, le spin-off Persona est devenu plus connu que la saga originelle. Persona est en effet une série alternative du jeu de rôle japonais Shin Megami Tensei. Le cinquième épisode est d'ailleurs attendu comme le messie – surtout en France. Ce dernier sort justement en avril, mois de publication de notre ouvrage qui revient en 552 pages sur toute la série, du premier épisode au quatrième. Création, univers, décryptage, l'ensemble de la saga est passée au crible ! Rémy et Clémence nous offre une analyse complète de cette série de jeux vidéo de rôle qui a su conquérir le monde ! À PROPOS DES AUTEURS Rémy Lopez est titulaire d'une Licence en langue et civilisation japonaises, et est tombé dans la marmite du RPG étant petit. Une passion qui ne l'a jamais quitté puisqu'à dix sept ans, il écrit ses premiers articles pour la presse spécialisée, de Gameplay RPG à Role Playing Game, après avoir fait ses armes sur le web en amateur. Grand admirateur de Jung, Campbell et Eliade, il a entamé sa carrière d'auteur en écrivant à deux reprises sur Final Fantasy, d'abord sur le huitième épisode en 2013, puis l'univers d'Ivalice en 2015. « Trekkie » depuis l'enfance, passionnée d'histoire avec un net penchant pour les (histoires de fesses) secrets d'alcôve des cours royales et dévoreuse de J-RPG, Clémence Postis a vite compris que sa vie professionnelle serait une aventure. Après une licence de japonais pour apprendre à s'adresser à l'empereur nippon, un diplôme de communication pour savoir le séduire et une école de journalisme pour raconter son épopée romantique, la voilà parée. En attendant que l'empereur cesse de filtrer ses SMS et lui accorde enfin le statut d'impératrice qui lui est dû, elle s'occupe en étant podcasteuse, pigiste et journaliste respectivement à Radiokawa, l'Avis des Bulles et Far Ouest. Son vêtement fétiche est une paire de chaussettes Serdaigle, son arme de prédilection un roman en cours de lecture, et sa némésis : J.J. Abrams. Live long and prosper.

Le commerce du coton en Méditerranée à la fin du Moyen Age

Hokusai

Hokusai, le fou génial du Japon moderne

Chibi Girls Livre de Coloriage Vol 1

Hate Speech in Asia and Europe

Essai sur l'art

*Apprendre les bases du dessin de Manga, étape par étape. L'esprit manga. Le matériel : la technique de dessin au stylo. Toutes les étapes décrites et montrées en images pour savoir dessiner : les visages, les silhouettes, différents types de personnages de Manga. Les petites erreurs communes : les connaître et les éviter.*

*An increased public and academic interest in drawing and sketching, both traditional and digital, has allowed drawing research to emerge recently as a discipline in its own right. In light of this development, Writing on Drawing presents a collection of essays by leading artists and drawing researchers that reveal a provocative agenda for the field, analyzing the latest work on creativity, education and thinking from a variety of perspectives. Writing on Drawing is a forward-looking text that provokes enquiry and shared understanding of contemporary drawing research and practice. An essential resource for artists, scientists, designers, and engineers, this volume offers*

*consolidation, discussion and guidance for a previously fragmented discipline.*

*La liste exhaustive des ouvrages disponibles publiés en langue française dans le monde. La liste des éditeurs et la liste des collections de langue française.*

*Apprendre à dessiner les mangas*

*Essays on Drawing Practice and Research*

*Beyond Hate and Fear*

*Japonisme in Art*

*The Dragon and the Dazzle*

*Travail de trame*

Depuis la fin des années 1990, la bande dessinée s'est en partie affranchie du cadre conceptuel des « paralittératures », pour s'inscrire dans le champ plus légitime des « littératures dessinées ». Si ce mouvement s'est accompagné en France d'une reconnaissance officielle de la part des plus hautes autorités éducatives, le médium peine cependant à trouver sa place dans les pratiques de classe, par faute de théorisation didactique. Le présent ouvrage tente de combler ce retard. De l'école élémentaire à l'Université, il expose les enjeux éducatifs contemporains, liés à l'étude de la bande dessinée dans les classes de littérature, d'histoire, de langue et civilisation, et propose des repères théoriques et didactiques pour cet enseignement. Quelle démarche spécifique faut-il adopter pour étudier un album intégral à l'école, depuis le choix d'un univers d'auteur, jusqu'aux dispositifs de présentation et de questionnement des œuvres dans la classe ? Comment intégrer la BD comme source documentaire, dans le cadre d'une histoire culturelle et sociale des représentations ? Comment éviter les effets d'instrumentalisation prétexte, au profit d'une approche intégrée, où la bande dessinée est davantage étudiée pour elle-même, dans sa dimension littéraire et plastique ? Par-delà l'immersion de la BD dans la culture médiatique, l'enjeu est bien de placer les élèves en situation de questionnement face aux œuvres, pour promouvoir les Humanités comme cultures de l'interprétation.

