

## «Σαν μετάξι»

10.06.2023-04.03.2024  
στο Μουσείο Μετάξης

# how to manga?



### UKIYO-E

Οι έγχρωμες ξυλογραφίες (ή τυπώματα) που απεικονίζουν τον ρέοντα, φθαρτό και εφήμερο υλικό κόσμο ονομάζονται ukiyo-e. Σκηνές της καθημερινής ζωής και της διασκέδασης των απλών ανθρώπων ανάγονται σε πρωταγωνιστικά καλλιτεχνικά θέματα των ξυλογραφιών, οι οποίες, από τον 17ο έως τον 19ο αιώνα, διατίθενταν ευρέως στο κοινό ως απλό και οικονομικά προσιτό αναμνηστικό. Στους σημαντικότερους καλλιτέχνες του ukiyo-e συγκαταλέγονται οι Utamaro, Harunobu, Shunsho, Hokusai, Kuniyoshi, Sharaku, Toyokuni.

Με ποιους τρόπους απεικονίζεται η καθημερινή ζωή σήμερα;



### KITAGAWA UTAMARO

Ο Kitagawa Utamaro αφιέρωσε την καλλιτεχνική ζωή του στη μελέτη και απόδοση της γυναικείας ομορφιάς. Τα γεμάτα ευαισθησία πορτρέτα του από κοντινή απόσταση (okubi-e) θεωρούνται οι καλύτερες και πιο υποβλητικές «εικόνες όμορφων γυναικών (bijinga)». Η σειρά του Utamaro, με τίτλο «Η ενασχόληση των γυναικών με τη σπρωτροφία», αποτελείται από δώδεκα έγχρωμες ξυλογραφίες. Παρουσιάζει τα στάδια μιας παραγωγικής διαδικασίας που παραδοσιακά ανήκε στις κατεξοχήν γυναικείες εργασίες.

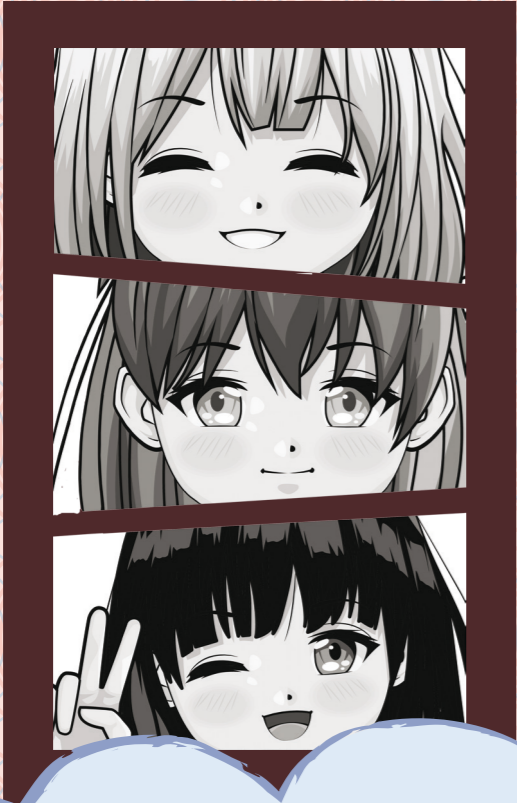
Παρατήρησε τις ξυλογραφίες για τη σπρωτροφία. Τι σου κάνει εντύπωση;



Ο όρος manga προέρχεται από δύο ιαπωνικές λέξεις: man, που σημαίνει ιδιότροπος ή διασκεδαστικός, και ga, που σημαίνει εικόνες ή καρτούν. Η λέξη χρησιμοποιείται για μεγάλη γκάμα γραφικών μυθιστορημάτων και βιβλίων κόμικς με καταγωγή την Ιαπωνία. Ανάπτυξη των manga στη σημερινή τους μορφή παρατηρείται μετά το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ως αποτέλεσμα συνδυασμού μεταξύ της παραδοσιακής ζωγραφικής των ukiyo-e και του δυτικού τρόπου ζωγραφικής, όπως αυτός αποτυπώνεται, μεταξύ άλλων, στα αμερικανικά (κυρίως) κόμικς.

Τα ιαπωνικά manga είναι πάντα ασπρόμαυρα και διαβάζονται από δεξιά προς τα αριστερά.

Μπορείς να βρεις ομοιότητες και διαφορές ανάμεσα στις ξυλογραφίες του Utamaro που βρίσκονται στην έκθεση και στα manga;



## Ας σχεδιάσουμε

Προσπάθησε να σχεδιάσεις τον δικό σου χαρακτήρα manga, με τη δική του ιστορία. Ο χαρακτήρας μπορεί να βασίζεται σε πραγματικό πρόσωπο ή να είναι φανταστικός. Είναι πολύ σημαντικό κατά τη δημιουργία του χαρακτήρα σου να ορίσεις στοιχεία, όπως:

έκφραση προσώπου \_\_\_\_\_

ρούχα \_\_\_\_\_

αξεσουάρ \_\_\_\_\_

Μια χρήσιμη προσέγγιση είναι να θέσεις στον εαυτό σου μερικές βασικές ερωτήσεις προκειμένου να καθοδηγήσεις τη σκέψη σου. Για παράδειγμα:

όνομα \_\_\_\_\_

ηλικία \_\_\_\_\_

φυσικά χαρακτηριστικά \_\_\_\_\_

εκνηνικό \_\_\_\_\_