Il Giappone

1492: scoperta America

1498: commerci con l'Oriente

Era Tokugawa/Periodo Edo (1603-1868): politica del sakoku

Dal 500 al 700 scambi beni di lusso (seta, ceramica, stampe artistiche)

Rivoluzione Industriale: l'uomo bianco superiore; immobilità e arretratezza delle società orientali

1853-1854: l'arrivo del commodoro Matthew Perry e l'accordo di Kanagawa

Terremoto del Kanto (1 settembre 1923)

Terremoto e maremoto del Tōhoku (11 marzo 2011)

Le origini del manga

Emakimono (storie illustrate su rotoli orizzontali), dipinti su seta o carta a partire dall'XI secolo (XI-XVI sec.).

Emakimono o emaki: *e* pittura, *maki* rotolo, *mono* oggetto.

Teatro delle ombre

Kagee (teatro delle ombre)

Nishiki Kagee (teatro delle ombre policrome)

Utsushiye proiettore mobile in legno; deve la sua fortuna alla sviluppo della lanterna magica

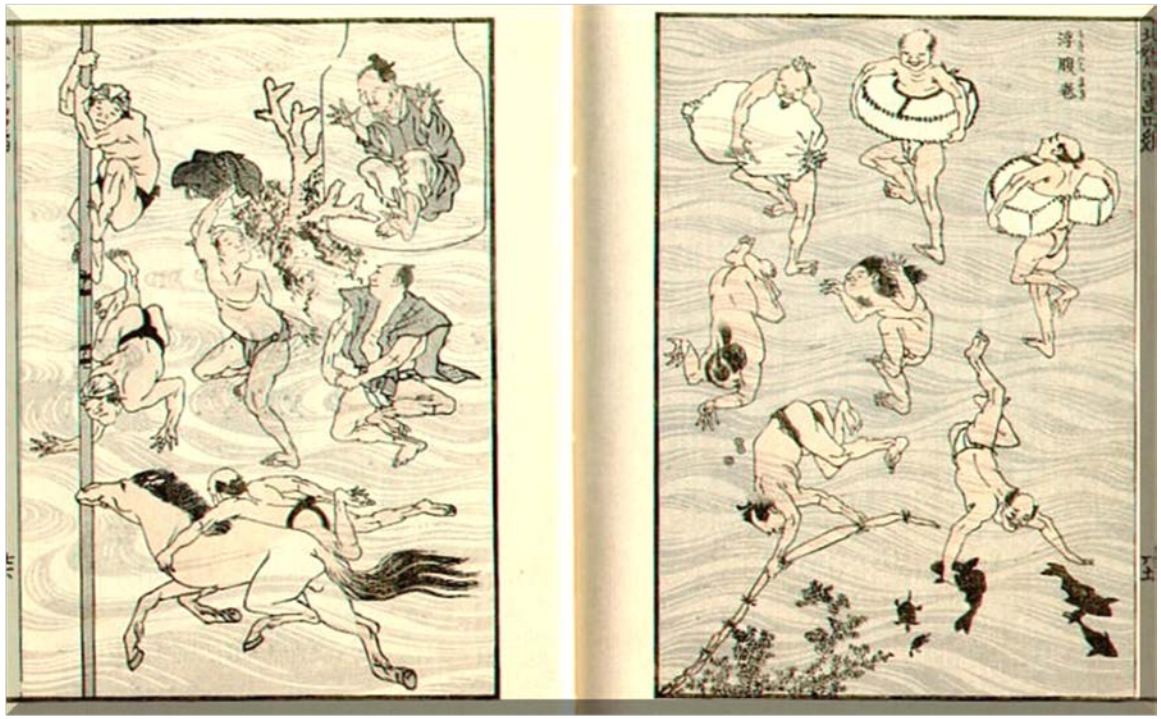
Kamishibai (teatro di carta)

Risale al XII secolo ma raggiunge il suo apice negli anni Venti e Trenta dello scorso secolo.