Marco Pellitteri examines the growing influence of Japanese pop culture in European contexts in this comprehensive study of manga, anime, and video games. Looking at the period from 1975 to today, Pellitteri discusses Super Mario, Pokémon, kawaii, Sonic, robots and cyborgs, Astro Boy, and Gundam, among other examples of these popular forms. Pellitteri divides this period into two eras ("the dragon" and "the dazzle") to better understand this cultural phenomenon and means by which it achieved worldwide distribution.

Cet ouvrage a reçu le 32ème prix de la Society for the Study of Japonisme de Tokyo. Pour illustrer l'intérêt que l'art japonais suscita auprès des artistes occidentaux du XIXe siècle, le cas de Giuseppe De Nittis (1846-1884), peintre italien installé à Paris en 1868, est exemplaire. Devenu un artiste à succès, De Nittis fit son entrée dans les milieux artistiques et intellectuels. Son salon devint un des endroits les plus célèbres de la ville. Parmi ses convives, on comptait les majeurs collectionneurs d'art japonais de l'époque. Les précieux renseignements récupérés dans des documents inédits ont permis de reconstituer le cadre japonisant où De Nittis avait vécu et de remonter aux objets orientaux dont il aimait s'entourer et d'où il puisa son inspiration. L'ouvrage conduit à une démonstration claire des relations entre japonisme et naturalisme chez De Nittis. C'est la première fois que De Nittis japonisant apparaît sous un éclairage novateur et insoupçonné. Basé sur des recherches rigoureuses et nouvelles, ce livre apporte également des précisions passionnantes sur la diffusion d'objets japonais auprès d'artistes qui font partie, comme Manet, du cercle amical de De Nittis.

*Infinite Dendrogram volume 3*

*Le Bouquin de la bande dessinée*

*Couple*

*Ombres et lumière*

*actes du colloque, 3-4 juin 1998*

*Manga Design*

**Idées de cadeaux pour 2020 Idéal pour les débutants | 30 dessins uniques et en double exemplaire | Excellent rapport qualité-prix ! Un joli livre de coloriage chibi réalisé par April Amber, contenant 30 dessins uniques de chibi girls en double exemplaire pour le prix d'un. Ce livre de coloriage est plus adapté aux enfants de 5 ans et plus, mais pas que... Je suis sûr qu'il y a aussi des adultes qui aimeraient colorier ces filles super mignonnes et pourquoi pas, c'est très amusant de les voir prendre vie avec des couleurs éclatantes, quel que soit votre âge. Ces adorables filles kawaii vous couperont le souffle avec des poses drôles et originales. Parmi les personnages figurant dans ce livre, on trouve une Licorne, une danseuse de disco, une fille abeille, une Candy Girl, une scientifique folle, une fille gamer et bien d'autres encore, chacun dans son propre univers. Quelques-uns des dessins ont été dessinés sous une forme plus simple, afin de permettre aux plus jeunes de s'amuser à colorier ces magnifiques chibi girls, ainsi que des dessins plus détaillés tout au long du livre pour les plus habiles d'entre vous, y compris les adultes, afin de satisfaire tout tout le monde. Les raisons pour lesquelles vous allez adorer ce livre**

