

modenanoi

QUOTIDIANO DI INFORMAZIONE SPORTIVA,
CRONACA E ATTUALITÀ
DIRETTO DA **ANDREA RUGHETTI**

sabato 12 settembre 2020 - ore 11.00 AM

[HOME](#) • [CALCIO](#) • [PALLAVOLO](#) • [MOTORI](#) • [ALTRI SPORT](#) • [CRONACA](#) • [EDITORIALE](#) • [COLLABORAZIONI](#) • [CONTATTI](#) • [WEB TV](#)

CRONACA » CULTURA

Sabato 12 Settembre 2020 - ore 10:34

APRE 'ANIME MANGA' STORIE DI MAGHETTE, CALCIATORI E ROBOTTONI (VIDEO)

 Mi piace 1

cerca nel sito 

Guarda ModenaNOI TV con i Player esterni per smartphone e tablet

□□□□

State ascoltando:



Fondazione Modena Arti Visive presenta la mostra Anime Manga. Storie di maghette, calciatori e robottoni, che apre al pubblico sabato 12 settembre a Palazzo Santa Margherita.

L'esposizione, a cura di Francesca Fontana ed Enrico Valbonesi, è realizzata a partire dai materiali conservati all'interno della Collezione Museo della Figurina, donata nel 1992 da Giuseppe Panini al Comune di Modena e oggi gestita da Fondazione Modena Arti Visive.

Come indica il titolo, la mostra si focalizza sul legame tra manga e anime, mettendo in evidenza come nella maggior parte dei casi i cartoni animati giapponesi siano derivati da prodotti editoriali, sebbene non manchino esempi del percorso inverso, per cui celebri anime hanno ispirato la creazione dei corrispettivi manga. Il percorso espositivo illustra la nascita e le modalità di diffusione tipiche di queste forme di intrattenimento, insegna a decodificarne il linguaggio peculiare e i segni grafici, spiega i generi principali in cui vengono suddivisi i manga, da quelli per l'infanzia - i cosiddetti kodomo - agli spokon a tema sportivo, passando attraverso i cartoni animati del World Masterpiece Theater tratti da opere letterarie occidentali. Alcune sezioni sono dedicate al genere femminile shōjo, di cui fanno parte le celeberrime maghette e le storie sentimentali, e shōnen, storie avventurose per il pubblico maschile, con un focus sui mitici robottoni come Mazinga e Danguard.

Proprio gli anime risultano i protagonisti assoluti dell'editoria delle figurine dagli anni Ottanta in poi. Kiss me Licia, L'incantevole Creamy, Occhi di gatto, Holly e Benji, per fare solo qualche esempio, sono stati compagni dei pomeriggi di bambini e adolescenti che negli album di figurine e nelle card hanno trovato l'opportunità di giocare con i loro personaggi preferiti, intrattenendosi secondo modi e tempi diversi rispetto a quelli televisivi.

Oggetto di censura che spesso li ha snaturati, questi cartoni animati sono stati criticati aspramente da pedagoghi, genitori e opinionisti. Oggi invece, anche in ambito accademico, sono fioriti studi che riconoscono agli anime un posto importante nel cinema di animazione internazionale, il merito di avere reinventato generi come la fantascienza, il feuilleton, la sit-com e di aver saputo sviluppare un linguaggio nuovo all'interno dei limiti di un budget ridotto.

Anime Manga. Storie di maghette, calciatori e robottoni è un viaggio dalla fine degli anni Settanta ai giorni nostri, una mostra dal forte impatto emozionale, che suscita i ricordi d'infanzia accompagnando il visitatore all'interno di quella stagione di 'anime boom' che tanto profondamente ha segnato l'immaginario collettivo.

Anime Manga.

Storie di maghette, calciatori e robottoni

A cura di

Francesca Fontana ed Enrico Valbonesi

Sede

Fondazione Modena Arti Visive | Collezione Museo della Figurina

Palazzo Santa Margherita | Corso Canalgrande 103, Modena

Date

12 settembre 2020 – 10 gennaio 2021

Orari

Mercoledì, giovedì e venerdì: 11-13 / 16-19; sabato, domenica e festivi: 11-19

25 dicembre 2020 e 1 gennaio 2021: 16-19

Durante festivalfilosofia

18-19 settembre: 9-23; 20 settembre: 9-21

Loading ...