Regole del manga

Non è il cinema il modello di riferimento del manga ma il teatro e le sue regole:
Unità di tempo,
di Luogo,
di Azione
(da la *Poetica* di Aristotele, IV sec. a.C.)

Hokusai Manga



Gli «schizzi sparsi di Hokusai» sono xilografie in tre colori (nero, grigio, color carne) raffiguranti uomini, animali, scena di vita quotidiana, paesaggi, soprannaturale. Migliaia di immagini raccolte in 15 volumi (il primo pubblicato nel 1814).

Il significato di «manga»

漫画

Manga significa letteralmente «immagini libere». L'idea si lega al principio dell'immagine in movimento.

Man (漫): ozio, casuale
Ga (画): pittura, disegno

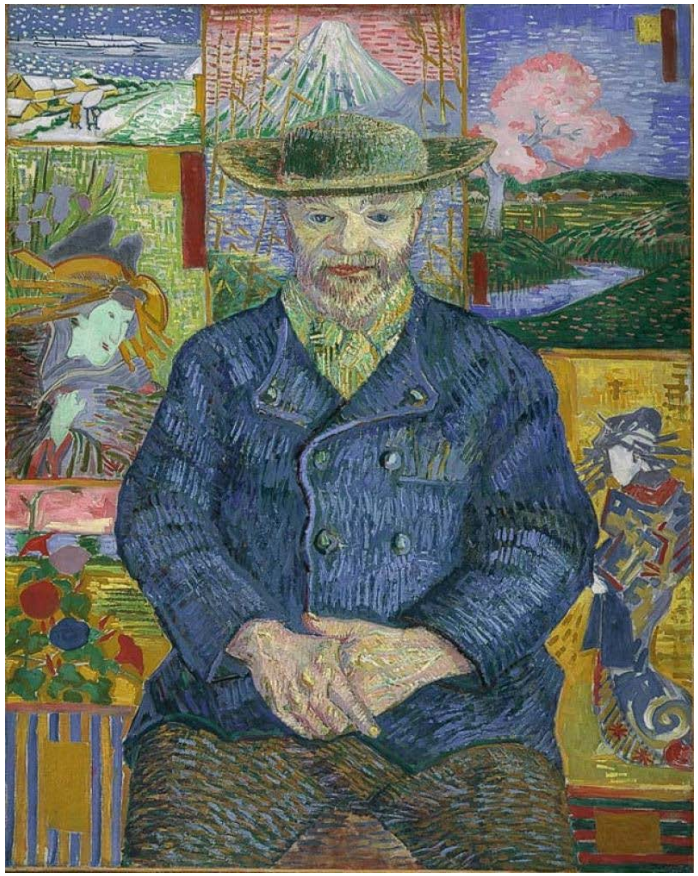
Ukiyo-e: le immagini del mondo fluttuante

«*La grande onda di kanagawa*» di **Hokusai katsushica** (1830-1831)

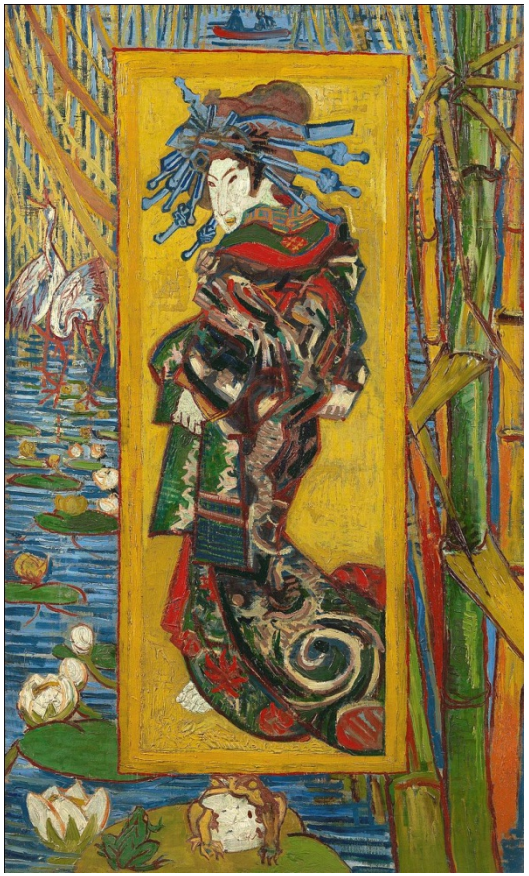
Fiori di Edo di **Kitagawa Utamaro,** (1800 circa)

