



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea magistrale  
in Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa mediterranea

Tesi di Laurea

# Iconografia religiosa tra gioco e satira: l'arte di Kawanabe Kyōsai

**Relatrice**

Prof.ssa Silvia Vesco

**Correlatore**

Prof. Edoardo Gerlini

**Laureanda**

Lavinia Arrabito  
Matricola 843450

**Anno Accademico**

2023 / 2024

Abstract.....	3
要旨.....	4
Introduzione.....	6
Capitolo uno.....	8
Il riso nella religione e la sua espressione artistica: <i>playfulness</i> o estetica ludica nell'arte giapponese.....	8
1.1 - Il riso nella religione: shintoismo e buddhismo come <i>joking religions</i> .....	9
1.2 - L'estetica ludica nell'iconografia religiosa attraverso la storia dell'arte giapponese .	13
Capitolo due.....	32
Kawanabe Kyōsai: il gioco e la satira nell'arte .....	32
2.1 - Commento alle opere .....	37
2.1.1 - L'aquila che insegue il... dio del vento!.....	38
2.1.2 - Edoardo Chiossone nelle vesti di Daikokuten .....	41
2.1.3 - L'Illuminazione di Acala e lo sconvolgimento dei valori religiosi .....	44
2.2 - Riflessioni sulla scelta dell'artista .....	45
Capitolo tre .....	47
"Playfulness" e iconografia religiosa nell'arte Giapponese contemporanea: Murakami Takashi e Yamaguchi Akira.....	47
3.1 - Il rapporto tra arte e religione dal periodo Edo alla contemporaneità.....	47
3.2 - Murakami Takashi.....	51
3.3 - Yamaguchi Akira .....	58
Conclusione.....	65
L'eredità di Kawanabe Kyōsai negli artisti contemporanei .....	65
Indice delle figure .....	66
Bibliografia .....	69
Sitografia .....	72

## Abstract

Questo lavoro di tesi esplora il legame profondo tra l'estetica ludica, conosciuta come playfulness, e l'iconografia religiosa nell'arte giapponese, concentrandosi sull'affascinante percorso di Kawanabe Kyōsai. Durante il periodo Edo e Meiji, Kyōsai trasformò l'iconografia religiosa in espressioni comiche svuotate del loro valore votivo, incanalando spesso critiche sociali attraverso la sua genialità artistica. L'analisi inizierà con una panoramica storica sull'estetica ludica e sul concetto di "joking religions". Nel secondo capitolo, si approfondirà la vita e l'opera di Kyōsai, esaminando opere che spaziano dalla leggerezza giocosa a satire pungenti. Il terzo capitolo si spingerà oltre, esplorando il risveglio dell'interesse per la tradizione artistica del periodo Edo negli anni Ottanta e sulla ricomparsa dell'iconografia religiosa nelle opere di due eminenti artisti contemporanei, Takashi Murakami e Yamaguchi Akira. L'analisi della tesi culminerà in una comparazione tra Kyōsai, Murakami e Yamaguchi per comprendere le continuità e le discontinuità nell'espressione artistica e nei messaggi veicolati. Si rifletterà su come questi artisti, seppur distanti nel tempo, condividano una predilezione per la reinterpretazione giocosa dell'iconografia religiosa, inserendo sottili osservazioni critiche sulla società. La conclusione cercherà di sottolineare l'importanza di questo revival artistico nel contesto contemporaneo giapponese, evidenziando il modo in cui queste opere continuano a trasmettere significati profondi e a interagire con il pubblico, rinnovando il dialogo tra tradizione e modernità.

## 要旨

本研究は、河鍋暁斎の興味深い歩みに焦点を当てながら、「遊戯性」あるいは「playfulness」として知られている日本美術の美学的な特性と宗教的図像学の深い結びつきを探求する。この遊戯的でユーモラスな特性は日本美術史の原始から現代美術に至るまで、世俗的な作品から宗教的な性格の作品にまで広がり、多くの日本の作品に見られる。

宗教的な図像学と遊戯性との結びつきが古くから見られる理由は、日本における主要な宗教である仏教と神道は、「joking religions」と呼ばれる性質を持ち、それ自体が神学的ユーモアを備え、長い歴史を持つためである。しかし、必ずしも遊戯性と宗教的な図像学の組み合わせは、精神的な価値を伝えるために再現されたわけでない。それどころか、江戸時代からは芸術を通じて精神的な価値を伝える習慣が衰退し、芸術は娯楽の手段に近づいている。

この伝統を独創性と卓越性という点で最高レベルに高めた芸術家の中から、江戸時代から明治時代にかけて活躍した優れた河鍋暁斎（1831-1889）という芸術家を取り上げることにした。河鍋暁斎は宗教的な図像学を現代の要素と混ぜ合わせ、その図像学を笑いの表現に変え、集団的想像力に新しいイメージを作り出した。

更に、その芸術的な才能を通じ、明治政府によってもたらされた重要な変化や、当時の社会に見られた表層的なものに対する批判を作品に投影した。

明治時代以降、外国から西洋の新しい芸術がもたらされ、芸術家は芸術に対して真剣なアプローチを取り込み始め、芸術にユーモアを取り入れるこの伝統は徐々に失

われた。しかし、1980年代以降、過去の芸術、特に江戸時代の芸術が再評価され、この伝統は若い芸術家たちに再び刺激を与えた。この伝統の復活の輝かしい例として、本研究では現代日本のアートシーンで最も著名な二人の芸術家、村上隆と山口晃を取り上げた。河鍋暁斎、村上隆、山口明の比較では、異なる時代に活躍しながら、社会に対する微妙な批判を含む遊戯性を持つ宗教的図像を表現する傾向を共有し、その表現を通じて伝えられるメッセージの連続性と断絶も研究する。

結論では、遊戯性が宗教的図像の表現にどのような影響を与えたのか、また、時代的には離れているが美学的な選択においては類似している芸術家が、それを通して観察者にどのようなメッセージを訴えたかったのかを明らかにする。

## Introduzione

L'arte giapponese è uno degli aspetti culturali che hanno da sempre esercitato un fascino particolare al di fuori dei suoi confini per la sua ricchezza e per i suoi raffinati canoni estetici. Una caratteristica di particolare interesse ma a lungo trascurata perché considerata di minore prestigio è quella che lo studioso Tsuji Nobuo definisce *playfulness*, o estetica ludica, ovvero quegli aspetti giocosi, umoristici e talvolta irriverenti che non è raro osservare in moltissime opere d'arte appartenenti a diverse epoche della storia dell'arte in Giappone. Nell'osservare questa caratteristica estetica ci si accorge subito di come sia stata adoperata non solo nell'arte secolare, ad esempio con i primi *emaki* intorno al XII e il XIV secolo, ma anche in opere di carattere religioso, dai *rokudo-e* del periodo Kamakura e all'arte dei monaci adepti del buddhismo zen. Il legame tra iconografia/arte religiosa ed estetica ludica ha radici antiche che hanno sicuramente trovato terreno fertile anche nella natura delle principali discipline religiose in Giappone, ovvero lo shintoismo e il buddhismo, definite "joking religions", di per sé portatrici di un insito umorismo teologico. Non sempre però il connubio tra estetica ludica e iconografia religiosa è stato riprodotto ai fini di veicolare dei valori spirituali. Durante il periodo Edo (1615-1867) infatti l'estetica ludica raggiunge il picco di popolarità e, nel contempo, viene meno l'abitudine di veicolare valori spirituali attraverso l'arte, che si avvicina quindi molto di più ad essere un mezzo di puro intrattenimento. In questo contesto la rappresentazione dell'iconografia religiosa si va gradualmente affrancando dall'ambito strettamente rituale o votivo e, mescolandosi all'estetica ludica diviene dunque mezzo per intrattenere il pubblico con il gioco e la risata, con forme e significati nuovi e inediti.

Tra gli artisti che portarono questa tradizione al massimo livello per originalità e maestria, si è scelto di trattare Kawanabe Kyōsai (1831-1889), artista geniale che operò a cavallo tra il periodo Edo e Meiji (1868-1912). Kyōsai amava suscitare la risata nel pubblico e nel contempo lanciare critiche verso gli importanti cambiamenti introdotti dal governo Meiji e verso la superficialità che osservava nella società del suo tempo e per fare ciò spesso attingeva all'iconografia religiosa, sconvolgendola, mescolandola a elementi contemporanei e creando immagini nuove nell'immaginario collettivo. Nonostante questa tradizione fosse apprezzata e amata, dal periodo Meiji in poi venne accantonata per far posto alla nuova arte proveniente dai paesi occidentali e ad un approccio al mezzo artistico più serio e focalizzato

sull'apprendimento accademico delle nuove tecniche. Kyōsai rimane di fatto l'ultimo artista ad aver raccolto ed elevato la rappresentazione dell'iconografia religiosa in chiave comica. Tuttavia, a partire dagli anni Ottanta, si osserva una rivalutazione dell'arte del passato, in particolare del periodo Edo, che torna ad ispirare alcuni giovani artisti. L'iconografia religiosa, che nel frattempo aveva popolato il mondo degli anime e dei manga, viene ripresa da alcuni artisti che la riportano nella dimensione dell'arte alta attraverso un punto di vista giocoso e comico, un sottile umorismo che talvolta cela un'osservazione critica rivolta alla società. Come esempi illustri della ripresa di questa tradizione verranno trattati due tra gli artisti più affermati nel panorama dell'arte giapponese contemporanea: Takashi Murakami e Yamaguchi Akira. L'elaborato intende evidenziare come l'estetica ludica abbia influenzato la rappresentazione dell'iconografia religiosa e quale messaggio gli artisti, distanti nel tempo ma affini per scelte estetiche, abbiano voluto rivolgere all'osservatore attraverso essa.

Nel primo capitolo ci si focalizzerà sull'origine del concetto di *playfulness* o estetica ludica e sul concetto di *joking religions*. Verrà dunque ripercorsa la storia dell'arte giapponese attraverso delle opere in cui è possibile osservare l'evoluzione del legame tra rappresentazione dell'iconografia religiosa e gioco. Il secondo capitolo tratterà dell'autore Kawanabe Kyōsai, partendo dalla sua vita ed esperienza artistica, analizzando alcune tra le sue opere che meglio esemplificano la sua capacità e originalità nel ritrarre l'iconografia religiosa, ora in maniera più leggera e giocosa, ora più sferzante e satirica, e infine motivando la scelta di questo autore ai fini del presente studio. Nel terzo e ultimo capitolo si delineerà l'evoluzione della rappresentazione dell'iconografia religiosa in epoca contemporanea attraverso le opere e il punto di vista di Murakami Takashi e Yamaguchi Akira. A conclusione dell'elaborato si proporrà un confronto con Kawanabe Kyōsai ai fini di capire quali punti in comune e quali differenze intercorrono nella rappresentazione dell'iconografia religiosa da parte di questi artisti e che messaggi o valori si vogliono trasmettere in epoca contemporanea rispetto al passato.