©2020 ilMeteo.it

Modena

Oggi

Mattino
Sereni ☀️

Pomeriggio
Sole e caldo ☀️

Sera
Sereni 🌙

Domani - 13/09

Mattino
Sereni ☀️

Pomeriggio
Sole e caldo ☀️

Sera
Sereni 🌙

Dopo domani - 14/09

Mattino
Sereni ☀️

RI Trovaci su FACEBOOK

Modena Noi 2445 "Mi piace"

modenanoi

Mi piace Condividi

Di' che ti piace prima di tutti i tuoi amici

Ingresso

Intero € 6,00 | Ridotto € 4,00

Ingresso libero: mercoledì | prima domenica del mese | festivalfilosofia (18-20 settembre 2020)

Acquista online su Vivaticket

Testi di Francesca Fontana ed Enrico Valbonesi

I primi cartoni animati giapponesi compaiono in Italia nella seconda metà degli anni Settanta, suscitando preoccupazione in quanto considerati eccessivamente "crudi" e quindi inadatti ai bambini: non somigliano affatto ai cartoon americani, incentrati su storie edulcorate e leggere; al contrario, hanno toni realistici e affrontano aspetti come il dolore, la guerra e la morte.

Nella maggior parte dei casi le animazioni giapponesi derivano dai manga, la cui produzione è scrupolosamente suddivisa per fasce d'età e genere: vi sono manga per bimbi piccoli o in età scolare, per adolescenti maschi o femmine, per adulti, eccetera. Già negli anni Settanta, in Giappone, i fumetti e l'animazione non sono considerati a uso esclusivo dei bambini, come invece accade in Italia; i manga vengono letti ovunque, in treno, in metropolitana, in pausa pranzo, da persone di ogni età. Invece nel nostro Paese i disegni nipponici – divulgati dalla tv senza tener conto del target per cui sono stati creati – sono percepiti da molti genitori come una vera e propria invasione da cui dover proteggere i figli; i cartoni in particolare divengono oggetto di pesanti censure, tagli, ridoppiaggi e alterazioni della struttura narrativa, e si diffonde l'idea che siano di bassa qualità, troppo violenti, eccessivamente drammatici, diseducativi.

Nonostante il clima fortemente censorio, quei personaggi coi capelli a punta, gli occhi grandi e brillanti, i colori sgargianti e i gesti iconici divengono in breve tempo gli eroi dei bambini italiani, immancabili compagni dei loro pomeriggi. E non si limitano ad invadere pagine di giornalini e schermi televisivi, ma diventano anche protagonisti assoluti dell'editoria di figurine dagli anni Ottanta in poi: attraverso gli album e le card, bambini e ragazzi hanno l'opportunità di giocare con i loro beniamini in modo del tutto personalizzato, svincolandosi dai tempi dei palinsesti televisivi.

Oggi l'atteggiamento di genitori, pedagoghi e opinionisti italiani è decisamente cambiato e sono fioriti studi che riconoscono agli anime un posto importante nel cinema di animazione internazionale, il merito di avere reinventato generi come la fantascienza, il feuilleton, la sit-com e di aver saputo sviluppare un linguaggio nuovo all'interno dei limiti di un budget ridotto.

NIPPOMANIA

Dai manga alla tv, dalla tv agli album

Il manga viene solitamente pubblicato un capitolo per volta su riviste settimanali o mensili che includono diverse serie; alcuni capitoli vengono poi raccolti in un volumetto, chiamato tankobon, che viene diffuso su larga scala in tutto il mondo.

Se l'indice di gradimento della storia è alto, si procede ad adattarne una serie animata (da cui il termine anime, contrazione di animation).

La maggior parte delle animazioni televisive giapponesi viene realizzata in economia e in tempi brevissimi; rispetto ai cartoni americani hanno quindi pochi fotogrammi al secondo, risultando assai più statici, con movimenti a scatti e lunghe scene fisse. Questa mancanza di fluidità viene corretta mediante tecniche narrative particolari, che contemplano, ad esempio, il pensiero del protagonista o una voce fuori campo di commento alle emozioni, il rumore del vento, il fruscio delle foglie, il battito del cuore, il suono dei passi, una musica coinvolgente. La sospensione del tempo consente allo spettatore di concentrarsi sull'interiorità del personaggio, sull'attesa, e ogni momento viene vissuto a pieno.