Trittico: Takiyasha evoca lo scheletro gigante per attaccare Mitsukuni, di **Utagawa Kuniyoshi** (*1844*)

Il Giapponismo (1850-1870)



Van Gogh, *Ritratto di père Tanguy*



Van Gogh, *La cortigiana* (1887)

Opere a confronto: Oriente-Occidente

Il giardino di Kameido, Hiroshige (sinistra); *Susino in fiore*, van Gogh (destra)

Prospettiva, semplicità, colori

Ponte sotto la pioggia, Hiroshige (sinistra) e Van Gogh (destra)

Lettera a Theo (24 settembre 1888)

«Quello che invidio ai giapponesi è l'estrema limpidezza che ogni elemento ha nelle loro opere [...]. Le loro opere sono semplici come un respiro, i giapponesi riescono a creare figure con pochi tratti, ma sicuri, con la stessa facilità con la quale noi ci abbottoniamo il gilé. Ah, devo riuscire anche io a creare delle figure con pochi tratti».

Vincent Van Gogh

Mostri Giapponesi dal folklore alla cultura pop

Hokusai, *The lantern ghost*

Le *Enciclopedie* di Shigeru Mizuki (Sakaiminato 8 marzo 1922-Tokyo 30 novembre 2015)

Shigeru Mizuki road a Sakaiminato

Il mostruoso in Hayao Miyazaki