# Capitolo uno

## Il riso nella religione e la sua espressione artistica: *playfulness* o estetica ludica nell'arte giapponese

L'arte giapponese è una delle manifestazioni culturali del Giappone che più ha suscitato e suscita fascino e ammirazione in tutto il mondo. Nel corso della storia, il Giappone è entrato in contatto e ha iniziato fruttuosi scambi dapprima con i paesi vicini come la Cina e la Corea e più recentemente anche lontani come diversi paesi europei. Le contaminazioni che sono nate da questi scambi hanno notevolmente influenzato il mondo dell'arte che ha conosciuto momenti molto ricchi e prolifici sia nell'ispirarsi all'arte di origine straniera, in particolare quella cinese, sia nei momenti in cui, diminuendo gli scambi, gli artisti si lanciarono nell'elaborazione di uno stile originale. Tra i tratti caratteristici dell'arte giapponese che contribuiscono a renderla affascinante, lo storico dell'arte Tsuji Nobuo, nel suo saggio *Playfulness in Japanese Art* (1987), menziona il concetto estetico di *playfulness*, ovvero l'insieme di quelle caratteristiche che rendono un'opera d'arte giocosa, divertente e in alcuni casi anche comica. Vorrei soffermarmi brevemente sul termine giapponese utilizzato da Tsuji, ovvero *yūgisei* 遊戯性. Questo termine contiene il kanji di *asobu* 遊ぶ, che in giapponese moderno esprime diversi concetti quali l'idea di gioco e divertimento, ma anche di piacere e di alterazione, di trasformazione (intesa come liberazione della mente e il proiettarsi in un'altra realtà), mentre in giapponese antico indicava anche l'attività di assistere alla recita di poesie, esibizioni musicali o rituali<sup>1</sup>. Esiste dunque una forte connessione tra i significati espressi da *asobu* e la sfera religiosa in quanto la sua origine etimologica è proprio legata all'intrattenimento di musica e danza che accompagnava i rituali<sup>2</sup>. La traduzione inglese "to play", come già indica lo studioso J.B. Thomas (2012), non riesce ad includere tutti i significati dell'originale giapponese. Allo stesso modo, non avendo trovato una traduzione ufficiale in

---

<sup>1</sup> Thomas, J. B. (2012). *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. , 2013, p.16

<sup>2</sup> Thomas, J. B. (2012). p. 159



lingua italiana, ho provato a fornire una mia traduzione servendomi del termine “ludico” risultando quindi, in riferimento all’estetica, nell’espressione “estetica ludica”. Il termine *ludico*, secondo l’Enciclopedia Treccani<sup>3</sup>, indica qualcosa che risulta “attinente al gioco, al giocare, con particolare riferimento all’aspetto libero e gioioso del gioco, svincolato per lo più da regole; [...] ogni attività giocosa in cui sia prevalente la libera elaborazione della fantasia; [...] che non impegna, giocoso, spensierato.” Tale definizione, nonostante non riesca a tradurre efficacemente i significati del giapponese e, in particolare, non rimandi ad alcun legame con la sfera religiosa, riporta comunque efficacemente all’idea di gioco come manifestazione di libertà che è espressa dal buddhismo zen, o alla spensieratezza dei giochi della corte Heian.

## 1.1 - Il riso nella religione: shintoismo e buddhismo come *joking religions*

L’intreccio tra estetica ludica e religione risulta particolarmente riuscito in quanto la religione e la spiritualità in Giappone, siano esse lo shintoismo autoctono o il buddhismo importato dall’esterno, hanno in sé un aspetto ludico e giocoso evidente. Sebbene per alcune culture associare la comicità alla religione possa sembrare inappropriato e in alcuni casi blasfemo, questo concetto non si applica al contesto giapponese. Le tradizioni religiose che si incontrano in Giappone vengono definite *joking religions* ovvero religioni scherzose in quanto “ospitano in maniera strutturale – prevista e costante – la dimensione «scherzo» in diversi momenti o fasi tanto dei rituali, quanto delle narrazioni o rappresentazioni mitologiche”<sup>4</sup>, senza però voler dire che non ci sia anche un aspetto serio che coesista con la dimensione scherzosa. Già con lo shintoismo s’incontrano miti e ritualità cariche di questo aspetto giocoso e irriverente. Un esempio sono i riti che riguardano il dio della risaia, il *Ta no kami*. Durante questi riti si ride

---

<sup>3</sup> <https://www.treccani.it/vocabolario/ludico/>

<sup>4</sup> Bettini, Raveri, and Remotti. *Ridere Degli Dei, Ridere Con Gli Dei L'umorismo Teologico*, 2020 p.6

e ci si ubriaca con la divinità. Si ribadisce l'unione, mai interrotta, tra l'*ujigami*, il dio antenato, e gli *ujiko*, i suoi figli e discendenti, che condividono dunque la medesima natura, un concetto cardine della spiritualità Giapponese<sup>5</sup>. La tradizione buddhista invece non è di per sé fautrice della risata. Il riso era dopotutto espressione delle proprie emozioni che, nel buddhismo antico, sono viste come qualcosa da dominare e contenere. Il sorriso stesso era bandito in quanto percepito come perdita del controllo sul corpo e sulla mente, rendendo inaccessibile la via alla verità assoluta. La stessa iconografia del paradiso della Terra Pura trasmette questa idea di sacralità, purezza e perfezione contrapponendosi alle immagini di un inferno di dolore e punizione estremamente duro. Il paradiso della Terra Pura e l'inferno si contrappongono anche nei colori utilizzati per la loro raffigurazione nell'arte: un insieme di colori "spirituali" e luminosi, come il bianco, l'argento, il blu e l'oro caratterizzano il paradiso, in contrapposizione il grigio, il marrone, il nero e il rosso, che riportano a sensazioni sgradevoli e decisamente più corporee. C'è dunque una netta contrapposizione tra purezza e impurità che ricalca nettamente il binomio gioia-dolore, positivo-negativo. Nel paradiso tutto converge nella figura del Buddha, che siede sul fior di loto rigorosamente bianco, e regna la stasi, la calma assoluta poiché tutto è ordinato, tutto obbedisce a un disegno rigoroso. Questa visione ovviamente non prevede alcuna risata che possa minare la perfezione dello schema, ma è proprio questa perfezione che viene fortemente criticata dalla corrente del buddhismo zen, che arriva in Giappone dalla Cina intorno al XII secolo. Il buddhismo zen vedeva infatti in questa stasi un dogma e i dogmi, nel loro affermare una verità per definizione, placano la tensione della ricerca e di fatto divengono un ostacolo, non conducono alla salvezza. Il buddhismo ricerca la verità con il dubbio, con il mettere tutto in discussione. Lo zen si serviva di una varietà di espedienti per provocare la risata, concepita proprio come il "risveglio della verità": l'ironia e il paradosso che si ritrovano anche nell'arte zen. Il maestro zen non è un maestro tutto immerso nella pratica meditativa più profonda, ma un maestro che ride fragorosamente e indica al discepolo che la verità non si trova alla fine di contorti ragionamenti che invece sembrano allontanarla, ma può manifestarsi all'improvviso, quando non si tenta di ingabbiarla in degli schemi e dominarla. La risata ridimensiona l'io pretenzioso che si crede capace di conquistare la perfezione dello spirito, infatti il maestro zen non

---

<sup>5</sup> Bettini, Raveri, and Remotti. 2020 p.140

riconosce nulla come assoluto, neanche la propria sapienza ed è capace di riderne. L'eccentricità dei maestri zen emerge anche dai loro ritratti che non hanno nulla di quella sobrietà e pacatezza dei tradizionali *chinzō*<sup>6</sup>, ma presentano delle irregolarità nelle loro fattezze, rappresentate con grosse pennellate che li rendono quasi disordinati e caricaturali. La risata non risparmia neanche il fondatore stesso dello zen, Bodhidharma e i bodhisattva, che vengono riconosciuti come coloro che in fondo hanno solo indicato la Via della verità. I monaci zen, che spesso furono artisti, si distinguono in parte per aver implementato questa risata consapevole e liberatoria anche nella loro arte: con un tratto veloce e leggero, ritraevano la natura e le cose semplici che li circondavano, dicendo che la "Natura di Buddha" è la realtà "così e come è", ponendo quindi l'accento sulla quotidianità e su come la verità si nasconda in essa.

Nonostante il legame tra la risata, il gioco e la religione abbiano dunque delle radici molto antiche in Giappone, in epoca Meiji (1868-1912) si verificarono dei grossi cambiamenti che modificarono questa dinamica, corrompendola irrimediabilmente. Il Giappone fu infatti costretto a uscire dal lungo isolamento che lo aveva in parte preservato dall'ingerenza di paesi stranieri, avviando un processo di modernizzazione forzato e accelerato che ebbe un impatto considerevole sulla vita quotidiana, sulla cultura e sulla religione. L'introduzione di nuove tecnologie provenienti dall'Occidente, secondo il principio del *wakon yōsai* 和魂洋才, ovvero "spirito giapponese, tecnologia occidentale", finì per coinvolgere l'intero apparato di valori dell'epoca. Di fronte a questi profondi sconvolgimenti, il Giappone puntò sulla creazione, parzialmente artificiale, di un'identità solida che si basasse sui miti e principi privati della loro dimensione storica e promulgati come fondanti della cultura giapponese ed eleggendo lo shintoismo religione di stato. Agli inizi del Novecento nasce dunque il *kokkashintō*, ovvero lo shintō di stato, che assomigliava molto a un monoteismo che ricalcava la struttura delle religioni occidentali, nonostante fosse invece nato con l'intento di ribadire la propria unicità di fronte alle ingerenze straniere. Il fulcro di questa "nuova" tradizione religiosa era che dovesse rispecchiare il *Nihon no kokoro*, un'anima da ritrovare nella fede indigena<sup>7</sup>. Questa

---

<sup>6</sup> I *chinzō* o *chinsō* sono dei ritratti di maestri buddhisti sviluppatisi intorno al 1200.

<sup>7</sup> Bettini, Raveri, and Remotti. 2020

nuova imposizione sconvolse un paese come il Giappone in cui una molteplicità di fedi avevano convissuto pacificamente e a cui queste tendenze assolutiste non erano mai appartenute. Il buddhismo non ha una pretesa di esclusività, in quanto ritiene che ogni dimensione spirituale sia una sfaccettatura della stessa verità che si manifesta in modo diverso a ciascuno, in modo che possa essere riconosciuta e compresa. Per questo motivo i *kami* vennero integrati nel culto buddhista, secondo il principio dell'*honji suijaku* 本地垂迹, volto alla creazione di un sistema coerente che mettesse in correlazione tutte le religioni allora conosciute.

La parola *shūkyō* 宗教 è il termine che indica la religione occidentale, fece la sua comparsa nel XIX secolo in Giappone. Fino ad allora infatti il termine prediletto era *dō*, tradotto come “Via”, in quanto la religione era più che altro un percorso di ricerca e autocoscienza che mutava e si evolveva grazie anche al contatto con diversi stimoli spirituali. Ciò che accomunava questi percorsi personali era la tendenza alla scoperta della verità, della realtà ultima che ciascuno ha in sé innata. La religione cambia anche i suoi rituali, purgandoli da tutto ciò che poteva risultare impuro, ovvero tutto ciò che era espressione di una sessualità dirompente e la forte corporeità e la risata che era stata parte integrante della spiritualità giapponese venne soppressa, proprio perché giudicata sovversiva. Concedere la possibilità di ridere degli dei e della sacralità di questa nuova religione, avrebbe potuto distruggere questo sistema costruito appositamente come strumento di potere e controllo. Il comico rappresentava un nemico di questa nuova religione, ma anche il nemico della demagogia e del fondamentalismo bigotto. Nonostante questi sforzi, alla fine della Seconda guerra mondiale, un Giappone sconfitto eliminò lo Shintō di stato, tornando gradualmente alla spiritualità di un tempo. Tuttavia, come afferma lo studioso Raveri, quegli anni in cui la risata fu messa al bando dall'esperienza religiosa rappresentano uno squarcio nella storia culturale e religiosa del paese e una “perdita di profondità spirituale”<sup>8</sup> inestimabile.