Quando infine la serie animata ottiene successo, vengono realizzati i prodotti di merchandising ad essa ispirati: dai videogiochi alle statuette, passando per i giocattoli e le figurine da raccogliere in album.

POKÉ BALL, CARDS E CHIUSKY

Infanzia, giochi e videogiochi

I personaggi dei manga destinati all'infanzia, e in generale al pubblico più giovane, sono caratterizzati da forme colorate, amichevoli, semplici e facilmente replicabili; le narrazioni hanno spesso risvolti didattici e risultano particolarmente coinvolgenti.

In queste storie i protagonisti si avventurano fuori da casa e scoprono il mondo conquistando giorno per giorno maggiore indipendenza, esattamente come succede ai bambini che devono imparare a badare a se stessi, a percorrere da soli il tragitto da casa a scuola e ad assumersi le proprie responsabilità.

Generalmente i manga e gli anime determinano la produzione di gadget dedicati, ma può succedere anche il contrario, ossia che prodotti come giocattoli o videogiochi portino alla creazione di manga e serie animate; è questo il caso dei Pokémon, nati come videogames. Yu-Gi-Oh! invece ha uno sviluppo più articolato: i primi capitoli del manga – dedicato ai giochi in genere - presentano un gioco di carte che immediatamente appassiona i lettori e che quindi viene messo in produzione: dalle carte deriverà la serie animata e anche il manga proseguirà basandosi interamente su di esse.

In questi anime non è raro riscontrare particolari "gridi di battaglia" utilizzati dai personaggi mentre eseguono mosse o azioni caratteristiche: sono parole o frasi urlate a squarciagola, retaggio delle discipline tradizionali orientali, come il sumo e le arti marziali, in cui gli atleti ricorrono all'urlo (kiai) per mostrare sicurezza e coraggio e intimorire l'avversario.

DUE GRAMMI DI FELICITÀ

Il World Masterpiece Theater

Il World Masterpiece Theater – letteralmente "Teatro dei capolavori del mondo", traduzione dal giapponese Sekai meisaku gekijō – è stato un fortunatissimo ciclo di cartoni animati prodotto dalla Nippon Animation a partire dal 1975 fino al 1997. Questi anime non sono tratti da manga, bensì da opere letterarie occidentali per ragazzi, e garantiscono allo spettatore un notevole coinvolgimento sia per le trame ben congegnate, sia per la profonda

analisi psicologica dei personaggi. Il fine dei romanzi, così come dei cartoni, è palesemente pedagogico: i protagonisti affrontano situazioni difficilissime che, però, consentono loro di acquisire le competenze necessarie per diventare adulti rispettabili, onesti e capaci; nonostante le avversità, ai piccoli eroi non mancano mai l'ottimismo e la determinazione nel raggiungere i propri obiettivi. Elementi archetipici di queste storie sono la condizione di orfananza, il viaggio verso mete lontane, il cambiamento di status sociale – dalle stalle alle stalle e viceversa –; attraverso tali prove il protagonista compie un percorso di crescita e impara a superare le difficoltà della vita.

Lo stile meisaku è caratterizzato da una cura minuziosa dei dettagli e da una qualità grafica superiore alla media degli anime coevi. I paesaggi, così come le architetture, l'abbigliamento, il cibo sono curati fin nei più piccoli dettagli; gli autori si recano a visitare personalmente i luoghi descritti nei romanzi, per rendere realisticamente le ambientazioni e il modo di vivere occidentale. Non è un caso che la censura italiana, altrove accanita, risparmi quasi completamente questi anime: l'Italia, tra anni Settanta e Ottanta, ha una scarsa conoscenza dell'Oriente e i meisaku, con i loro scenari familiari e rassicuranti, consentono di stabilire un legame con i prodotti dell'animazione giapponese.

AUREE POTENTISSIME

Avventure per ragazzi

Gli shōnen manga annoverano tra le loro fila alcuni tra i titoli più noti a livello mondiale. Questo genere, il cui nome indica i ragazzi adolescenti a cui si rivolge, è caratterizzato nella maggior parte dei casi da uno scontro tra il protagonista – a volte sostenuto da un team di alleati – e uno o più avversari. Le storie sono

epiche e avvincenti, motivo per cui riscuotono grande successo tra un pubblico molto più vasto ed eterogeneo rispetto a quello dei soli adolescenti.