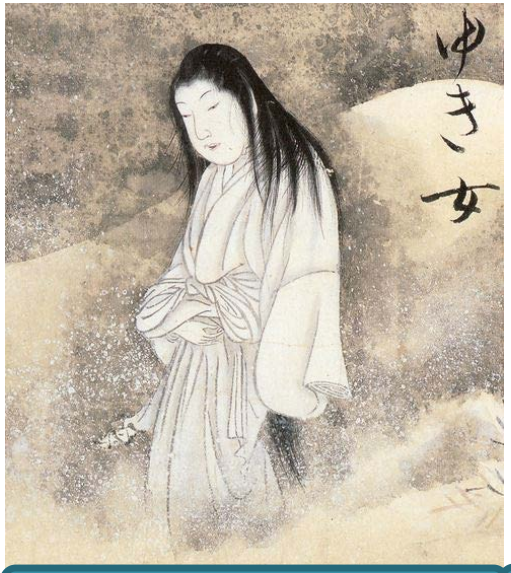
I mostri del folklore: yōkai e altri

kappa

Kasabake

Tanuki

tengu



Yuki Onna

Kitsune

Oni

Takahashi Murakami

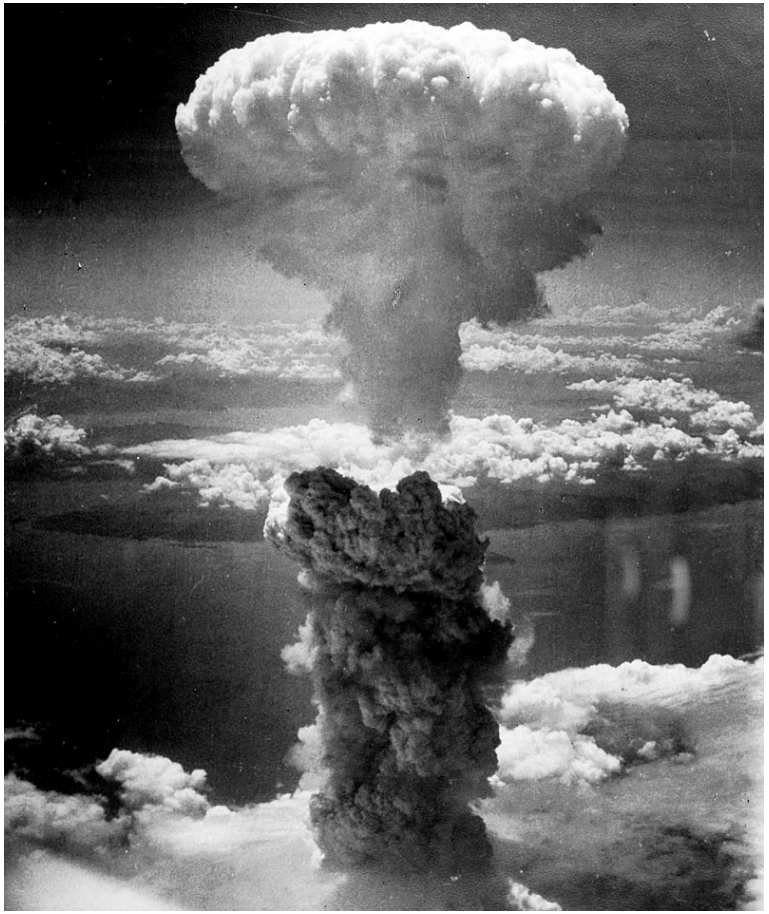
Takahashi Murakami
I 500 Arhat (2012), realizzato dopo il terremoto giapponese del 2011.

Mostri Giapponesi: dal folklore alla cultura pop

Ishiroo Honda
Godzilla (1954),
inaugura la serie del
dinosauro atomico.

Reboot di *Godzilla* (2006)

La bomba atomica



«Fungo atomico» ordigno «Fat Man» su Nagasaki (9 agosto 1945).

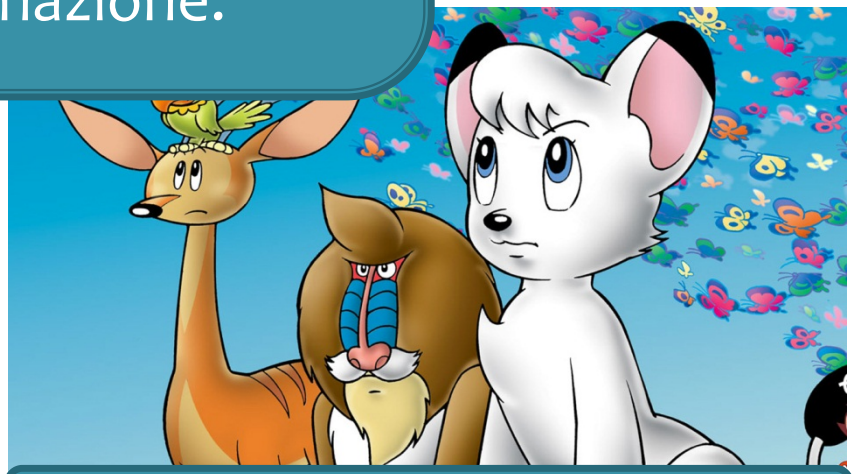
Memoriale della Pace di Hiroshima (6 agosto 1945, ordigno «Little Boy»); oggi Patrimonio dell'umanità.

Osamu Tezuka

y (1951)

Nel 1947 rivoluziona i canoni grafico-narrativi del manga e rende più dinamiche le gabbie di impaginazione.

La principessa Zaffiro (1953)



Kimba il leone bianco (1950)

Le caratteristiche dei personaggi

Bushidô o la via del samurai (X sec.): tra tradizione marziale e filosofia zen.
Allenamento come percorso di formazione spirituale. Quello presentato in manga e anime è un Bushidô ideale.