---

<sup>8</sup> Bettini, Raveri, and Remotti. 2020, p.167

## 1.2 - L'estetica ludica nell'iconografia religiosa attraverso la storia dell'arte giapponese

Di seguito vorrei osservare qualche opera esemplificativa per comprendere meglio come si sia espresso il legame tra arte, gioco e spiritualità nell'arte giapponese, attraverso opere di carattere religioso e non. Secondo lo storico dell'arte Tsuji l'estetica ludica è una modalità di espressione particolarmente amata in Giappone fin dai tempi più remoti, ipotizzando che sia già visibile nelle ceramiche di epoca Jōmon risalenti al 3000 A.C. L'esempio riportato da Tsuji<sup>9</sup> è quello di alcune *haniwa*, delle statuette che si usava collocare presso i luoghi di sepoltura (*kofun*). Si possono, ad esempio, trovare figure di uomini con un'espressione mite e sorridente che infondono una certa nostalgia e positività più che austerità, come si potrebbe pensare data la sua collocazione e funzione<sup>10</sup>.



Figura 1: Haniwa sorridente, terracotta, V secolo.

---

<sup>9</sup> Tsuji, N., (1978). "Playfulness" in Japanese Paintings : A Study from the Perspective of Art History. p.16

<sup>10</sup>Mason, P., (2005) History of Japanese Art, p.33

Da un lato l'arte Jōmon non ha ancora subito la pesante influenza del continente asiatico e quindi si può sicuramente ritenere tra gli esempi di arte giapponese più originali, dall'altro però gli storici dell'arte non sono concordi nell'indicare le *haniwa* come primi segni dell'estetica ludica nell'arte giapponese.

La maggior parte della produzione artistica dal periodo Asuka (550-700 A.C.) fino al IX secolo fu frutto dell'introduzione del buddhismo in Giappone. La maggior parte dell'arte buddhista prodotta è naturalmente di carattere serio e contemplativo, ma tra queste opere si possono scorgere dei primi esempi di arte pittorica vagamente umoristica e giocosa. L'estetica ludica nell'arte pittorica si inizia a manifestare nell'era Tempyō (710-794 D.C.) e i primi esempi di arte pittorica umoristica sono semplicemente dei *rakugaki*, ovvero dei graffiti. Alcuni di essi sono stati rinvenuti su alcune pergamene nel Tōdai-ji di Nara<sup>11</sup>, altri alla base di una statua di Bonten nel *kondo* del Tōshōdai-ji, probabilmente realizzati da artigiani incaricati di applicare colore sulle statue buddhiste. Questi graffiti presentano una varietà di figure: caricature degli artigiani stessi, conigli, cavalli, rane e anche immagini a sfondo sessuale. Il fatto che questi disegni siano nascosti alla base di quella che doveva essere ritenuta la vera arte dell'epoca, fa capire come i tempi non fossero ancora maturi perché la caricatura, la parodia e in generale la comicità nell'arte venisse accettata e incoraggiata. Queste sembrano delle anticipazioni di opere ben più famose come il *Chōjū-jinbutsu-giga* risalente al XII secolo, da cui si percepisce però come queste tendenze irromperanno sulla scena artistica, arrivando ad attraversare opere di ogni genere.

Con l'avvento della famiglia Fujiwara, che si colloca tra l'894 e il 1086, durante il periodo Heian (794-1192), si iniziarono a vedere delle dimore riccamente decorate di opere d'arte. In questi anni diminuiscono anche gli scambi con la Cina, in seguito al tracollo della dinastia Tang (618-907), pertanto l'arte giapponese sviluppa più liberamente un proprio stile. È infatti in questo periodo che nasce la pittura *yamato-e*, dal nome dell'antica famiglia imperiale giapponese e antico nome dell'area geografica oggi corrispondente al Kansai, che si contrapponeva alla pittura *kara-e* di origine cinese. Anche alla corte dei Fujiwara si cercava oltre alla bellezza nell'arte, anche ciò che di curioso e inusuale si poteva trovare nella realtà

---

<sup>11</sup> Tsuji, N., (1978). p.17

che li circondava e che veniva definito *okashi* (可笑しい, *okashii*, in Giapponese contemporaneo, ovvero divertente, strano). Inoltre anche il termine *fūryū* 風流, che indica generalmente eleganza e raffinatezza, veniva associata a qualcosa, opera d'arte e non, che sorprende lo spettatore perché non convenzionale<sup>12</sup>. Dal *Konjaku Monogatari* 今昔物語, una raccolta di racconti risalenti al XII secolo, si apprende che venivano prodotti dei disegni chiamati *okoe* おこ絵 (in kanji 痴絵 o 烏滸絵), ovvero dei disegni di natura caricaturale. Il termine *oko* おこ, indica qualcosa di divertente e piacevole, che non porta con sé un'accezione negativa<sup>13</sup>. In queste opere si evidenzia come la pennellata sia la protagonista di opere di questo genere, in quanto conferisce un aspetto gradevole ma nel contempo comico agli occhi di chi osserva. Tuttavia è con l'arrivo dei primi rotoli dipinti, gli *emaki*, tra il XII e il XIV secolo che si inizia ad esprimere più liberamente la vena "comica" degli artisti giapponesi. Gli *emaki*, sia a tema religioso sia secolare, avevano funzione narrativa e rappresentavano principalmente scene prese da storie e leggende riguardanti la vita di personaggi noti, come ad esempio potevano essere alcuni preti buddhisti. La caratteristica principale è proprio la loro forza narrativa, data anche dalla modalità di fruizione di queste opere, ovvero un rotolo che aprendosi man mano rivela le sequenze della storia che si susseguono orizzontalmente. Tra gli esempi più famosi di questa modalità vi è sicuramente il *Chōjū-jinbutsu-giga* 鳥獣人物戯画, spesso abbreviato in *Chōjū jinbutsu* o *Chōjū-giga*, realizzato attorno alla metà del XII secolo e oggi conservato al tempio Kōzan-ji di Kyoto.



Figura 2: *Chōjū-jinbutsu-giga*, frammento del primo rotolo, inchiostro su carta, XII secolo.

---

<sup>12</sup> Tsuji, N., (1994). *Ornament (Kazari): An Approach to Japanese Culture*, p.37

<sup>13</sup> Tsuji, N., (1978), p.22



Figura 3: Chōjū-jinbutsu-giga, frammento del primo rotolo, inchiostro su carta, XII secolo.



Figura 4: Chōjū-jinbutsu-giga, frammento del terzo rotolo, inchiostro su carta, XIII secolo.

L'opera è composta da quattro rotoli, di cui i primi due hanno come protagonisti degli animali antropomorfizzati e talvolta in vesti di sacerdoti, anche alla prese con quelle che sembrano delle funzioni religiose. Il terzo e il quarto rotolo rappresentano invece esseri umani con forme ancora più esagerate e cartoonistiche. Secondo Tsuji<sup>14</sup> vi è una differenza nell'utilizzo della pennellata tra il primo e il quarto rotolo, composti a distanza di quasi un secolo. Nel primo, il

---

<sup>14</sup> Tsuji, N., (1978), p.35



pennello obbedisce alla forma dell'oggetto da rappresentare<sup>15</sup>, mentre nel quarto la pennellata è protagonista e diventa stilizzata, non è più solo la rappresentazione di una forma. I rotoli non hanno dei testi che possano fornire ulteriori indicazioni sul loro scopo, ma sembrano avere una forte connotazione satirica volta a parodiare le attività legate alla sfera religiosa<sup>16</sup> o forse semplicemente i comportamenti umani. Alcuni studiosi lo attribuiscono all'imperatore Go Shirakawa come ad esempio la storica dell'arte Penelope Mason, altri come Tsuji citano il monaco Toba Sōjō<sup>17</sup> come uno degli autori, ritenendo anche che l'opera sia stata creata nel XIII secolo. Alcuni studi sostengono che possa essere opera non di artisti professionisti ma della cultura cittadina che si andava via via sviluppando nella capitale e che, estranea al mondo e ai riti dell'aristocrazia e del clero, si divertiva a farne una parodia<sup>18</sup>.

Verso la fine del periodo Heian, con le guerre per l'egemonia tra la famiglia Fujiwara e la famiglia imperiale, si fece spazio la classe militare che s'impossessò definitivamente del potere mettendo all'angolo l'aristocrazia. Con la nascita del nuovo governo militare del *bakufu* 幕府 inizia il periodo Kamakura (1185-1333). Nonostante il periodo Kamakura venga associato all'arrivo di tempi più austeri, lo sviluppo dell'arte e della cultura non si arrestarono e non scomparvero nemmeno l'elemento del gioco e del divertimento tipici della vita di corte. La percezione dell'arte come gioco si ritrova in una citazione dell'opera *Kokon Chomonjū* 古今著聞集 "Una raccolta di racconti notevoli vecchi e nuovi" compilata nel XIII secolo, che recita: "画図は閑中の玩", ovvero la pittura è un gioco, un divertimento per il tempo libero<sup>19</sup>. La religione continua a occupare un ruolo di rilievo da una parte con l'avvento del buddhismo zen che affianca e guida la classe militare influenzandone anche i gusti in fatto di estetica e dall'altra con il buddhismo della Terra Pura che, in un periodo in cui l'ordine del potere è totalmente capovolto e in cui le conseguenze di ciò provocano forte instabilità e disordine,

---

<sup>15</sup> Lee, S.E., (1962), *Contrasts in Chinese and Japanese Art*

<sup>16</sup> Mason, P., (2005) p.118

<sup>17</sup> Lee, S. E., (1964). *A history of Far Eastern art*, p.311

<sup>18</sup> Mason, P., (2005) p.119

<sup>19</sup> 日本絵画における遊戯性：美術史的観点からの一考察(大会報告), 辻 惟雄、1978

promette salvezza attraverso la pratica del *nenbutsu*, cioè invocando il nome di Amida Buddha nell'ora più buia. Tra le opere che meglio esprimono questo senso di fine e che evidenziano il clima pessimistico dell'epoca vi sono i *rokudo-e*, dei dipinti che descrivono in maniera dettagliata e cruda i sei regni infernali in cui sarebbero rinati coloro che non si fossero salvati. Tra queste opere troviamo il *Jigoku Zōshi* (XII secolo), un rotolo oggi conservato al Museo Nazionale di Nara.



Figura 5: *Jigoku Zōshi*, frammento, inchiostro e colore su carta, tardo XII secolo.



Figura 6: *Jigoku Zōshi*, frammento, inchiostro e colore su carta, tardo XII secolo.

Questo emaki rappresenta le torture inflitte sui corpi e i volti agonizzanti dei morti in modo tanto dettagliato da risultare grottesco. Tale rappresentazione aveva l'intenzione di provocare orrore in chi la osserva ma, per un altro verso, nella sua dovizia di particolari ed esagerazione ha dei tratti quasi umoristici, che sicuramente dovevano trasmettere anche curiosità morbosa e strappare una risata. Durante la metà del XII, divengono popolari anche i *nise-e* che furono di grande importanza durante il periodo Kamakura. Sono considerati una nuova forma di *Yamato-e*, e ritraggono personaggi secolari e in vita al momento della realizzazione dell'opera. Il termine *nise-e* risale al XII secolo e non è considerato equivalente al più moderno *shōzō-ga* 肖像画, dicitura che indica il ritratto, da cui si differenzia non solo nel nome ma anche nella forma. Nel *nise-e* infatti le fattezze del soggetto non vengono idealizzate o elevate ma al contrario si esprimono con una certa caricaturalità e possono essere annoverati tra gli esempi di estetica ludica in quanto rappresentano il "play of imitation"<sup>20</sup>, ovvero il gioco dell'imitazione molto popolare nell'arte giapponese. Questo tipo di ritrattistica non mirava a sminuire il soggetto, tant'è che anche i monaci di alto rango venivano rappresentati in questa nuova forma, bensì voleva catturarne la natura talvolta eccentrica con profondo rispetto. Come gli studiosi Lee e Tsuji evidenziano, quell'interesse verso questo tipo di rappresentazioni era già stato in qualche modo espresso nei graffiti nascosti nei templi e sulle basi delle statue diventa un'estetica accettabile e degna di opere che affrontano temi seri come la malattia, la morte e la dannazione all'inferno<sup>21</sup>, mantenendo nel contempo uno stretto rapporto con la religione e la spiritualità.