Negli shōnen il conflitto non è da intendersi come un combattimento di tipo esclusivamente fisico: coinvolge anche l'ingegno e la forza d'animo, che di sovente si manifesta sotto forma di un'aura (la quale a sua volta può concretizzarsi nell'immagine di un uomo, un animale o un essere fantastico). I personaggi sono in genere dotati di capacità superiori alla norma o di veri e propri superpoteri che utilizzano per proteggere l'intera collettività; attraverso scontri sempre più ardui, sono costretti a superare numerosi ostacoli, rappresentati da avversari perlopiù malvagi che mostrano ideali e obiettivi opposti ai loro. Allenandosi costantemente per sviluppare la forza necessaria al raggiungimento dei propri obiettivi, imparano gradualmente ad affrontare le avversità e compiono un percorso di crescita, maturando giorno per giorno, come succede ai loro lettori e spettatori che vivono il periodo dell'adolescenza.

CON CIRCUITI DI MILLE VALVOLE

Robot e raggi cosmici

Le storie sui "robottoni" hanno sempre inizio all'interno di un contesto ordinario e tranquillo, che presenta i protagonisti nella loro quotidianità di ragazzi adolescenti. Qualcosa però stravolge rapidamente gli eventi, che assumono risvolti drammatici: il mondo – o il Giappone a sua rappresentanza – viene minacciato da un pericolo incombente e di proporzioni mai viste. Entra allora in gioco un geniale scienziato che negli anni precedenti ha inventato enormi macchine robotiche, pronte per essere pilotate da giovani coraggiosi e predestinati; gli scontri raggiungeranno i massimi livelli.

L'energia atomica, che così duramente aveva colpito il Giappone nella Seconda Guerra Mondiale, viene qui presentata come una risorsa fondamentale al servizio dei robot: in tal modo il Paese elabora e metabolizza il grande orrore dei bombardamenti di Hiroshima e Nagasaki, mostrandone anche al resto del mondo, attraverso gli anime, la devastante potenza distruttiva. Non a caso, l'immagine con cui i disegnatori rappresentano le esplosioni nei manga e negli anime robotici è proprio quella del fungo atomico.

Elemento chiave di queste serie è lo spirito di sacrificio: il protagonista deve pilotare il robot (talvolta viene costretto, come nel caso di Shinji Ikari in Neon Genesis Evangelion) perché sa di essere l'unica speranza ed è consapevole che sulle sue spalle grava il futuro dell'intera umanità.

BIONDI CAPELLI E ROSA DI GUANCIA

Avventure al femminile

Gli shōjo sono manga e anime indirizzati a un pubblico di bambine e ragazzine, in cui generalmente le protagoniste sono adolescenti o giovani donne. Una buona parte di essi è ambientato in Paesi occidentali; molti trattano tematiche sentimentali e raccontano i primi amori, le emozioni tipiche di quell'età, la vita a scuola e le relazioni con gli amici, ma vi sono anche sottogeneri horror, fantasy e storici.

Il primo shōjo manga, realizzato da Osamu Tezuka nel 1953, è Ribon no kishi, da cui viene tratta la serie animata nota in Italia con il titolo La principessa Zaffiro, storia di una principessa costretta a vestirsi da maschio per poter succedere al trono.

Mentre gli shōjo degli esordi sono disegnati da uomini, negli anni Settanta compaiono le prime autrici. È il 1972 quando Riyoko Ikeda elabora uno dei più celebri shōjo di genere storico: La rosa di Versailles – più conosciuto nel nostro Paese per la serie animata Lady Oscar – incentrato sulle avventure di Oscar François De Jarjayes, una donna che diventa capitano delle guardie di Maria Antonietta. Come nella Principessa Zaffiro e in molti manga e anime successivi, vengono qui trattati i temi del travestimento e dell'ambiguità sessuale, che in Giappone non rappresentano un tabù, ma che tanto preoccupano invece i genitori occidentali.

