

Kit per insegnanti

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

**SCHEDA
DIDATTICA**

BREVE

STORIA

DEL

MANGA



Copertina: Matteo Brizio

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



**Scuola
Internazionale
di Comics**
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Quando parliamo di Manga, ci riferiamo a un tipo di fumetto che nasce in Giappone negli anni 50.

Per scoprire qualcosa in più della storia del Manga, a seguire alcune schede che rispondono a queste domande: cos'è un manga e quando nasce, cosa suggerisce il termine, quali sono le figure chiave e le differenze tra i vari prodotti del settore - a cui ci chiederemo se anche l'Italia possa contribuire.



Autrici: Rossella Gentile e Ivana Murianni

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Cos'è un manga?

In breve, è un modo di fare fumetto! Vedendolo in altri termini: pensate al Romanticismo in letteratura, al Cubismo per la pittura, all'Art Deco per l'architettura e così via... Anche l'arte ha delle regole e delle correnti. Non tutti i dipinti sono Cubisti, ma il Cubismo è una maniera con cui si può dipingere. Nello stesso modo, anche il manga ha delle sue regole, e se vengono seguite a dovere il risultato sarà un manga, indipendentemente dalla provenienza dell'autore.



Autrici: Rossella Gentile e Ivana Murianni



Autore: Matteo Brizio

Si attribuisce l'origine dei manga a due metodi tradizionali Giapponesi di raccontare storie su carta.

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA

BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Quando nasce il manga?

Gli Emakimono (XI - XVI secolo) sono dei lunghi rotoli fatti per essere letti avvolgendo da una parte e scorrendo dall'altra. In questo modo si segue la storia, che si sviluppa in **una lunga immagine**, senza divisioni in vignette. Sono presenti anche dei testi che spiegano gli avvenimenti, solitamente per aprire e per concludere i rotoli.



I Kibyōshi (XVI - XIX secolo) sono già più simili ai fumetti, combinando testo e immagini, spesso contenenti storie divertenti e satiriche. Non vediamo le nuvolette per far parlare i personaggi, ma **testo e immagini interagiscono tra di loro**, e le pagine venivano stampate incidendo l'immagine su legno e poi pressate sulla carta, come uno stampino!

Autrice: Caterina Rocchi

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA

BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Cosa vuol dire “manga”?

La parola manga nasce nel XVIII° secolo, in Giappone, ed è composta da due ideogrammi.



In questo periodo ancora non si parla di fumetto:

solo più tardi vedremo la parola “manga” utilizzata per descrivere i fumetti contemporanei giapponesi, talvolta scritto anche più semplicemente come マンガ oppure まんが¹, a seconda della situazione, ma si leggono tutti allo stesso modo e hanno comunque lo stesso significato*.

Invece, con il termine “mangaka”, si intendono gli autori e le autrici che creano manga, infatti il suffisso -ka indica che la figura a cui ci si riferisce è un professionista o un esperto, con la stessa formula usata per “judoka” o “karateka”.

* In Giapponese si usano 3 alfabeti chiamati Hiragana, Katakana, e Kanji. I Kanji sono gli ideogrammi, dove un singolo pittogramma esprime un concetto, che cambia a seconda degli ideogrammi a cui viene appaiato. Per esempio, l'ideogramma di “luna” è un solo Kanji, ma insieme ad altri può diventare “lunedì”. L'Hiragana è l'alfabeto sillabico semplice, con cui si scrivono le particelle tra un Kanji e l'altro o si esplicita la lettura di un ideogramma. Il Katakana è sempre un alfabeto sillabico, ma è riservato per le parole estere, quindi per esempio “computer” viene scritto in Katakana.

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**



Nel 1900 debutta Jiji Manga, in allegato al quotidiano Jiji Shinpo. Per la prima volta vediamo la parola manga nella sua accezione moderna, ed è anche l'inizio del modo in cui si pubblicano fumetti in Giappone, ovvero proprio su riviste che raccolgono il lavoro di diversi fumettisti. Nel 1920 diventa una rivista a tutti gli effetti, per poi chiudere nel 1932.

Rakuten Kitazawa da artsdot.com

Emakimono



XI-XIV secolo
Lunghi rotoli di immagini non divise in vignette, con testi per contestualizzare

Kibyoshi



XVI-XIX secolo
Di argomento spesso satirico, i testi e le immagini interagiscono tra di loro

Manga

oggi
Tecnica narrativa con regole ben precise, di pubblicazione cartacea o digitale

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA

BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Chi sono le figure chiave?