Dopo la famiglia Fujiwara, furono gli Ashikaga a prendere il potere e finendo per stabilire il proprio bakufu nel distretto di Muromachi a Kyoto, durante i periodi Nanbokuchō (1333-1392) e Muromachi (1392-1573). Dal punto di vista artistico, le influenze maggiori arrivano dallo stretto rapporto d'intesa tra la classe militare e i templi zen che vengono elevati a strumento di controllo anche dal punto di vista culturale e si intensificano anche gli scambi con la Cina, aumentando così l'interesse per le opere importate dal continente. In questi anni si manifesta un forte interesse verso la pittura monocromatica ad inchiostro, chiamata *sumi-*

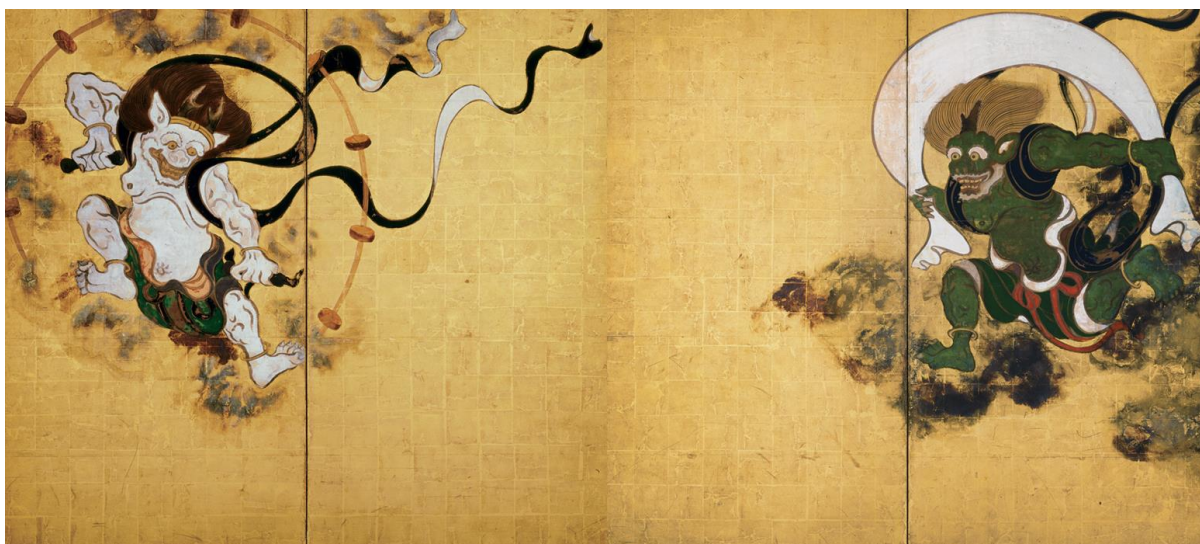
---

<sup>20</sup> Tsuji, N. (2018). p. 221

<sup>21</sup> Lee, S. E., (1964). p.331

e 墨絵, favorita anche dal fatto che la classe dirigente e intellettuale praticava già l'arte della calligrafia particolarmente affine alla pittura a inchiostro. Questa tecnica venne proprio introdotta dai monaci del buddhismo *Chàn* provenienti dalla Cina e, nonostante questo tipo di tecnica sembri apparentemente semplice in quanto si serve di pochi materiali e dunque si sposa bene all'idea di restrizione e frugalità congeniali alla classe militare, in realtà è proprio grazie ad essa che lo spirito comico ed eccentrico zen, al confine tra il sacro e il profano, si esprimerà al meglio. In generale da questo momento in poi l'arte non sarà più un'esclusiva delle classi più potenti, come era stato per gli aristocratici di epoca Heian o i militari dello shogunato, ma diventerà mezzo di espressione della classe cittadina che detterà i temi e le modalità, portando l'estetica ludica ad assumere le fattezze con cui è maggiormente conosciuta.

Il paese comincia a raggiungere una certa stabilità sotto la guida militare di Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), durante il periodo Azuchi-Momoyama (1573-1615), breve ma significativo. Fu un periodo molto fruttuoso per l'arte decorativa, mezzo attraverso cui viene data libera espressione all'estetica ludica osservata fino ad ora. L'arte della decorazione di per sé fornisce un intrattenimento e divertimento a chi osserva e la classe militare al potere ama decorare le proprie dimore come modo per esibire la propria autorità. Qui si forma il concetto di *kazari*, decorazione appunto. In questi anni convivono due diversi stili decorativi, uno stile utilizza colori più brillanti come l'oro, l'argento o il blu e si utilizza per i paesaggi, l'altro invece riprende la pittura monocromatica ma con una maggiore attenzione alla composizione che diventa via via più audace. Uno degli artisti più influenti di questa epoca e dello stile, frutto di una commistione tra estetica ludica e arte decorativa fu Tawaraya Sōtatsu, che opera a cavallo tra il periodo Momoyama e il periodo Edo. Le sue decorazioni mantengono quello spirito giocoso e leggero dell'epoca Momoyama, come è possibile apprezzare da una delle sue opere più celebri: i paraventi del tempio Kennin-ji a Kyoto, ora conservati al Museo Nazionale di Kyoto, che rappresentano il Dio del Vento e Dio del Tuono, appartenenti ai miti legati alla religione shintoista.



*Figura 7: paraventi raffiguranti il Dio del Vento e il Dio del Tuono, colore e foglia d'oro su carta, 1630.*

Quest'opera è un pregiato esempio di arte religiosa utilizzata a scopo decorativo e caratterizzata da una certa giocosità. Il tema dei demoni e delle divinità viene ripreso dalla tradizione giapponese risalente all'epoca dei Fujiwara e la caricaturalità delle forme e delle espressioni facciali dei demoni vengono invece direttamente dagli *emaki* di epoca Kamakura. La composizione asimmetrica contribuisce ad accentuare quell'atmosfera giocosa, donando un senso di movimento e di leggerezza all'opera, le divinità sembrano fluttuare allegramente, sospese su uno sfondo dorato, come intente a giocare tra le nuvole.

Questo esempio non è che un preludio di ciò che verrà prodotto durante il successivo periodo Edo (1615-1867), anche chiamato Tokugawa, dal nome della famiglia che impose il suo dominio sul paese durante questo lungo periodo di tempo. In questi lunghi anni l'estetica ludica raggiungerà la sua massima espressione, complici forse anche alcuni fattori storici. Innanzitutto il periodo Edo fu un periodo di pace da un lato, ma anche di forte chiusura al mondo esterno dall'altro. Gli scambi commerciali con la Cina e l'Olanda avvenivano esclusivamente attraverso il porto di Nagasaki e ciò ebbe un impatto anche dal punto di vista artistico, in quanto l'arrivo di opere d'arte dall'estero si ridusse drasticamente, destando una forte curiosità verso quelle poche opere che riuscivano a circolare, ma anche lasciando spazio per sviluppare uno stile nuovo e originale agli artisti dell'epoca. Si diffuse l'utilizzo della tecnica xilografica, ovvero della stampa attraverso delle tavolette di legno intagliate secondo

un disegno preparatorio che veniva cosparso di inchiostro e impresso su carta o stoffa. Questo processo divenne cruciale nella produzione artistica, consentendo di riprodurre in serie la stessa opera e rendendo così l'opera d'arte un bene alla portata di tutti. Aumentano fortemente le commissioni da parte dei privati, i quali prediligono immagini che hanno a che fare con il mondo del piacere e dell'intrattenimento: attori di Kabuki, cortigiane, guide illustrate ai bordelli e in generale alle attività che si svolgevano in questi quartieri. Si afferma lo stile pittorico dell'*ukiyo-e* 浮世絵, ovvero delle "immagini del mondo fluttuante", un termine importato dal buddhismo che si riferisce anche alla natura effimera dell'esperienza umana e di conseguenza del piacere, ma allo stesso tempo si materializza in immagini che comunicano vivacità e vitalità e che sembrano invogliare ad indulgere in tale piacere e assaporarlo. Come fa notare la studiosa Mason, promulgare degli ideali religiosi o filosofici attraverso l'arte non è più rilevante come un tempo<sup>22</sup>. Le stampe *ukiyo-e* riprendevano quell'attitudine giocosa verso la vita e quel senso di effimero piacere che caratterizzava la città in particolari quartieri dedicati ad ogni tipo di intrattenimento. Durante il periodo Edo sono la classe mercantile e urbana, i cosiddetti *chōnin* 町人, gli abitanti della città, a dominare nel campo dell'arte e della cultura. In generale, emergono gli artisti di estrazione sociale più bassa e raccontano la contemporaneità scevra dai pregiudizi degli artisti d'élite, ma con uno sguardo più compassionevole e partecipato poiché non c'è distanza di classe tra mercanti e artisti, si condividono gli stessi svantaggi. I *chōnin* trovano il modo di evadere un sistema di classi rigido e opprimente attraverso la ricerca del gioco e della leggerezza nell'arte, luogo immaginario in cui lasciarsi andare e superare le divisioni di classe imposte dal governo. Fino al XIX secolo gli artisti non avevano valorizzato il potenziale satirico e parodistico della loro arte, espresso solamente in alcuni esempi limitati, privilegiando l'aspetto decorativo e giocoso. Nel periodo Edo invece divenne popolare la pratica del *mitate*, ovvero di opere che potrebbero essere definite come parodie, frutto di accostamenti tra temi distanti tra loro, in particolare i temi dell'arte classica giapponese e cinese riportati in chiave moderna e umoristica ma anche i temi tradizionali legati al buddhismo zen e al taoismo cinese<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> Mason, P., (2005) p.274

<sup>23</sup> Tsuji, N. (1978), p.70

Molti sono gli artisti significativi per questo periodo ma mi soffermerò in particolare su due di essi: Hakuin Ekaku (1685-1768) e Itō Jakuchū (1716-1800). Il primo era un monaco buddhista, il secondo non prese mai i voti ma fu un fervente adepto del buddhismo zen e condusse di fatto una vita monastica, pertanto non è inusuale trovare soggetti di carattere religioso tra le loro opere e ciò evidenzia maggiormente l'ormai consolidato legame tra l'estetica ludica e i temi di carattere religioso. Il loro modo di dipingere affonda le radici nella tradizione degli "eccentrici", i patriarchi buddhisti spesso descritti come dei ribelli, dei folli il cui comportamento era in contrasto con le regole e le costrizioni sociali. La risata era libertà ma anche risveglio e raggiungimento dell'illuminazione e questo si riflette anche nelle opere d'arte. Hakuin Ekaku fu un monaco zen per tutta la sua vita e un artista molto prolifico. L'unicità del suo tratto ci ha donato opere in grado di toccare l'animo dell'osservatore ma anche di farlo sorridere per la sua giocosità e libertà. Hakuin realizzò molti *zenga* 禅画, ovvero dei dipinti eseguiti con la tradizionale tecnica zen della pittura a inchiostro. I dipinti più distintivi di questa attitudine al comico e al grottesco furono quelli realizzati in tarda età, dei quali osserviamo, ad esempio, il ritratto di Daruma, il primo patriarca del buddhismo zen.