A parte queste eccezioni androgine, le caratteristiche più comuni delle protagoniste degli shōjo sono occhi enormi e luccicanti – di preferenza azzurri – capelli bocclosi, ornamenti in pizzi, fiori e nastri. Nonostante l'aspetto "caramelloso" si tratta di ragazze dinamiche, intraprendenti e indipendenti, estremamente altruiste, ma capaci di ribellarsi quando serve e decise a raggiungere il proprio obiettivo; spesso sono

orfane di almeno un genitore. Se alcuni shōjo hanno toni estremamente drammatici – si pensi a Candy Candy o a Georgie – altri risultano più leggeri e spensierati, come accade per Kiss me Licia e Occhi di gatto.

PARIMPAMPUM: ECCOCI QUA!

Stregchette, maghette, eroine

Il termine mahō shōjo (ragazza magica) indica una particolare categoria di manga e anime in cui le protagoniste sono giovani majōkko (stregchette), vere e proprie icone di femminilità, lontanissime dallo stereotipo della strega.

Il primo cartone animato basato sul tema della magia, nonché il primo pensato specificamente per un pubblico femminile, è Sally la maga, realizzato nel 1966; in Italia occorrerà però attendere fino al 1981 con Bia, la sfida della magia, per seguire sul teleschermo le avventure di una streghetta.

In Giappone è proprio nel decennio 1980-90 che le donne cominciano a intravedere la possibilità di emanciparsi: entrano in politica, si affermano nel campo della musica pop e ottengono una legge sulle pari opportunità nel mondo del lavoro. Con lo sguardo ai risultati che potrebbero essere raggiunti, i mahō shōjo propongono l'utilizzo della magia per colmare il gap tra mondo reale e mondo ideale, tra la condizione effettiva delle donne e quella a cui esse aspirano.

I personaggi dei mahō shōjo si dividono in diverse categorie:

maghette, come Creamy o Emi che acquisiscono doti magiche grazie all'aiuto di creature fatate o extraterrestri e che, generalmente, si trasformano in un alter ego adulto;

stregchette che, come nel caso di Bia, Ransie o Lalabel, provengono da regni magici e sono dotate di poteri innati; eroine, quali le guerriere Sailor, con il compito di salvare la Terra e l'umanità dalle forze del male.

L'elemento magico non è mai fine a se stesso, ma risulta funzionale al percorso di crescita e maturazione delle protagoniste: il più delle volte i poteri svaniscono dopo un anno e le ragazze imparano a contare solo sulle proprie forze, senza avvalersi della magia.

Fin dagli esordi, le majōkko si fanno interpreti di quel fenomeno culturale che negli anni Novanta viene definito "girl power", e attorno ad esse si sviluppa, soprattutto in Giappone, un variegato merchandising, assai più limitato in Italia, dove i gadget sono rappresentati perlopiù dagli album di figurine.

QUANDO LA PALLA DIVENTA OVALE

Gli sportivi

Chi, dopo aver seguito le avventure di una serie sportiva giapponese, non ha sognato di praticare quello sport con la stessa energia e grinta dei suoi protagonisti?

I manga di ambientazione sportiva, denominati spokon, sono il genere più diffuso in Giappone e, a partire dagli anni Sessanta, hanno trattato praticamente ogni genere di disciplina, dal golf di Tutti in campo con Lotti alla pallavolo, dal calcio alla lotta libera dell'Uomo Tigre.

Tali serie sono spesso caratterizzate da una marcata drammaticità e teatralità: gli allenatori hanno metodi eccentrici o addirittura spietati (tutti ricordano Mimi costretta a ricevere la palla con le catene ai polsi o il coach di Mila che prende a schiaffi le giocatrici) e obbligano gli atleti a prove massacranti.

Pur trattandosi di storie che pretendono di essere verosimili, le situazioni rappresentate sfidano le il buon senso e le leggi della fisica: così si trovano bambini con gravi problemi di salute che giocano rischiando la vita, pallavoliste e calciatori che restano sospesi in aria in pose plastiche per diversi minuti, campi di gioco con lunghezze chilometriche, palloni che diventano ovali per la potenza con cui sono stati colpiti o che addirittura risultano invisibili agli avversari. Le partite, poi, possono durare diverse puntate, per far sì che ogni azione sia narrata nel dettaglio, mettendo a fuoco l'esperienza del protagonista, il suo pensiero, le sensazioni provate in quel preciso momento.