Détendez-vous et coloriez. Un bon moyen pour faire passer le temps en s'amusant, pour les petits comme pour les grands, idéal pour se détendre et libérer votre esprit. Illustrations amusantes et adorables. Ce livre contient 30 dessins uniques en double exemplaire vous offrant ainsi un plaisir double et la possibilité d'essayer un thème de couleur différent sur la scène de votre choix. Un dessin par page. Tous les dessins de ce livre occupent une page en entier et le dos de cette page a été noirci afin de réduire les traces de coloriage. Il est conseillé d'ajouter des feuilles de papier supplémentaires entre les dessins avant de les colorier pour empêcher les traces de coloriage sur les pages suivantes. Un livre pour le plaisir de tous. Il y en a pour tous les goûts, que vous soyez débutant ou expérimenté en coloriage. Vous y trouverez des dessins amusants, simples et plus détaillés, adaptés à votre niveau de compétence, qui permettront aux plus jeunes d'acquérir des compétences en coloriage et de progresser tout au long du livre. Un cadeau incontournable pour tous les fans des Chibi. Si vous connaissez quelqu'un qui aime le coloriage et qui est un passionné de Chibi, Kawaii, Manga, Anime, alors ce livre de coloriage est un must pour eux. Regardez leurs yeux s'illuminer quand ils verront ce livre, un moment à ne surtout pas rater.

Katsushika Hokusai est sans doute l'artiste japonais le plus connu en Occident, et ce, depuis le milieu du XIXe siècle. Reflet de l'expression artistique d'une civilisation isolée, les œuvres de Hokusai, qui furent parmi les premières en provenance du Japon à émerger en Europe, influencèrent particulièrement les peintres impressionnistes et post-impressionnistes, tels que Vincent van Gogh. Considéré de son vivant comme un maître de l'estampe Ukiyo-e, Hokusai fascine par la variété et l'étendue de son Œuvre. Son travail, de près de quatre-vingt-dix ans, est présenté ici dans toute son importance et sa diversité.

Avec les Nuls, devenez un(e) mangaka confirmé(e) ! Le manga, littéralement " dessin non abouti ", nécessite l'apprentissage de techniques spécifiques. Apprenez d'abord à vous servir du bon matériel de dessin puis exercez-vous à dessiner vos premiers visages. Continuez ensuite par imaginer vos propres personnages, fille ou garçon, héroïne de shôjo ou robot puissant. Proportions, mouvement, perspective, l'univers du manga n'aura bientôt plus de secrets pour vous. En plus de la technique artistique, l'ouvrage retrace l'historique du genre, les différentes sortes de mangas (shônen pour les garçons, shôjo pour les filles, etc.) et toutes les clés pour construire un bon scénario. Renfermant plus de 200 illustrations au trait, Dessiner des Mangas Poche PLN vous donne une envie irrésistible de découvrir cet univers... À vos crayons !

Une synthèse de référence qui éclaire en image l'origine, l'histoire et l'influence de la bande dessinée japonaise

Recyclage Culturel Dans L'art Contemporain Japonais

Dessiner des mangas pour les Nuls, 2e éd.

Bande dessinée et enseignement des humanités

Le dessin de manga

modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese

*L'activité d'architecte-bâtitteur contemporain de Viollet-le-Duc est souvent occultée par son action de restaurateur du patrimoine médiéval. Les chantiers, les projets et les écrits à ce sujet sont pourtant prolifiques, ce qui justifie pleinement une réflexion renouvelée sur ses travaux. De ses chantiers à ses projets avortés, de ses théories à la transmission de ses enseignements en la matière, cet ouvrage présente l'apport de Viollet-le-Duc à l'architecture domestique, à l'habitation de son temps, par le biais de treize contributions inédites abordant un aspect souvent oublié de son œuvre. Enrichissant la connaissance de l'architecture civile du XIXe siècle, cette réflexion dépasse les problématiques esthétiques pour faire valoir son esprit réformateur et témoigne définitivement, et contrairement à ce que ses restaurations diocésaines laissent présager, de ses préoccupations modernes et de son ancrage dans la société contemporaine.*

*Illustrates the work of 150 manga artists.*

*Based on a range of medieval commercial documents the author comes to the conclusion that the cotton traffic was one of the motors mobilizing human and material resources on a large scale in the maritime commerce in the Mediterranean in the Later Middle Ages.*

*Les Livres disponibles*

*un peintre italien en France à la fin du XIXe siècle*

*Enseigner la littérature de jeunesse*

*Pour les Enfants Avec des Personnages Adorables Kawaii du Monde Fantaisiste des Anime, Avec des Scènes de Manga*