Figura 8: Hakuin Ekaku, *Daruma con una scarpa*, inchiostro su carta, 1757.

Il dipinto, realizzato nel 1757, mostra Daruma con in mano una scarpa e si basa sulla leggenda secondo cui tre anni dopo la sua morte in Cina, Daruma fosse stato visto mentre camminava con in mano una scarpa dicendo che stava ritornando in India<sup>24</sup>. Il viso di Daruma è sproporzionato, con la fronte e gli occhi enormi che sembrano puntare dritto agli occhi

---

<sup>24</sup>Aviman, G. (2014). *Zen Paintings in Edo Japan (1600-1868): Playfulness and Freedom in the Artwork of Hakuin Ekaku and Sengai Gibon*, p. 40-41

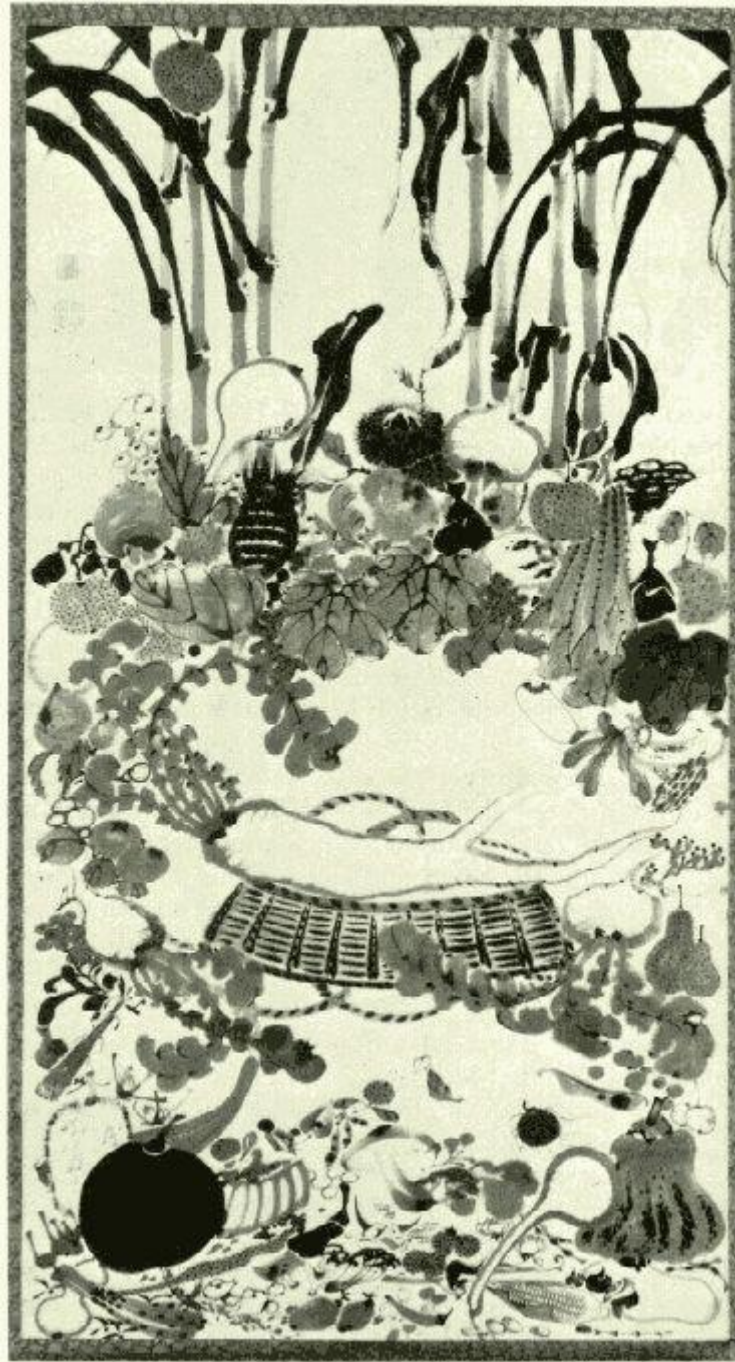


dell'osservatore e la parte inferiore del viso più piccola. La pennellata è imprecisa e accentua l'effetto caricaturale in grado di suscitare la risata. Ma l'approccio al comico e al gioco nel buddhismo zen hanno anche la valenza di libertà dalle convenzioni e dalle apparenze al fine di giungere alla verità. In questo caso Hakuin, conscio di questo, si concentra sul messaggio che intende far passare<sup>25</sup> e non ha più interesse nel coltivare la precisione delle forme nelle sue opere. E interessante notare come questa estetica, sebbene fortemente legata al buddhismo zen, non venga utilizzata da Hakuin esclusivamente per rappresentare temi religiosi, ma anche per trattare in maniera satirica o parodistica il sistema politico e sociale del periodo Edo<sup>26</sup>. Una parodia particolarmente originale legata invece a temi buddhisti si deve all'artista Itō Jakuchū con il suo *Parinirvana dei vegetali*, un *mitate-nehanzu*, ovvero una rivisitazione con piglio umoristico delle tradizionali immagini del Nirvana.

---

<sup>25</sup> Aviman, G. (2014). p. 44

<sup>26</sup> Aviman, G. (2014), p.141



*Figura 9: Itō Jakuchū, Parinirvana dei vegetali, inchiostro su carta, XVIII secolo.*

Al centro dell'opera non troviamo Shakyamuni disteso e circondato da individui e animali addolorati per la sua morte, ma un insieme di vegetali che riproducono proprio la composizione del parinirvana. Al centro un daikon, un ravanello gigante molto comune in Giappone, che simboleggia Shakyamuni disteso, circondato da altri vegetali di ogni genere che invece sembrano riprodurre la folla disperata che ne piange la scomparsa. Questa

parodia, che quasi potrebbe sembrare poco rispettosa della solennità del momento, in realtà racchiude in sé ciò che era più caro e familiare all'artista. Jakuchū infatti trascorse i primi quarant'anni della sua vita come commerciante di frutta e verdura prima di dedicarsi all'arte ed era inoltre un fervente buddhista e vegetariano<sup>27</sup>. Un'altra parodia di un tema taoista, ripreso da Itō Jakuchū, sono *Gli immortali taoisti Gama e Tekkai*, entrambi raffigurati rifacendosi all'iconografia tradizionale ma con un delicato umorismo.



Figura 10: Itō Jakuchū, *Gli immortali taoisti Gama e Tekkai*, inchiostro su carta, XVIII secolo.

---

<sup>27</sup> Tsuji, N., (1978) p. 66

Gama è riconoscibile poichè affiancato dal suo fedele rospo. Nella tradizione cinese, Gama ha attirato a sé il rospo con delle monete d'oro e viene spesso raffigurato con un piede poggiato sull'animale in segno di conquista. Nella rappresentazione di Jakuchū la relazione tra Gama e il rospo risulta giocosa e affettuosa, il rospo infatti danza sul capo del saggio taoista e di fatto, l'immagine è ribaltata in quanto è il rospo ad avere una zampa sopra il suo padrone. Tekkai invece sembra rivolgere il capo verso l'alto e soffiare la sua anima fuori dal corpo, come tradizionalmente dipinto, ma da una nuova prospettiva e con un'espressione difficilmente decifrabile. Il tutto è reso con un'aria di ingenuità e innocenza quasi fanciullesca, come un gioco che ben rappresenta l'estetica ludica.

Alla fine del periodo Edo, il Giappone si trovò costretto a interrompere la sua politica di reclusione in seguito all'arrivo del Commodoro Matthew Perry e la sua flotta nella baia di Uraga (1853). Questo evento diede il colpo di grazia al *bakufu* Tokugawa che nel 1867 cedette il potere all'imperatore e dando così inizio alla restaurazione Meiji l'anno successivo. Il governo Meiji (1868-1912) inizia una campagna di rivitalizzazione del sistema imperiale cercando faticosamente di integrare anche le novità provenienti dall'estero nella società giapponese, consapevole che dalla sua arretratezza avrebbero potuto trarre vantaggio i paesi occidentali. Simbolo della Restaurazione fu lo slogan, *wakon yōsai* 和魂洋才, ovvero "spirito giapponese, costumi occidentali", che puntava a far in modo di mantenere ben salde la tradizione e la cultura giapponese, cercando al contempo di imporre delle nuove abitudini e costumi importati dai paesi occidentali. Dal punto di vista artistico, l'estetica ludica passa in secondo piano, anche in concomitanza con l'introduzione della pittura in stile occidentale che venne studiata approfonditamente e rigorosamente dagli artisti giapponesi. Vi sono però alcuni esempi in cui è possibile ritrovare l'aspetto giocoso e ludico nell'arte, promosso da quegli artisti che, in controtendenza con l'interesse generale per l'arte occidentale, raccolsero la tradizione artistica giapponese modernizzandola. Tra questi esempi troviamo le opere di Kanō Hōgai (1828-1888), un artista della scuola Kanō che, oltre a comporre opere di carattere serio, riprende il filone dell'arte fantasiosa e umoristica anche rivisitando alcuni temi buddhisti come nelle opere *Ni-ō che cattura un demone* (1886) o nell'immagine di *Fudō Myōō*

(1887)<sup>28</sup> o come Kawanabe Kyōsai (1831-1889), artista celebre proprio per essere l'ultimo baluardo della tradizione umoristica nell'arte.



*Figura 11: Kanō Hōgai, Ni-ō che cattura un demone, inchiostro e colore su carta, 1886.*

---

<sup>28</sup>Tsuji, N. (2018). p.383



*Figura 12: Kanō Hōgai, Fudō Myōō, inchiostro e colore su carta, 1887*

In conclusione, si è visto come l'estetica ludica rappresenta una caratteristica fondamentale dell'arte giapponese, che si riflette in una vasta gamma di forme artistiche e contesti. Questo concetto, con la sua enfasi sul gioco e l'umorismo che sfocia nella parodia e nella satira, offre una prospettiva diversa non solo sulla tradizione artistica giapponese ma anche sul suo modo di approcciare e vivere la spiritualità. Secondo l'analisi dello studioso Tsuji l'umorismo tanto amato da giapponesi riesce a infondere calore e leggerezza anche in opere che altrimenti risulterebbero rigide e piatte<sup>29</sup>. Egli ritiene che l'aspetto ludico della tradizione giapponese sia stato spesso trascurato anche in patria, come se si provasse vergogna nei confronti di questa tradizione, e fa risalire l'inizio di questo processo con la rivoluzione Meiji, momento in cui il Giappone viene travolto dalla cultura e tradizione artistica occidentale. L'approccio serio e composto a questa nuova arte provocherà la soppressione nel tempo di questo spirito giocoso e leggero che aveva dato vita ad alcune delle più belle opere d'arte giapponesi e del mondo.

---

<sup>29</sup> Tsuji, N., (1978). p.87

Tuttavia, in tempi più recenti vediamo come quest'arte e questa tradizione siano state ripresi e rivalutati, sintomo di un bisogno di tornare a quella leggerezza e a quella giocosità perduta. La restante parte di questo studio esplorerà ulteriormente l'interazione tra l'estetica ludica e l'iconografia religiosa nell'arte giapponese, esaminando le opere degli artisti Kawanabe Kyōsai, vissuto tra la fine del periodo Edo e l'inizio del periodo Meiji e considerato uno degli ultimi artisti a mantenere la tradizione umoristica in tutta la sua produzione artistica e di Murakami Takashi e Yamaguchi Akira, considerati tra gli artisti giapponesi più affermati dell'epoca contemporanea, che riprendono e riportano in auge la tradizione.