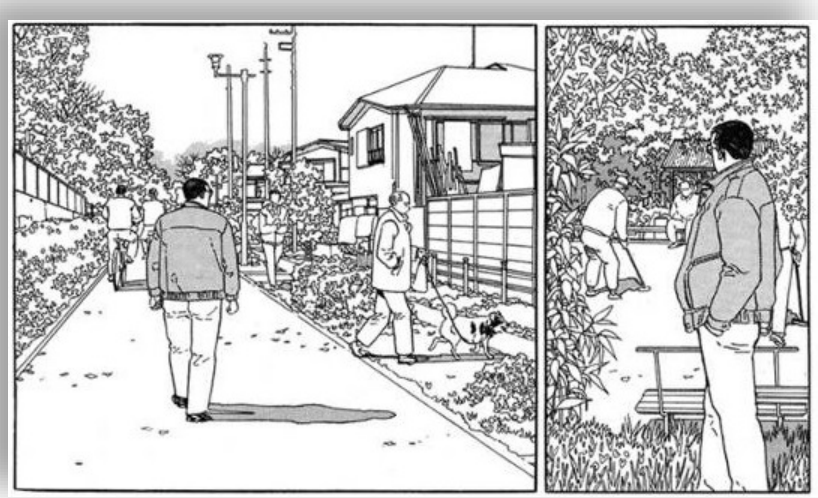
Senso del dovere, sacrificio di sé, lealltà, spirito di gruppo, fedeltà, onore, dedizione, saggezza, coraggio, sincerità, benevolenza.

Giovani volitivi che a dispetto delle avversità mettono alla prova le loro qualità interiori e compiono un percorso di perfezionamento.

La via del samurai non può essere condotta senza una guida, un *sensei* che aiuta il protagonista nel suo percorso verso la maturazione. La società giapponese assegna al trasferimento del sapere da maestro ad allievo una grande importanza.

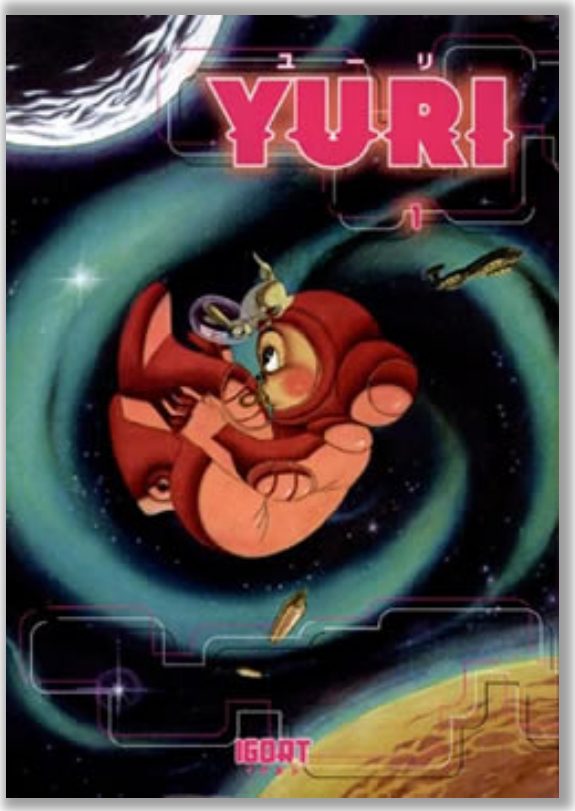
Intima connessione tra forma e contenuto.