È una visione sicuramente molto giapponese quella che caratterizza la vita di questi campioni, da Mimi Ayuhara a Benji Price: la devozione alla squadra è cieca, ogni partita è di suprema importanza; lo sport

incarna i valori del bushidō, il codice dei samurai, e gli atleti dimostrano fedeltà, coraggio, abnegazione, lealtà, capacità di accettare la sconfitta in modo onorevole. La scuola assume un ruolo marginale, i divertimenti adolescenziali vengono accantonati e il vero maestro diventa il campo, in grado persino di allontanare i giovani protagonisti dalla delinquenza, come avviene in Slam Dunk o Rocky Joe.

Morale: per ottenere grandi risultati, in campo come nella vita, è necessario procedere con passione e determinazione e di fronte a una sconfitta bisogna trovare la forza di rialzarsi, senza arrendersi mai.

L'ORIGINE DEI MANGA

"Hokusai ha inventato i manga": vero!

"I manga esistono da prima di Hokusai": sempre vero!

"I manga nascono molto tempo dopo le opere di Hokusai": vero anche questo!

La definizione di un punto di partenza sull'uso del termine "manga" è ancora ampiamente dibattuta, per cui ci si limiterà qui a parlare dei manga analizzando unicamente quelli moderni o "story manga", ovvero la produzione fumettistica giapponese dal secondo dopoguerra in poi, avente nel mangaka (autore di manga) Osamu Tezuka uno dei principali iniziatori e punti di riferimento. Egli contribuisce a definirne molti dei caratteri stilistici tipici, come l'uso di inquadrature "cinematografiche", la creazione di personaggi ricorrenti e accattivanti – ispirandosi agli occhi grandi dello stile Disney – e la messa in scena di archi narrativi articolati e divisi su più volumi, a puntate.

Tezuka è cruciale anche per il settore dell'animazione: dopo aver studiato per anni le produzioni americane e quelle assai più rare giapponesi – prevalentemente di argomento bellico, poiché fino agli anni Cinquanta quelle volte al solo intrattenimento erano proibite – decide di proporre i suoi fumetti anche in versione animata. Il primo grande successo arriva con la serie Astro Boy (Tetsuwan Atom), che non solo fa breccia nei giovani spettatori giapponesi, ma viene addirittura esportata negli Stati Uniti ottenendo un seguito internazionale.

COME SI LEGGE UN MANGA

Le pagine e le vignette dei manga si leggono da destra verso sinistra e dall'alto verso il basso, secondo il senso di lettura utilizzato in Giappone.

I primi manga pubblicati in Italia vengono "specchiati", ovvero le pagine e le immagini subiscono un ribaltamento allo scopo di proporre una lettura da sinistra verso destra, per meglio agevolare il pubblico ancora poco avvezzo al

prodotto. Tale pratica obbliga però ad apportare frequenti modifiche grafiche (soprattutto in presenza di cartelli o iscrizioni), con maggiori costi di produzione e il rischio di stravolgere anche il senso del testo.

Con l'aumentare del numero di manga pubblicati dal mercato italiano, la conseguente necessità di ridurre i tempi di produzione e la richiesta da parte dei lettori italiani, delle case editrici giapponesi e dei mangaka di una maggiore fedeltà alle opere originali, anche nel nostro Paese viene adottato il senso di lettura da destra a sinistra.

L'ALFABETO DEI MANGA

I manga e gli anime, in quanto forme di comunicazione, presentano uno specifico linguaggio visuale con segni grafici peculiari. Attraverso questi segni semplici e stilizzati, il disegnatore codifica determinate emozioni, situazioni e azioni, talvolta anche molto complesse.

Le vignette qui proposte sono tratte dal volume Giga Town, Manpu Zufu e sono caratterizzate dal particolare formato in quattro scene verticali definito yonkoma (tradizionalmente il più antico per le strisce umoristiche giapponesi); gli animali protagonisti (conigli, rospi, aironi...) sono quelli degli antichi rotoli pittorici del Giappone, da cui è ripreso anche lo stile grafico.

COME SI REALIZZA UN MANGA

La realizzazione di un manga ha inizio con l'ideazione di un soggetto generale in cui si definiscono la trama, i personaggi principali, il loro scopo e gli antagonisti.

Si passa poi alla produzione concreta della storia, attraverso la stesura di una sceneggiatura e la suddivisione del testo tra le diverse vignette, con i disegni ancora in forma di bozza: quanto creato in questa fase prende il nome di namenote o name.