*Création - Univers - Décryptages : Volume 1*

*Listen, Copy, Read*

**« Je méprisais ce pays à l'agonie, mais j'ai bien fait de venir ! Même si Figaro ne vaut rien, je serai ravi de m'amuser avec toi ! » Xun Yu Toute la ville est en liesse à l'approche de cet évènement où l'on pourra voir de près un combat entre deux Supérieurs maniant des capacités hors du commun. Figaro la Chaîne Infinie, le numéro un au classement des duels du Royaume d'Altar, face à Xun Yu le Yinglong, numéro 2 au classement des duels de l'Empire de Huang He. Cependant, un complot se trame dans l'ombre des festivités. - N° 1 par BookWalker Japan 2017 dans la catégorie « Nouveau Light Novel » - 3ème place au classement « Kono Light Novel ga sugoi! » édition 2018**

**Étude de l'œuvre d'un maître qui a influencé des générations d'artistes. Hokusai fut d'abord un homme d'école, le camarade et l'émule de ces délicats. Puis, son indépendance géniale lui fit abandonner les systèmes et les disciplines, et tenter toutes les expériences qui sollicitèrent sa libre humeur. Il**

**voulut ne se refuser à rien. Toutes choses prirent place dans l'immensité de son art, égale à l'immensité de l'univers. Il fut enivré par le spectacle de la vie et par la multiplicité des formes. Même dans les périodes de naturalisme intense, l'art japonais n'avait rien connu de pareil. Cette fois, l'expérience esthétique plonge au cœur même de la vie, sans réticence et sans choix. Les hommes et les bêtes, les humbles témoins de l'existence quotidienne, la légende et l'histoire, les solennités mondaines et les métiers, tous les paysages, la mer, la montagne, la forêt, l'orage, les pluies tièdes des printemps solitaires, le vent allègre des coins de rue, la bise sur la campagne rase - tout cela, et le monde des songes, et le monde des monstres -, tel est le domaine d'Hokusai, si l'on peut le limiter à des mots. (Re)découvrez le texte de Focillon sur Hokusai de 1914 en version intégrale, enrichi d'un nombre conséquent des estampes qui ont révolutionné le monde de l'art tout entier ! EXTRAIT Cette œuvre immense et vivante, l'expression la plus complète d'une des deux tendances du génie japonais, a passionné l'Europe. Puis elle a suscité des polémiques. Aujourd'hui encore, elle pose d'importantes questions. D'abord, en dehors des érudits du japonisme, les plus ardents propagateurs de la gloire d'Hokusai en Occident furent des artistes qui, ayant trouvé en lui un modèle et un exemple, le chérissent, non seulement pour le charme rare et supérieur de sa maîtrise, mais pour l'autorité qu'il conférait à leur propre esthétique. Dès avant la révolution de 1868, qui répandit sur l'Europe les trésors de l'Empire, Whistler et son groupe purent le connaître et l'aimer. Octave Mirbeau raconte comment Claude Monet le découvrit en Hollande, dans la boutique d'un épicier qui enveloppait ses paquets dans des estampes d'Hokusai, d'Utamaro, de Kōrin, et qui fut heureux de s'en débarrasser, car il trouvait ce papier peu solide. À PROPOS DE L'AUTEUR Henri Focillon (1881-1943), prestigieux historien de l'art, directeur du musée des beaux-arts de Lyon, professeur au Collège de France et à l'université de Yale aux États-Unis, représentant de la France à la commission des Lettres et des Arts de la Société des Nations aux côtés de Paul Valéry, engagé auprès du général de Gaulle dès juin 1940 a, pour le moins, une certaine clairvoyance. Au milieu de ses activités de poète, graveur et pédagogue, ce spécialiste de l'art du Moyen-Âge et du cinéma, touche-à-tout de génie, est un théoricien de grande envergure et un commentateur particulièrement avisé de tous les arts de son temps. C'est dire que, quand il rencontre celui du plus grand des Japonais, qui a tout inventé (!), le propos est élogieux. Le texte de Focillon sur Hokusai, paru en 1914, est publié ici en version intégrale, enrichi d'un nombre conséquent des estampes qui allait révolutionner le monde de l'art tout entier.**