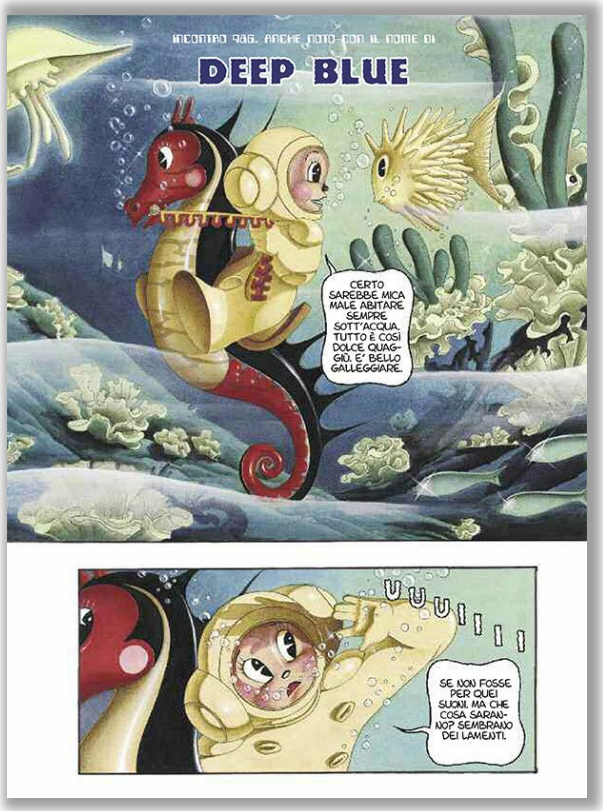
Tematiche



Non solo vigore e potenza ma anche contemplazione. Il silenzio in Giappone è altrettanto importante delle parole , se non di più.
(v. *L'uomo che cammina* di Jirō Taniguchi)

Igort: un italiano nel manga

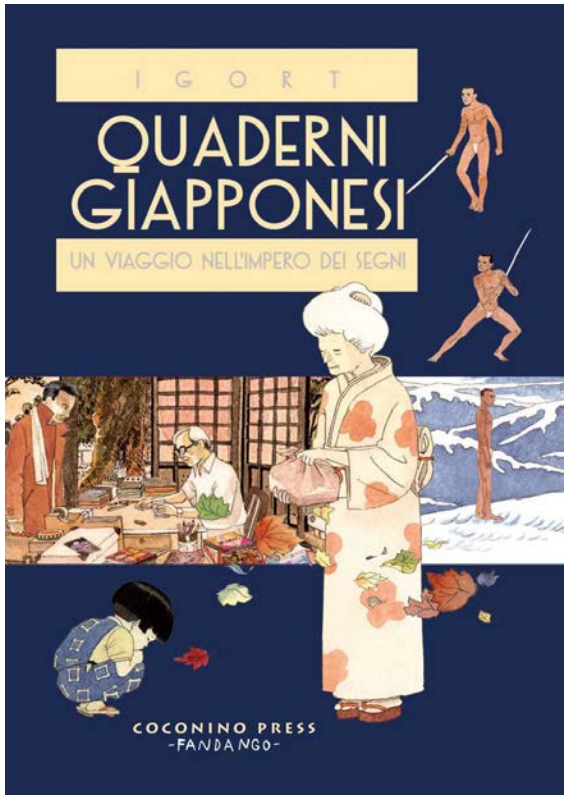


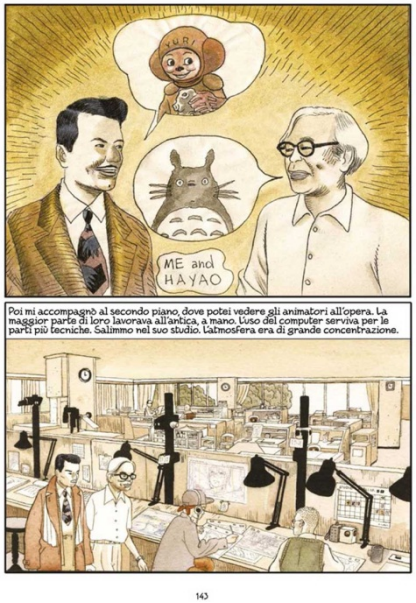


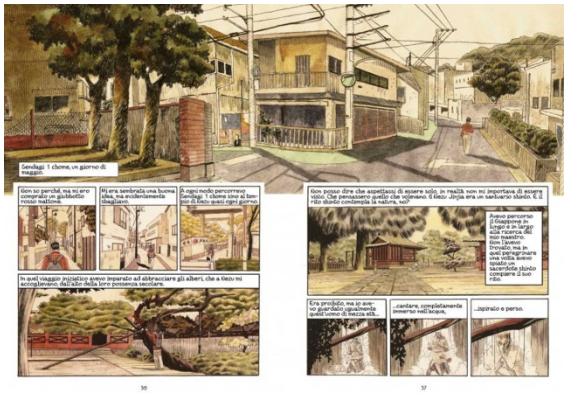
Yuri è un bimbo che viaggia nello spazio alle ricerca della mamma e delle proprie origini. È accompagnato da una tata robot di legno e da un computer di bordo.