L'autore **Hokusai** ha popolarizzato la parola "manga", che era già usata da alcuni predecessori, per descrivere la sua famosa raccolta di disegni e schizzi "Hokusai Manga". In Europa lo conoscerete sicuramente per "la grande onda".



La grande onda - Katsushika Hokusai
da Tokyo Fuji Art Museum

Ritroviamo la parola manga nella rivista Jiji Manga, fondata da **Rakuten Kitazawa** (1876-1955), uno dei pionieri del manga Giapponese. Nel 1905 fondò anche Tokyo Puck, una rivista satirica che ebbe successo anche in altri paesi asiatici.

Dopo la seconda guerra mondiale, le influenze americane in Giappone sono marcate, e **Osamu Tezuka** (1928-1989) prende spunto dallo stile Disney, mettendoci del suo. Viene considerato il padre del manga per essere stato uno dei primi a dare vita al movimento manga moderno. Nel tempo c'è stata un'evoluzione delle basi gettate da Tezuka, ma la sua influenza si sente ancora oggi. **Machiko Hasegawa** (1920-1992), contemporanea di Tezuka, è la seconda pioniera che con il suo manga Sazae-san ha dato vita a una storia che ancora oggi detiene il Guinness World Record come serie animata più longeva al mondo.

La sua rappresentazione della vita quotidiana femminile è estremamente importante, infatti queste due pubblicazioni danno vita ai due filoni narrativi principali nel manga: i manga Shōjo, fumetti pensati per le giovani ragazze, e i manga Shōnen che invece puntavano al giovane pubblico maschile.

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA

BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

In Italia il primissimo prodotto manga è la storia breve Son Goku (no, non è Dragon Ball) di **Hifumi Yamane**, uscito nella raccolta "I primi eroi" nel 1962, poi nel 1979 arriva Il Grande **Mazinga** con i suoi combattimenti tra robot giganti seguito da **Candy Candy** nel 1980. Tutte le pubblicazioni all'inizio erano "ribaltate" rispetto all'ordine di lettura giapponese, il quale prevede di sfogliare un libro da destra verso sinistra: quella che per gli europei è la copertina, per i giapponesi è la fine del libro, perciò per renderle più facili da leggere al pubblico italiano i volumi venivano adattati alla nostra lettura da sinistra a destra, e le tavole venivano anche colorate nonostante gli originali fossero in bianco e nero. Fu poi **Dragon Ball** (eccolo, lo aspettavate!) a introdurre il vero senso di lettura, pubblicato nel 1995 senza ritocchi o cambiamenti.

Uno dei titoli più riconoscibili a livello globale è **One piece**: è stato esportato in più di trenta Paesi nel mondo, dando ulteriore spinta al fenomeno manga all'estero. Eiichiro Oda è una figura di particolare spicco nel panorama del manga moderno, portando il fenomeno del fumetto giapponese a espandersi in maniera sempre più inarrestabile.

Riassumendo, le figure da non dimenticare quando si parla di storia del manga sono loro:



SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA

BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Perché i manga hanno gli occhi grandi?

Ci sono **due ragioni principali**, ma per prima cosa, dobbiamo ricordare che il manga moderno nasce poco dopo la seconda guerra mondiale. Il Giappone stava passando un periodo difficile, sia a livello economico che a livello sociale. In Giappone era forte la presenza americana (di soldati, ma anche di film e fumetti che portavano con se'), infatti **Osamu Tezuka** era un **grande fan della Disney**, quindi ne ha imitato lo stile, compresi gli occhi grandi.

Gli occhi hanno anche un altro motivo per essere grandi, ovvero **la stampa a basso costo**. Come dicevamo prima, il Giappone aveva appena perso una guerra, e con due città da ricostruire da zero c'erano pochi soldi. I primi manga erano stampati a risparmio su una carta a basso costo, e per via dei materiali di bassa qualità a volte alcune linee potevano perdersi durante il processo di stampa.

Gli occhi grandi aiutavano a **capire con più sicurezza** i personaggi nella scena, e a indovinarne le emozioni anche quando parti più delicate come la bocca o le sopracciglia non erano ben chiare. Il manga e la seconda guerra mondiale hanno una storia inestricabile in Giappone: una ricerca di identità, di appartenenza, e di leggerezza in un periodo buio. Non a caso **Astroboy**, il primo manga pubblicato dal maestro Tezuka, parlava di un ragazzo robot che cercava di far coesistere esseri umani e robot, con forti temi di pacifismo, così come il rispetto per la vita e la natura.