## Capitolo due

### Kawanabe Kyōsai: il gioco e la satira nell'arte

Kawanabe Kyōsai 河鍋 曉齋 nacque a Koga, nell'attuale provincia di Ibaraki, il 18 Maggio 1831. La madre proveniva da una famiglia di samurai, mentre il padre era un mercante di riso. Se in epoca Tokugawa un matrimonio tra queste classi sociali sarebbe stato ritenuto impossibile, anni e anni di pace e stabilità avevano reso la classe samuraica più debole e povera, costringendola a mettere in vendita non solo i loro beni ma anche il titolo. Dall'altra parte, continuava invece l'ascesa dei mercanti. Il padre di Kyōsai, Kiemon, riuscì a farsi adottare dalla famiglia Kawanabe attraverso il matrimonio e in seguito ad acquistare il titolo di erede della famiglia Kai, diventando così un samurai al servizio dello shōgun. La famiglia Kawanabe si trasferì a Tokyo quando Kyōsai, alla nascita Shūzaburō, aveva appena un anno. Sin da bambino Kyōsai mostrò un grande talento artistico tanto che, come si narra in un episodio riportato nel *Kyōsai Gadan*, lungo la via di casa avesse catturato una rana per poterne fare degli schizzi. Un talento così prorompente necessitava di un maestro che potesse guidarlo e inizialmente la sua famiglia lo affidò agli insegnamenti del grande maestro di *ukiyo-e*, Utagawa Kuniyoshi (1798-1861) il cui stile particolarmente originale e umoristico lasciò un'impronta indelebile nella mente del giovanissimo Kyōsai e conseguentemente nelle sue opere. La sua passione per l'osservazione e la riproduzione dal vivo dei soggetti più disparati fu caratteristica del suo *modus operandi*. Riprodurre dal vero delle immagini gli consentiva di cogliere l'essenza intangibile del soggetto, per fare in modo di poterlo riprodurre a memoria. Fu dunque importante nel suo modo di fare arte non il copiare dalla realtà, ma il creare dal rapporto tra memoria e interpretazione. Sin da bambino non ci fu limite a ciò che lo attraesse e incuriosisse. Si racconta perfino che ad appena nove anni avesse trovato nel fiume Kanda una testa mozzata e che l'avesse pescata per poterne fare qualche schizzo, forse spinto anche l'eccentricità del suo maestro fautore di un'arte fuori dagli schemi. Dopo soli due anni di studio con il maestro Kuniyoshi, la famiglia decise che fosse più opportuno farlo studiare presso i maestri della scuola Kano, dalla quale venivano formati artisti che operavano in contesti istituzionali, al servizio dello shogun o dei samurai. Venne affidato inizialmente al maestro Kano Maemura Tōwa che gli affibbiò il nomignolo di *Gaki*, un nome che crea una



calzante omonimia tra “demone della pittura”, dovuto al fatto che fosse particolarmente talentuoso e prolifico, e “ragazzino”. Nel 1849 terminò il suo percorso di istruzione ottenendo il nome di Tōiku Noriyuki, con il quale firmò le sue opere fino al 1857.

Nelle sue prime opere emerge l’istruzione ricevuta dai maestri della scuola Kano, sia nella scelta dei soggetti tipici del repertorio della scuola: la pittura cinese classica, i miti, le leggende e le immagini religiose; sia per una certa rigidità nella composizione e nello stile. Siamo ancora lontani dall’originalità tipica di questo artista, in cui sono costanti la varietà e la vivacità delle forme e un umorismo beffardo e prorompente. Come si è visto nel primo capitolo, vi è una vasta produzione di opere comiche nella tradizione artistica giapponese, e sono quelle opere da cui Kyōsai attinse e a cui si riferisce nei suoi scritti con il termine *Toba-e*, riprendendo il nome del presunto autore del celebre *Chōju jinbutsu giga*, il monaco Toba Sōjō. Infatti, ciò che contribuì alla fama di Kyōsai non fu solo l’elevata competenza tecnica acquisita durante il lungo apprendistato, principalmente da destinare a opere d’impronta classica, ma fu proprio la capacità di produrre opere a sfondo comico e satirico, i *kyōga* 狂画, ad un altissimo livello artistico. La satira fu certamente una delle forme d’espressione predilette dall’artista e in verità egli ebbe la possibilità di esprimere questa sua verve in parte grazie all’instabilità del governo Tokugawa prima e della confusione sociale generata dal governo Meiji in poi.

Nel 1855 un fortissimo terremoto colpì il Giappone nei pressi di Tokyo. In questa circostanza Kyōsai produsse una serie di *namazu-e*, ovvero delle stampe di un pescegatto che per un’antica credenza giapponese veniva considerato la causa all’origine dei terremoti, in collaborazione con lo scrittore Kanagaki Robun 仮名垣 魯文 che compilò il testo d’accompagnamento all’immagine. La stampa ebbe un tale successo che da quel momento Kyōsai decise di dedicarsi più assiduamente alla xilografia. Inoltre, questo fu solo l’inizio di una solida collaborazione tra Kyōsai e Robun, in cui il primo era naturalmente addetto alle illustrazioni mentre il secondo ai testi comici, che portò nel 1874 alla nascita della prima rivista manga creata da due artisti giapponesi chiamata *Eshinbun Nipponchi* 絵新聞日本地, di cui però vennero pubblicate solo tre numeri<sup>30</sup>. La svolta nella sua carriera artistica si verificò nel 1857, anno in cui assunse il suo nome d’arte, appunto Kyōsai 狂齋, il cui primo carattere *kyō*

---

<sup>30</sup>Duus, P. (1999). Japan’s First Modern Manga Magazine, p.40

狂 fa riferimento alle opere satiriche che gli valsero la fama il suo successo come artista fuori dagli schemi. Le opere di Kyōsai riprendono perfettamente quel momento caotico e conflittuale di passaggio dall'egemonia Tokugawa al nuovo assetto governativo Meiji, attraverso un grande dinamismo compositivo e la caricaturalità dei soggetti dipinti. Nel 1864 pubblicò diverse stampe tra cui moltissime riprendendo la tradizione comica dalla scuola Kano racchiuse nella raccolta *Kyōsai Manga*, pubblicata lo stesso anno<sup>31</sup>. Alla fine del periodo Tokugawa, con il tramonto dello shōgunato, vi fu un drastico calo nelle richieste di opere di stampo classico realizzate da artisti protetti dai daimyō o dai samurai e per questo molti artisti della scuola Kano caddero in disgrazia. La sua formazione come artista Kano da sola non gli avrebbe dunque permesso di vivere dignitosamente, se non si fosse dedicato anche ad altri generi artistici. Cercò di approfittare della popolarità crescente dell'arte *ukiyo-e*, producendo numerose stampe ma anche dedicandosi alla decorazione di ventagli, calendari e volantini che avevano un fine pratico e commerciale. Nonostante le critiche che riuscì ad attirare su di sé a causa sia della sua condotta, era infatti nota la sua passione per il sakè di cui spesso abusava, sia del suo stile che stravolgeva la tradizione e non incontrava l'approvazione dell'élite, la sua capacità di assecondare i gusti del pubblico dell'epoca gli permisero di avere successo nonostante le critiche. In quegli anni era abitudine comune organizzare degli eventi pubblici chiamati *shōgakai* 書画会, ovvero delle estemporanee di calligrafia e pittura in cui gli artisti venivano invitati ad esibirsi e stupire il pubblico con le loro abilità e alle quali Kyōsai era spesso chiamato a partecipare. Spesso Kyōsai era proprio l'artista di punta di questi eventi e si esibiva nella realizzazione di opere grandi anche diversi metri. La più grande opera oggi rimasta si trova allo Tsubouchi Memorial Theatre Museum dell'università Waseda di Tokyo e raffigura delle immagini di demoni tipici del folklore giapponese. Nel 1870, durante uno di questi eventi Kyōsai viene arrestato con l'accusa di aver insultato un ufficiale di alto rango con una delle sue opere. Il governo Meiji infatti si preoccupava di sorvegliare questi eventi per contrastare eventuali spinte sovversive che potessero minacciare l'ordine stabilito. Data l'inclinazione satirica di Kyōsai non è difficile sospettare che fu arrestato davvero nonostante

---

<sup>31</sup> Capriati, M. (2002). Kawanabe Kyōsai: Il genio comico dell'era Meiji, p.86

non esistano documenti ufficiali che lo attestino<sup>32</sup>. Dopo l'arresto cambiò il primo carattere del suo nome da *kyō* 狂 che ha il significato di "folle" ma anche "comico", al carattere *kyō* 暁, che invece ha il significato di "illuminazione, risveglio", come ad indicare una nuova consapevolezza acquisita dopo l'esperienza in prigione. Nonostante la sua satira e i problemi che gli causò con la legge, Kyōsai non è comunque considerato un attivista politico. Le sue opere satiriche non avevano l'intento di sovvertire ma erano il suo modo di commentare a suo modo, oltre che ad essere in generale una tendenza diffusa nelle opere di epoca Meiji<sup>33</sup>.

Attraverso il mezzo comico, alla cui base c'è proprio il ridere di qualcosa che si riconosce e si condivide, riuscì a intercettare il comune sentire dei suoi contemporanei e non solo, rendendolo un artista apprezzato ancora oggi. L'episodio dell'arresto ebbe anche l'effetto di accrescere la sua fama, rendendo le sue opere ancora più attraenti agli occhi del pubblico. Probabilmente questa fama subì una forte spinta anche in seguito all'assegnazione di un premio prestigioso alla Seconda Esposizione Nazionale d'Arte e Industria nel 1881, cui partecipò con un dipinto di un corvo appollaiato su un ramo spoglio per il quale stabilì un prezzo di 100 yen, una cifra giudicata esorbitante all'epoca per l'opera presentata, ma che Kyōsai giustificò dicendo che il prezzo non esprimeva il valore dell'opera in sé, quanto dei molti anni di faticosi studi che avevano portato alla realizzazione di essa. Quando l'opera venne venduta, l'opinione del pubblico sia su di essa che sull'artista mutarono rapidamente. Questo episodio è esemplificativo della genialità e dell'influenza di questo artista, in quanto mise in discussione platealmente gli standard artistici stabiliti dal governo Meiji e l'intera Esposizione che su di essi si fondava<sup>34</sup>.

Kyōsai fu una personalità molto influente soprattutto tra gli artisti stranieri che si recavano in Giappone. L'arrivo degli stranieri e il fatto che le abitudini dei giapponesi si fossero dovute adeguare a quelle occidentali non veniva visto di buon occhio neanche da Kyōsai inizialmente e frequentemente esprimeva il suo riserbo a riguardo nelle sue opere. Tuttavia, ciò non gli

---

<sup>32</sup> Sadamura, K. (2022), p.28

<sup>33</sup> Otmazgin, N., & Suter, R. (2016). *Rewriting history in manga*, p.57

<sup>34</sup> Foxwell, C. (2015). *Making modern Japanese-Style painting: Kano Hogai and the search for images*, p.127

impedì di stringere legami e amicizie con molti illustri artisti provenienti da lontano, incuriosito anche dalle tecniche da essi utilizzate e che non appartenevano alla tradizione giapponese. Tra i più celebri vi furono: l'inglese Josiah Conder (1852-1920), che divenne anche suo discepolo e a cui dobbiamo il più importante lascito di notizie sulla vita dell'artista, del suo modo di dipingere e delle sue stesse opere; i francesi Emile Guimet e Fèlix Règamey; l'artista australiano Mortimer Menpes e infine il famoso incisore italiano Edoardo Chiossone, incaricato dal governo Meiji di creare l'effigie ufficiali dei membri della famiglia imperiale e di creare le incisioni da imprimere su banconote e francobolli. Non abbiamo molte informazioni sugli incontri tra Kyōsai e Chiossone ma è assodato che i due artisti si conoscessero<sup>35</sup>.