L'autore procede quindi a realizzare i disegni, preparandoli prima a matita e poi, una volta soddisfatto del risultato, ad inchiostro di china nella versione definitiva.

Si aggiungono infine i vari retini grafici, gli effetti a computer, i colori. Oggi gli autori non si limitano all'uso delle tecniche tradizionali, ma si avvalgono quasi sempre di strumentazioni per il disegno digitale. Inoltre, nel corso della progettazione e realizzazione di una storia, sono affiancati da numerosi assistenti - che si occupano prevalentemente di sfondi, rifiniture, personaggi secondari - e dagli editor, i referenti della casa editrice che li consigliano per assicurarsi il gradimento dell'opera da parte del pubblico.

Mediamente, per una serie settimanale lunga circa 20 pagine, il tempo di lavoro è così diviso: 3 giorni per la stesura del name e ricerca di documentazione, 3 giorni per il disegno delle tavole, 1 giorno per eventuali correzioni o per la lavorazione di pagine a colori (pagine speciali, copertine, ecc.).

COME SI REALIZZA UN ANIME

Numerose figure specializzate concorrono alla realizzazione di una serie animata: dal regista ai disegnatori (coordinati da un capo dell'animazione), passando attraverso gli sceneggiatori/sogettisti, gli intercalatori, il produttore, gli operatori e i vari assistenti.

Per prima cosa occorre definire nel dettaglio la storia, scegliere uno stile grafico caratteristico per personaggi e ambientazione e trovare una casa di produzione interessata al progetto, che sostenga le spese.

Successivamente si passa alla realizzazione di uno storyboard, che permette di studiare le inquadrature da disegnare, stabilire le scene fondamentali della storia e analizzare la durata delle singole sezioni.

Le parti principali sono definite in stretta collaborazione tra il regista ed il capo dell'animazione: le varie scene vengono poi affidate ai disegnatori (che si dedicano generalmente agli sfondi e ai personaggi secondari), agli intercalatori (che disegnano i fotogrammi necessari a rendere più fluida l'animazione) e agli assistenti (che si occupano delle rifiniture). I personaggi e tutte le parti in movimento sono disegnati su fogli trasparenti in acetato, in modo da poter mantenere lo stesso sfondo mentre gli elementi si muovono davanti alla telecamera che registra fotogramma per fotogramma.

Come per i manga, gli studi di produzione che utilizzano solo le tecniche tradizionali sono sempre più rari - un caso noto è quello dello Studio Ghibli, per la quasi totalità delle sue pellicole - e ormai lavorano quasi tutti interamente in tecnica digitale.

La parte audio dell'animazione viene affidata ad un compositore per le musiche e a uno studio di doppiaggio per i dialoghi.

Nel caso di un film, i tempi di realizzazione sono lunghi e il percorso per la distribuzione è articolato; le serie animate invece hanno tempi di produzione più veloci, anche perché spesso le scene vengono ripetute e riutilizzate in diversi episodi (è il caso ad esempio delle animazioni per le "mosse speciali").

Visite guidate

A partire da sabato 12 settembre, ogni sabato alle 16.30 i visitatori potranno partecipare alle visite guidate condotte dai curatori e dal dipartimento educativo di FMAV. Le visite guidate rientrano nel costo del biglietto valido per accedere alla mostra. Non è necessaria la prenotazione.

Eventi collaterali

Sabato 19 settembre e domenica 20 settembre 2020

FMAV - Palazzo Santa Margherita

IL MIO SUPER-ROBOT

Laboratorio per bambini e genitori, dai 4 anni in su

in occasione di festivalfilosofia

Mazinga, Jeeg Robot, Daitarn III, un laboratorio per rivivere i mitici robottoni giapponesi degli anni '70 e '80: giganti di metallo dai super poteri, pilotati da giovani eroi che difendono la Terra da un nemico che vuole conquistarla.

Accompagnati dai genitori, i bambini rivivranno le storie di queste macchine leggendarie e costruiranno la maschera del proprio personale super-robot.