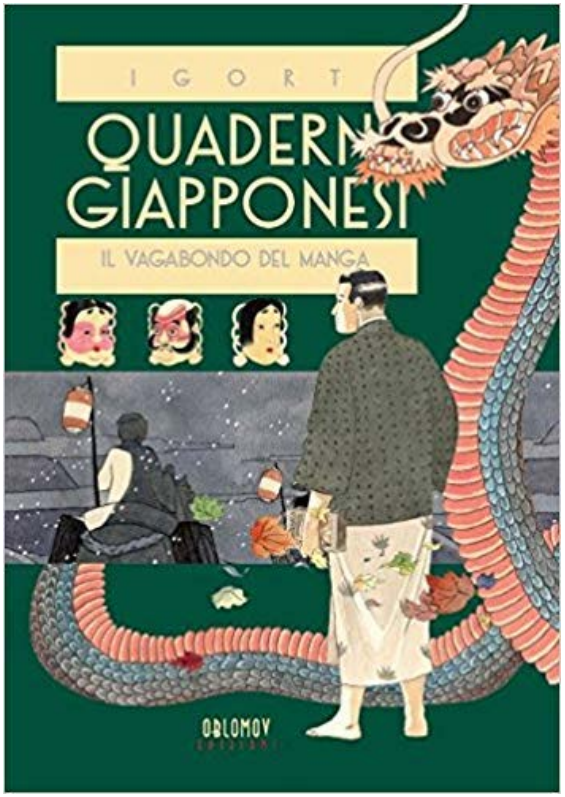
1991: Igort in Giappone per la collaborazione con la casa editrice Kodansha