Kyōsai fu un fervente buddhista e all'età di 54 anni decise di prendere i voti, continuando a operare con il nome di Joku. Nel 1887 Kyōsai pubblica il *Kyōsai Gadan*, ovvero il Trattato di Kyōsai sulla pittura, che contiene moltissime spiegazioni sulle tecniche di pittura tradizionali, un documento molto importante in un momento in cui moltissimi stranieri volevano approfondire la conoscenza dell'arte figurativa giapponese<sup>36</sup>. Questo trattato include una vasta varietà di scuole e tradizioni artistiche, compresi dei cenni di anatomia che Kyōsai aveva appreso grazie ai suoi scambi con artisti occidentali. Se oggi questo variegato testamento artistico e questa difficoltà ad etichettare Kyōsai ci restituisce l'immagine di un artista che spiccava per originalità e innovazione, in un'epoca in cui ci si apprestava a studiare l'arte in maniera più accademica<sup>37</sup> e sistematica si rivelò una caratteristica penalizzante. Due anni dopo la pubblicazione del *Kyōsai Gadan*, nel 1889, Kyōsai si spense a causa di una malattia. Al momento della sua morte pare si contassero numerose commissioni all'attivo, rimaste purtroppo incomplete.

Ciò che rese Kyōsai un artista particolarmente influente fu la sua poliedricità e originalità nel mescolare filoni artistici fino ad allora destinati a scopi diversi in un unico stile che cambiò il mondo dell'arte. Proprio la particolarità del suo stile, arrivata in un momento di grandi cambiamenti anche nel mondo dell'arte, quale ad esempio la tendenza alla serietà e

---

<sup>35</sup> Failla, D. (2006), p.195

<sup>36</sup> Capriati, M. (2002), p.98

<sup>37</sup> Sadamura, K. (2022), p.24

all'apprendimento di nuove tecniche e temi legati all'arte occidentale, fece sì che Kyōsai venisse accantonato ad una sorta di damnatio memoriae per lunghissimo tempo, attirando nuovamente l'attenzione degli accademici solo a partire dagli anni '90. Tuttavia, come fa notare la dottoressa Sadamura Koto, l'elevata capacità tecnica impiegata e il tono umoristico a cui si combina ha dato vita a delle opere che danno importanza e dignità a un sentire che accomuna tutti e con cui ancora oggi è possibile riconoscersi.

## 2.1 - Commento alle opere

Nel considerare la produzione di Kyōsai possiamo notare numerose opere il cui soggetto sono delle icone legate alla religione buddhista o shintoista, dei soggetti molto rappresentati nell'arte giapponese e tanto più cari all'artista, data la sua formazione di stampo classico. Vi sono delle opere serie, come ad esempio alcuni dipinti della dea Kannon, del demone Shōki o del monaco Daruma, ma in numerosi esempi Kyōsai sceglie di rappresentare le divinità sotto una luce comica, sfruttando quella *playfulness* che abbiamo osservato in precedenza. Abbondano i ritratti di divinità fuori dal contesto religioso e ben lontane dall'aria austera della rappresentazione classica. Troviamo divinità raffigurate alle prese con attività umane da cui traspaiono quegli aspetti ludici e ricreativi di cui l'arte giapponese è ricca, o attraverso un umorismo più pungente, alle prese con i tempi moderni e le loro complessità, come nel caso di alcune illustrazioni satiriche. Un soggetto da lui privilegiato furono le Sette Divinità della Fortuna, da sempre considerate portatrici di felicità e benessere e pertanto avevano anche un grande successo commerciale. Come sottolineato da Yamaguchi Seiichi e Oikawa Shigeru<sup>38</sup>, per Kyōsai le Sette Divinità della Fortuna erano quasi come degli attori che impiegava in qualunque circostanza. Secondo quanto riportato da Josiah Conder, Kyōsai amava utilizzare temi che da sempre erano appartenuti a un genere serio per rappresentarli in maniera comica, talvolta ridicolizzandoli. In particolare, Conder scrive: "He sometimes extended this satirical vein to religious motives and also to political events held too sacred to be lightly represented with impunity. . . . Many of his lighter paintings were made to convey

---

<sup>38</sup> Failla, D. (2006), p.203

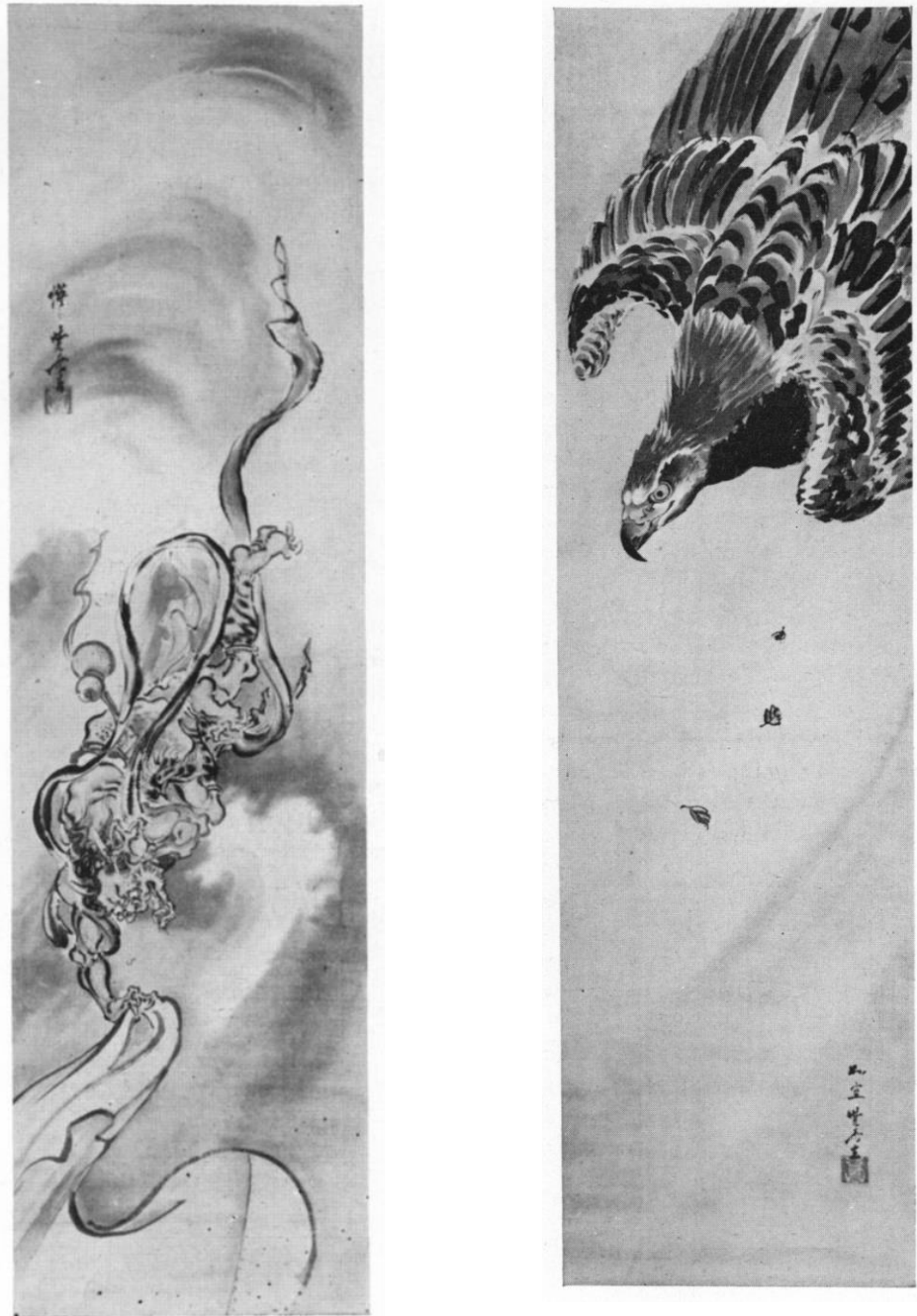
an innuendo which did not reveal itself at a superficial glance. The satire or loose suggestion would be partly concealed in other qualities of imaginative composition and skilful treatment sufficient in themselves to give attractiveness to the design.”<sup>39</sup> Servendosi di queste rivisitazioni comiche di temi religiosi, l’artista spesso additava le nuove politiche del governo giapponese che, secondo lui, guardavano troppo all’occidente e in maniera superficiale e acritica. L’iconografia religiosa è inoltre un mezzo efficace per criticare il governo e le sue politiche in merito alla società ma anche alla religione stessa, essendo familiare a tutto il pubblico cui le opere erano destinate, costituito principalmente dai cittadini di Edo, per i quali doveva essere immediato cogliere i riferimenti che si celavano dietro allo sconvolgimento di queste immagini. Come è noto, pare che Kyōsai venne arrestato nel 1870, durante uno *shogakai*. Anche se non vi sono documenti ufficiali che certifichino l’arresto, ci rimangono le sue parole, nella forma di una bozza della sua deposizione giuridica, a descrivere quale fosse l’immagine che gli procurò l’arresto. L’immagine in questione doveva essere quella di un *Ashinaga* (una persona dalle gambe lunghe) che viene aiutato a indossare le scarpe, e un *Tenaga* (una persona dalle lunghe braccia) intenta a strappare i peli del naso al Grande Buddha. Questi personaggi del folklore giapponese venivano associati agli stranieri a cui il governo giapponese, evidentemente rappresentato dal Grande Buddha in questo caso, lasciava molta libertà dimostrando quindi una certa incompetenza in materia. Secondo Sadamura, una tale immagine per quanto irriverente non avrebbe portato a un arresto, neanche nel severo Giappone Meiji. Verosimilmente l’immagine in questione si spinse a ritrarre la scena di uno straniero che penetra un noto membro del governo, essenzialmente per mandare lo stesso messaggio a un governo sottomesso alle potenze straniere<sup>40</sup>. È interessante notare come nelle parole di Kyōsai, per quanto probabilmente non veritiere riguardo alla natura dell’immagine, ritroviamo proprio un’icona religiosa a simboleggiare il Giappone. Di seguito vorrei riportare alcune opere che ho ritenuto particolarmente esemplificative della rappresentazione di divinità in maniera sia giocosa sia satirica nella produzione di Kawanabe Kyōsai.