Su prenotazione: email edu@fmav.org | tel. 059 224418 / 059 2032919

Sabato 19 settembre: Orari: 15 - 15.45 - 16.30 - 17.15 - 18

Domenica 20 settembre: Orari: 10 - 10.45 - 11.30

Mercoledì 21 ottobre 2020, ore 18

FMAV - Palazzo Santa Margherita

LA POSIZIONE CULTURALE DEGLI ANIME E DEI MANGA IN GIAPPONE E NEL MONDO

Incontro con Marco Pellitteri, sociologo dei media e dei processi culturali

Un incontro per ripercorrere l'evoluzione della cultura pop giapponese di anime e manga e l'enorme impatto che essa ha avuto nel modulare l'identità nipponica contemporanea, così come il suo posizionamento nel mondo globale. Con un taglio multidisciplinare che unisce sociologia dei processi culturali, studi sulla comunicazione, pedagogia dei media e analisi letteraria e cinematografica, Marco

Pellitteri offrirà un'inedita lettura sull'immaginario visuale giapponese e sulle ragioni del suo successo planetario.

L'incontro si svolgerà a FMAV - Palazzo Santa Margherita con Francesca Fontana ed Enrico Valbonesi, curatori della mostra Anime Manga, in collegamento con Marco Pellitteri da Suzhou, in Cina.

L'incontro è a ingresso libero. Per dettagli e aggiornamenti sulle modalità di partecipazione, in linea con le misure preventive alla diffusione del Covid-19, consultare il sito fmav.org.

Marco Pellitteri (Palermo 1974) è Professore Associato in Media e Comunicazione nella Facoltà di Scienze Umane e Sociali della Xi'an Jiaotong – Liverpool University (Suzhou, Cina). Insegna e studia storia, teorie, linguaggi e strategie della comunicazione visiva, della pubblicità, delle industrie creative e dei media narrativi, fra i quali il fumetto e il cinema d'animazione. Ha condotto numerose ricerche in Europa e Giappone ed è autore di vari volumi, fra i quali, in italiano, Mazinga Nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation (I ed. 1999; IV ed. riv. e agg. 2018, 2 voll., Tunué), Il Drago e la Saetta. Modelli, strategie e identità dell'immaginario giapponese (Tunué 2008) e Conoscere l'animazione. Forme, linguaggi e pedagogie nel cinema animato per ragazzi (Conoscenza 2004).

Mercoledì 25 novembre 2020, ore 18

FMAV - Palazzo Santa Margherita

DISEGNARE MANGA IN ITALIA: UN GENERE CHE NON HA CONFINI

Incontro con Davide Sarti, fumettista

I fumetti giapponesi sono noti in tutto il mondo per il loro stile e la loro carica innovativa, talvolta irriverente, spesso romantica e graffiante. Ma a cosa è dovuta la loro popolarità? Quali sono le caratteristiche grafiche e narrative che li contraddistinguono? E come è possibile catalogarle? L'incontro con il fumettista Davide Sarti conduce in un viaggio nell'universo manga, cercando di coglierne l'unicità e spiegare i meccanismi di questo genere, e raccontando la sua esperienza personale che lo ha portato, da italiano, a lavorare in Giappone come assistente mangaka e a pubblicare nel Belpaese alcune opere.

Davide Sarti (Bologna, 1990) è autore di fumetti e traduttore dal giapponese per Planet Manga (Panini). Ha completato la sua formazione attraverso corsi di disegno manga in Italia e una laurea magistrale in lingua giapponese presso l'Università Ca' Foscari di Venezia. Durante un periodo di studio in Giappone ha lavorato come assistente per due mangaka, Hiroki Kashiwaba e Soichi Moto. Tornato in Italia ha pubblicato nel 2013 il fumetto Swan Power per MangaSenpai, una casa editrice specializzata in autori occidentali che producono opere fumettistiche disegnate con tecnica nipponica, con cui si era precedentemente collocato in seconda categoria al concorso della rivista giapponese Ribon. Nel 2018 pubblica con la Società editrice La Torre il saggio Capire il manga. Caratteristiche grafiche e narrative del fumetto giapponese.

Per ascoltare i video di presentazione cliccare sotto.

MULTIMEDIA



Anime Manga, interviste ai curatori



Anime Manga, conferenza stampa presentazione

LASCIA IL TUO COMMENTO ...

Commenti: 0

Ordina per **Meno recenti** ↕

Aggiungi un commento...

Plug-in Commenti di Facebook