Quaderni giapponesi









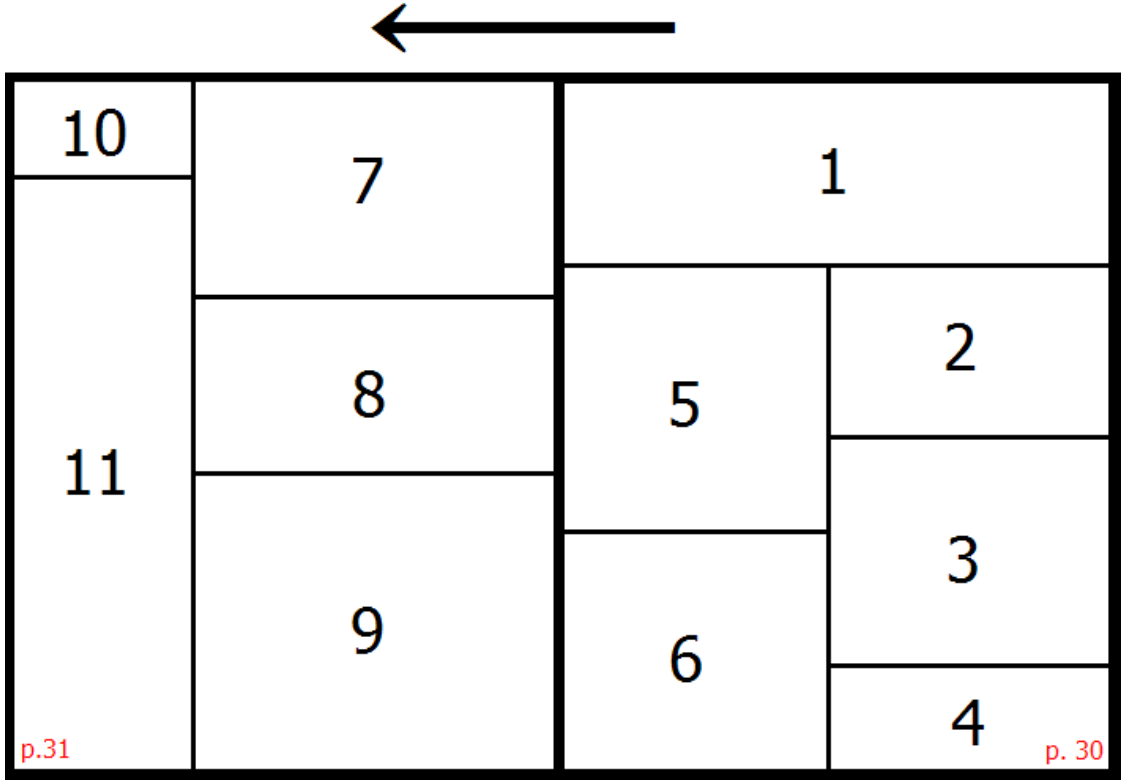
Mangaka

Rumiko Takahashi

Sceneggiatore e disegnatore del fumetto.

Studio di artisti che lavorano in équipe. L'autore come un regista.

Come si legge un manga



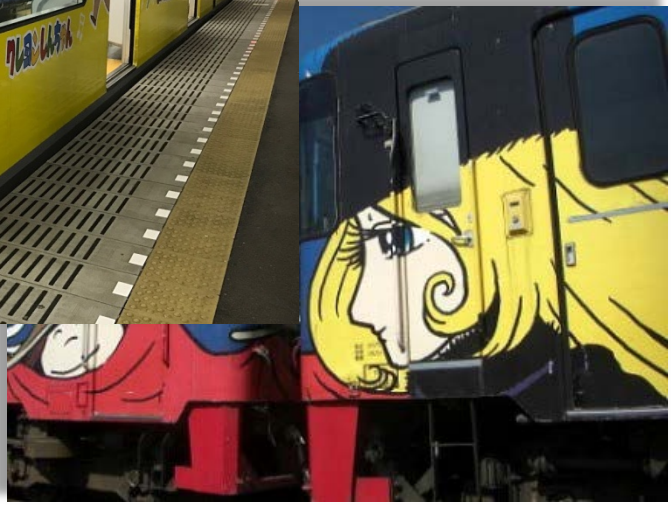
L’industria del fumetto

Si distinguono in base al target di riferimento:
Shōjo (ragazze 10-18)
Shōnen (ragazzi 10-18)
Seinen (over 18)
Josei (donne adulte)

Dagli anni Cinquanta domina l’industria editoriale giapponese (riviste, tankōbon).

Manga e treni

Treni e cultura pop



7 regole di vita di Shigeru Mizuki

1. Non cercare la vittoria. Il successo non è la misura della vita. Fa' semplicemente ciò che ti piace. Sii felice.
2. **Segui la tua curiosità.** Segui ciò che ti attrae, come una compulsione. Anche senza soldi o ricompensa.
3. **Fa' ciò che ti piace. Non ti preoccupare se gli altri lo trovano sciocco.** Guarda tutta la gente eccentrica che c'è al mondo, è felicissima! Segui la tua strada.
4. Credi nel potere dell'amore. Niente è più importante di fare ciò che si ama e stare con le persone che si amano.
5. **Talento e retribuzione non hanno relazione tra loro.** Il denaro non è una ricompensa del talento e del duro lavoro. L'obiettivo è la propria soddisfazione. Ogni sforzo vale la pena di esser fatto se si fa ciò che si ama.
6. Prendila con calma. Ovviamente, lavorare è necessario, ma non bisogna esagerare! Senza il riposo, arriva l'esaurimento.
7. **Credi in ciò che non vedi. Le cose più importanti al mondo sono quelle che non puoi tenere in mano.**