**Si les liens entre littérature, arts traditionnels et mythes ne sont plus à démontrer, la question des relations qu'entretiennent la bande dessinée et le mythe est encore ouverte et porteuse de stimulantes de réflexion. Abordant des productions venues d'Asie, d'Amérique et d'Europe, cet ouvrage se propose d'aborder la bande dessinée en tant que lieu de réinterprétation de mythes fondateurs mais aussi de création de figures qui ont statut de mythes modernes. Outil de propagande, puissant objet de communication, ou bien facteur de construction des identité nationales ou communautaires, la bande dessinée par son statut de medium contre culturel, transpose, déforme, subvertit le discours mythique dominant qu'elle a largement contribué à véhiculer et ouvre ainsi la voie aux discours critiques. Depuis les œuvres à la notoriété incontestée jusqu'aux nouveaux auteurs, de la répression conventionnelle aux audaces formelles, l'ouvrage permet de mettre en lumière la richesse d'art profondément lié au mythe.**

**Genie Civil**

**Writing on Drawing**

**Le vol de Tokyo**

**Models, Strategies, and Identities of Japanese Imagination : a European Perspective**

**Persona Derrière le masque**

**Anime and Manga Recognized Articles**

*Dans la bande dessinée, la couleur est devenue une composante presque aussi importante que le scénario ou le dessin lui-même. Les noms des coloristes les plus réputés apparaissent enfin sur les couvertures des albums, leur conférant ainsi un statut de co-auteur à part entière. Cet e-book est extrait de l'ouvrage papier Colorisation de BD, du traditionnel au numérique (2e édition parue aux éditions Eyrolles en décembre 2010, ISBN 978-2-212-12580-1), le manuel de référence des professionnels comme des étudiants en écoles de graphisme et de dessin. Il est intégralement dédié à la colorisation de planches de BD avec Photoshop. Après avoir proposé des astuces et méthodes avancées appliquées à la colorisation numérique avec ce logiciel, les auteurs détaillent plusieurs études de cas concrètes, pas à pas, depuis la préparation des planches jusqu'à l'harmonisation des couleurs en fin de travail. Pour tous ceux qui cherchent à devenir professionnels, une annexe propose enfin quelques conseils et recommandations pratiques de remise des planches à des éditeurs. La version ePub de cet e-book est enrichie de 9 vidéos pour vous guider dans l'apprentissage de la mise en couleurs avec Photoshop.*

*Vous adorez les mangas ? Vous avez envie d'aller plus loin et d'en dessiner ? Grâce à cette méthode, faites prendre forme à vos personnages et à vos propres histoires ! Du dessin de personnages à la composition de cases en passant par le story-board : toutes les étapes et astuces qui vous aideront à*

*devenir un vrai mangaka. Le tout, guidé par des petits personnages pleins d'humour qui ne vous laisseront jamais tomber ! Quatre chapitres Personnages Composition Scénario Planches*

*Challenging clichés of Japanism as a feminine taste, Bachelor Japanists argues that Japanese aesthetics were central to contests over the meanings of masculinity in the West. Christopher Reed draws attention to the queerness of Japanist communities of writers, collectors, curators, and artists in the tumultuous century between the 1860s and the 1960s. Reed combines extensive archival research; analysis of art, architecture, and literature; the insights of queer theory; and an appreciation of irony to explore the East-West encounter through three revealing artistic milieus: the Goncourt brothers and other japonistes of late-nineteenth-century Paris; collectors and curators in turn-of-the-century Boston; and the mid-twentieth-century circles of artists associated with Seattle's Mark Tobey. The result is a groundbreaking integration of well-known and forgotten episodes and personalities that illuminates how Japanese aesthetics were used to challenge Western gender conventions. These disruptive effects are sustained in Reed's analysis, which undermines conventional scholarly investments in the heroism of avant-garde accomplishment and ideals of cultural authenticity.*

*Mythe et bande dessinée*

*Regards et discours européens sur le Japon et l'Inde au XIXe siècle*

*Popular Learning in Early Modern Japan*

*Bachelor Japanists*

*Japanese Aesthetics and Western Masculinities*

*Une méthode pour apprendre les bases*

Listen, Copy, Read: Popular Learning in Early Modern Japan endeavors to elucidate the mechanisms by which a growing number of men and women of all social strata became involved in the acquisition of knowledge and skills during the Tokugawa period.