Autrice: Caterina Rocchi

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA

BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Che differenza c'è tra anime, manga e webtoon?

La risposta breve è che i manga sono cartacei, gli anime sono animazioni (quindi si muovono), e i webtoon sono pubblicati online, ma ci sono sempre delle eccezioni...

Anime



La parola "Anime" sta per "animation", e si riferisce ai prodotti animati che seguono le stesse tecniche narrative. Ci sono sia film animati, che anime a episodi serializzati in stagioni come qualunque serie televisiva, principalmente tratti da manga. Esistono però anche prodotti totalmente originali. Solitamente disegnati, a volte sono anche 3D.

Webtoon



Popolarizzati dalla Corea, sono fumetti fatti per essere letti dal cellulare, con un formato a scorrimento verticale per facilitarne la lettura. Essendo fatti per essere letti online, possono anche contenere piccole animazioni o effetti sonori! Talvolta vengono anche adattati alla pubblicazione su carta, o ne vengono tratte serie TV spesso live action.

Manga



Sono produzioni fatte principalmente in modo da essere pubblicate su carta, anche se esistono manga pubblicati online. In questi casi, la differenza tra manga e webtoon è soprattutto il formato: il manga si sfoglia pagina per pagina anche in digitale, mentre il webtoon si scorre in verticale.

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Si possono fare manga in Italia?

In breve... sì! Se ci sono autori italiani che lavorano per **Marvel**, per **Disney** (entrambe compagnie nate al di fuori dell'Italia), e così via, perché non dovremmo poter fare anche manga?

Ricordiamo che **il manga è una tecnica grafica e narrativa**, quindi finché applichiamo le tecniche e regole nate in Giappone, possiamo tutti disegnare Manga, anzi, ci sono tanti autori italiani che già pubblicano Manga!

I prossimi potrebbero essere i vostri studenti/studentesse...



Autore: Matteo Brizio

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA

BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Alcune curiosità ...

Attenzione!

Dobbiamo fare una **distinzione importante**: ogni autore ha il suo stile, il suo modo di disegnare. Alcuni autori faranno molti dettagli, altri pochissimi, alcuni avranno dei personaggi più realistici, altri meno. Quando si sente dire **"stile manga"**, l'intenzione dietro a questo errore lessicale è di dire **"che segue le regole del manga"**.

Sapevi che...

Non è la prima volta che l'Europa impazzisce per il Giappone? Infatti nel 1868 con l'apertura delle frontiere nasce uno **scambio di arte** tra l'Oriente e l'Occidente, in particolare in **Francia** nasce la corrente del Giapponismo, dove gli autori prendono ispirazione dall'arte e dalla cultura Giapponese per i loro quadri, creando anche riproduzioni.

SPONSOR

FOSBER

IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**

SCHEDA DIDATTICA

BREVE STORIA DEL MANGA

POWERED BY

**LUCCA
COMICS
& GAMES**

Queste schede mirano a presentare le basi della storia del manga: i primi esempi di storie raccontate per immagini, l'arrivo al manga moderno, le relative particolarità e figure chiave, con accenni al periodo storico in cui queste hanno vissuto. Gli approfondimenti e le curiosità incluse vogliono incentivare gli studenti ad approfondire alcuni aspetti/termini che potrebbero conoscere solo in maniera superficiale. Si consiglia di introdurre il materiale in classi in cui si è trattato l'argomento della seconda guerra mondiale.

**Cosa è un
manga**



**Figure
chiave**



**Manga
moderno**



CLASSE DI RIFERIMENTO

Scheda per docenti della scuola secondaria di primo grado e secondaria di secondo grado.



MATERIA DI RIFERIMENTO

Italiano, Arte e Immagine, Storia, Geografia, Matematica e Geometria, Letteratura italiana e straniera.



COMPETENZE INTERESSATE

Comprensione del testo, competenze storiche, geografiche, e creative.

Testi e impaginato: Caterina Rocchi, Francesco di Fino per LuccaMangaSchool

Immagini: Rossella Gentile, Ivana Murianni, Matteo Brizio, Caterina Rocchi, Rakuten Kitazawa da artsdot.com, Katsushika Hokusai da Tokyo Fuji Art Museum, Canva

Immagini inserite ai sensi dell'art. 70 della Legge sulla tutela del diritto d'autore (L. 633/1941)

SPONSOR



IN COLLABORAZIONE CON



Scuola
Internazionale
di Comics
ACADEMY OF VISUAL ARTS AND NEW MEDIA



**LUCCA
MANGA
SCHOOL**