La vitalité artistique de la bande dessinée est aujourd'hui largement reconnue, particulièrement en France. Ses créateurs sont considérés sur un pied d'égalité avec les artistes de toutes disciplines. Beaucoup d'entre eux élargissent d'ailleurs leur champ d'activité à d'autres formes, comme le roman, le cinéma, l'affiche ou la scénographie d'expositions. Intronisée " neuvième art " à la fin des années 1960, la bande dessinée a aussi suscité, particulièrement depuis une vingtaine d'années, une littérature critique de plus en plus abondante. Il manquait cependant un ouvrage de grande synthèse pour faire le point sur toutes les notions relatives à ce mode d'expression qui, pour être populaire et enfin légitimé, reste quelquefois difficile à appréhender dans sa spécificité, à mi-chemin entre les arts du livre et les arts visuels. Le présent Bouquin de la bande dessinée. Dictionnaire esthétique et thématique vient combler cette lacune, abordant le genre sous tous ses aspects, à la fois comme art, comme langage, comme littérature et comme culture à part entière. Non seulement il présente un état complet et structuré du savoir et de la pensée sur la bande dessinée, mais il se risque à défricher quelques pistes nouvelles, esquissant une véritable poétique. Avec près de cent cinquante entrées qui sont autant d'articles fouillés, ce dictionnaire satisfera la curiosité des amateurs, néophytes ou passionnés, et sera un outil irremplaçable pour les chercheurs et les enseignants. En coédition avec la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image.

Depuis la Renaissance en France et l'époque d'Edo au Japon (1600-1868), l'image a été convoquée à des fins d'enseignement : abécédaires, livres et jeux illustrés, images sur papier, images à projeter et, plus récemment, bandes dessinées ont été utilisés pour la transmission à l'enfant de connaissances, de croyances, d'idées, de valeurs et de normes de comportement. L'histoire de l'éducation, discipline florissante dans ces deux pays, a consacré peu de travaux à ces pratiques pédagogiques. Les spécialistes réunis dans le présent ouvrage visent à réparer cette lacune en présentant et confrontant, pour la première fois, les principaux supports français et japonais d'enseignement par l'image, leurs formes et leurs usages. L'hypothèse qui anime cette entreprise est que nos deux pays, où l'enfant constitue depuis des siècles un centre d'intérêt important pour la famille et pour la société, ont hérité de conceptions différentes de l'image, issues de leur système d'écriture : alors que dans la culture alphabétique, texte et image sont considérés a priori comme des médias hétérogènes, ils ne sont pas perçus comme des termes étrangers ou concurrents dans le monde de l'idéogramme. Comment se définissent dès lors, au sein de ces deux univers, les fonctions de l'image dans l'apprentissage de la lecture et de l'écriture, dans la diffusion des savoirs ? Cet ouvrage révèle les vertus heuristiques d'un tel questionnement. Il fait apparaître des convictions communes, des rencontres, des interférences, mais aussi des décalages entre des images tout à la fois proches et lointaines. Plus fondamentalement, il invite à interroger le statut épistémologique et ontologique que ces deux pays confèrent à l'image et, au-delà, à questionner leurs liens propres, issus dans les deux cas de traditions millénaires, avec l'univers visuel.

An International Symposium

Dessinez vos mangas

Habiller filles et garçons

Le Génie civil

Anime and Manga

Le manga

Ces textes abordent la question des modes de représentation de l'Extrême-Orient véhiculés par l'Occident au XIXe siècle. Ils illustrent la diversité de regards et de discours suscités par le Japon et l'Inde dans le domaine des lettres, des beaux-arts, des langues, de l'histoire des idées, des mentalités ou sensibilités.

David, cadre supérieur d'une importante société d'informatique, et Laurence, architecte d'intérieur, se fréquentent depuis deux ans. Tous deux vivent à Lyon une relation amoureuse

plutôt houleuse. Un vol qui mènera David vers Tokyo va changer le cours de leur vie.

Par une équipe de mangakas japonais, une méthode ludique et efficace pour dessiner ses propres mangas.

Le japonisme de Giuseppe de Nittis

Il drago e la saetta

Volume 1, Les personnages

Bulletin des Musées royaux d'art et d'histoire

La pédagogie par l'image en France et au Japon