---

<sup>39</sup> Failla, D. (2006), p.203

<sup>40</sup> Sadamura, K. (2022), pp.28-29

### 2.1.1 - L'aquila che insegue il... dio del vento!



*Figura 13: Kawanabe Kyōsai, Il Dio del Vento inseguito da un'aquila, inchiostro e colore su tela, XIX secolo.*

Tra le opere di Kawanabe Kyōsai in cui la divinità è rappresentata in una luce ludica più che satirica, ho scelto il dipinto di un'aquila che insegue il dio del vento, appartenente alla collezione di Israel Goldman, e una seconda opera che rappresenta lo stesso soggetto ma costituita da due rotoli custoditi al Brooklyn Museum di New York. La composizione della seconda opera è su due rotoli verticali: nella parte superiore del primo rotolo è rappresentata solo un'aquila in picchiata verso la preda, nella parte inferiore del secondo rotolo, preceduta da un lungo spazio bianco, è infatti dipinta la preda, ovvero il dio del vento che fugge concitatamente. Nella versione composta da due tele, le parti lasciate in bianco delle tele sono funzionali e vengono riempite dall'immaginazione dell'osservatore che rimarrà di certo sorpreso e divertito nello scoprire che la preda non è un malcapitato animaletto ma una divinità che qui ci appare piccola e impaurita. In entrambe le opere l'immagine del dio del vento esemplifica appieno l'estetica ludica: gli occhi sgranati e lo sguardo pieno di panico risultano caricaturali, i contorni irregolari della figura rendono scomposta la fuga, persino la preziosa sacca in cui il dio custodisce il vento si gonfia come un paracadute. Questa rappresentazione è ulteriormente comica se paragonata alla fiera compostezza dell'aquila. Queste immagini pare abbiano origine dal repertorio, seppur esiguo, di immagini comiche della scuola Kano. L'opera cui probabilmente fa riferimento è un dipinto di Kano Tan'yu, in cui l'aquila cattura il dio del tuono<sup>41</sup>. La rappresentazione dell'aquila che guarda in basso alla ricerca di una preda è un tema che diventa molto comune anche nel genere dell'*ukiyo-e*, spesso con questa connotazione sarcastica e comica. La simbologia in questo caso si distingue da quella più comune dei falchi legata al mondo elitario della falconeria, che veniva considerata come benaugurale per l'inizio del nuovo anno. Probabilmente le origini di questo tema affondano le radici in un detto popolare ormai in disuso, *ue minu washi*, ovvero l'aquila che non guarda mai in alto, utilizzato per descrivere una persona di massima autorità, che non deve rendere conto a nessuno<sup>42</sup>. Se si riflette sul tema dell'aquila predatrice e alla connotazione che assume basandosi sul detto popolare, l'immagine di un'aquila che si scaglia

---

<sup>41</sup> Sadamura, K. (2022), p.49

<sup>42</sup> Foxwell, C. (2015), p.159



contro una divinità, evidenzia ulteriormente il genio comico e ironico di Kyōsai. Quest'opera ci ricorda anche le fattezze del dio del vento di Tawaraya Sōtatsu, chiaro riferimento alla tradizione dell'estetica ludica, arricchita dall'occhio irriverente di Kyōsai, che la rende parodia spogliandola di solennità. Nonostante l'opera risulti ironica, l'intento non sembra essere in alcun modo satirico ma sembra piuttosto conservare nella sua irriverenza anche una forma di elogio alla tradizione.

### 2.1.2 - Edoardo Chiossone nelle vesti di Daikokuten



*Figura 14: Kawanabe Kyōsai, Daikokuten in abiti occidentali, inchiostro su carta, 1885.*

Tra le opere più rappresentative della satira attraverso l'utilizzo dell'iconografia religiosa si colloca un dipinto di Daikoku in abiti occidentali, ritratto probabilmente ricalcando le fattezze dell'incisore italiano Edoardo Chiossone. Edoardo Chiossone era stato incaricato dal governo Giapponese di occuparsi dei lavori di incisione e stampa del conio presso il Ministero delle Finanze, dove fu impiegato dal 1875 al 1891. La sua influenza fu tale da essere ritenuto il creatore dello stile moderno e decisamente occidentalizzato della ritrattistica ufficiale di epoca Meiji. Durante la sua permanenza a Tokyo, Chiossone sicuramente conobbe Kyōsai, in quanto artista interessato all'arte giapponese e che oltretutto entrò in possesso di una copia del famoso *Kyōsai Gadan*, arricchita dalle sue annotazioni in italiano, che potrebbero derivare proprio da un diretto confronto tra i due artisti<sup>43</sup>. Il paese stava attraversando un periodo delicato dal punto di vista economico e Chiossone venne incaricato di creare delle immagini raffiguranti divinità e figure storiche legate alla tradizione giapponese per trasmettere sicurezza e credibilità ai cittadini. Da qui nacque la *Daikokusatsu* 大黒札, delle banconote che rappresentavano proprio Daikokuten, la divinità associata al benessere economico e alla prosperità.



*Figura 15: Edoardo Chiossone, retro della banconota da cinque yen, 1885. Genoa, Chiossone Museum.*

---

<sup>43</sup> Failla, D. (2006), pp.194-197

Chiossone, riprendendo la classica iconografia giapponese della divinità, ritrae Daikoku assiso su dei sacchi di riso, con il suo sacco pieno di ricchezze e il martello, la tipica espressione benevola e sorridente, il volto paffuto con i lobi delle orecchie rigonfi che quasi poggiano sulle spalle. Attorno a lui vi sono dei ratti, attratti dall'abbondanza di cibo. Si crea quindi un collegamento tra l'immagine di Daikoku e quella di Chiossone, che trovano una sintesi nella satira di Kyōsai. L'opera in questione è realizzata su carta e potrebbe essere stata prodotta dall'artista durante uno degli *shogakai* a cui spesso partecipava. Ciò viene suggerito dalla singola pennellata veloce e densa, frammentata sui contorni, tipica anche della tecnica da lui utilizzata per la pittura a inchiostro. L'immagine rappresenta Daikokuten, riconoscibile da alcuni elementi tipici della sua iconografia: il martello che brandisce, la sacca che non porta però sulle spalle ma sulla quale è seduto, il volto rotondo e i grandi lobi delle orecchie. C'è però una sostanziale differenza nell'abbigliamento. Daikokuten è vestito di tutto punto in abiti occidentali. Indossa un cappello a cilindro e un cappotto lungo fino al ginocchio, un panciotto e dei pantaloni lunghi. Nonostante gli abiti formali, l'immagine non risulta elegante e la divinità sembra sgraziata e quasi a disagio in questi abiti. Quest'opera, pur non essendo sguaiata e violenta nel suo modo di fare satira, risulta abbastanza provocatoria e critica nei confronti dei fatti che coinvolgono il Giappone di quegli anni. Attraverso le fotografie ufficiali di Edoardo Chiossone è possibile notare una somiglianza tra il volto di Daikokuten e quello dell'incisore, un dettaglio che aggiunge un ulteriore significato all'immagine. È infatti possibile che Kyōsai avesse voluto criticare in questo modo la scelta del governo di investire un artista occidentale di un ruolo di tale prestigio. Il dio giapponese della prosperità, con il suo volto benevolo e rassicurante, che porta riso in abbondanza, perde quella sua espressione gioviale e si tramuta in un comune uomo moderno che deve fare i conti con un benessere non più legato all'abbondanza di riso, ma dall'accumulo di soldi e altre ricchezze. L'espressione di questo idiosincratico Daikokuten è grave e seria, in linea con l'atteggiamento di un governo proteso alla modernità e al progresso economico che di fatto ignora i costumi e la tradizione del popolo giapponese. Kyōsai in quest'opera sfrutta sia la personalità e la storia di Daikoku sia il significato che la sua iconografia ha assunto nel Giappone del suo tempo, ovvero il dio rappresentato sulle banconote da un illustre incisore occidentale, per provocare una risata e anche un'amara riflessione in merito agli avvicendamenti finanziari del suo tempo.

### 2.1.3 - L'Illuminazione di Acala e lo sconvolgimento dei valori religiosi

Kyōsai fu molto critico anche riguardo alle politiche Meiji in ambito religioso. Il governo Meiji aveva messo in atto una persecuzione del buddhismo in favore dell'ascesa dello shintoismo come religione di stato, sul modello dei paesi occidentali. Tra le immagini che più di tutte esprimono questa critica vi è *Fudō myōō kaika*, ovvero l'Illuminazione di Acala<sup>44</sup>, termine sanscrito che indica la divinità facendo riferimento alla sua caratteristica immobilità. L'opera è una stampa xilografica a colori del 1874, facente parte della raccolta *Kyōsai Rakuga*, una delle più importanti raccolte di opere dell'artista. Il soggetto dell'opera è appunto Fudō myōō indaffarato nella lettura delle notizie su un quotidiano. In primo piano sulla scena vediamo uno dei suoi assistenti che taglia a pezzetti della carne, mentre alle sue spalle un secondo assistente bada a dei grossi pentoloni, appesi alla potente spada e alimentati proprio dalle fiamme sacre della divinità. La scena suggerisce che Fudō myōō stia cucinando della carne, disobbedendo alla legge buddhista che fino ad allora ne aveva vietato il consumo. Persino l'inarrovato Fudō myōō è costretto ad aggiornarsi e "civilizzarsi" e Kyōsai riesce a esprimere il senso di smarrimento nella sua fronte corruciata e il pugno stretto. Il riferimento ai fatti contemporanei è chiaro. In quegli anni la promozione dello Shinto di Stato aveva portato alla decadenza dei valori buddhisti, una tendenza esacerbata dalla fine del divieto imposto sul consumo della carne già dalla fine del 1600 in Giappone. Nel 1872, proprio in un'edizione dello *Shinbun Zasshi*, lo stesso giornale che la divinità consulta nell'opera, venne riportato che l'imperatore in persona aveva consumato della carne, creando un precedente illustre che risultò nella rapida e definitiva accettazione di questa pratica nella società giapponese. La promozione di questa abitudine di certo rappresentò anche un ulteriore passo verso l'acquisizione di abitudini occidentali. Quest'opera, essendo una stampa, risulta più vicina nello stile alla tradizione *ukiyo-e*, esuberante nella composizione e nell'uso dei colori. L'iconografia del dio è totalmente ribaltata, la presenza del giornale e quindi il riferimento alla contemporaneità allontanano l'immagine di un dio austero, incaricato di scacciare i desideri e le passioni momentanee e terrene, dandogli quasi una dimensione mortale, in un'opera in cui si sovrappongono gioco e satira.

---

<sup>44</sup> Sadamura, K. (2022), p.101



Figura 16: Kawanabe Kyōsai, *L'illuminazione di Acala*, stampa a colori, 1874.

## 2.2 - Riflessioni sulla scelta dell'artista

Vorrei infine proporre le mie considerazioni in merito alla scelta delle opere di Kyōsai come riferimento per osservare la rappresentazione comica dell'iconografia religiosa. Tale rappresentazione comica e a tratti dissacrante dei soggetti religiosi, spinge a chiedersi come venisse recepita dalla società contemporanea all'artista. Kyōsai fu uno degli ultimi artisti a riportare i temi buddhisti nell'arte, proseguendo sulla scia iniziata da Hishikawa Moronobu 菱川師宣 (1618-1694), il primo in epoca Edo a realizzare immagini buddhiste non a scopo votivo

ma per il divertimento e coinvolgimento pubblico<sup>45</sup>. Come illustrato in precedenza, già dall'inizio del periodo Edo l'iconografia religiosa si svuota del suo carattere votivo riempiendosi di molti altri significati slegati dalla ritualità e sacralità. Il buddhismo, pur rimanendo largamente praticato dalla popolazione, inizia a perdere la protezione che gli era stata precedentemente garantita dal governo. Questo consente maggiore libertà agli artisti nell'utilizzo di un certo tipo di iconografia e di toni dissacranti, che si interseca a temi di attualità tipici invece dell'*ukiyo-e*, come erano i bordelli, i teatri e tutti i divertimenti che caratterizzavano la vita cittadina<sup>46</sup>. Tuttavia, pur essendo rappresentati in maniera comica, i soggetti religiosi e la religione in sé non venivano ridicolizzati in quanto tali ma diventavano strumento per ridicolizzare o criticare il governo o la società. L'intento non era quello di riportarci a una dimensione idealizzata e astratta, bensì quello di rimanere profondamente legati al reale, al terreno e all'attuale e di prendersene gioco più o meno bonariamente. Il fatto che Kyōsai fosse così apprezzato e il suo talento riconosciuto, conferma che la sua originalità e il suo commento critico e satirico non oltrepassavano la soglia di ciò che era lecito e apprezzato dalla società e dagli artisti suoi contemporanei. Se però da una parte incontrava l'approvazione del pubblico, dall'altra si scontrava con determinati canoni imposti dal governo, soprattutto in termini di stile. È inedita la modalità con cui sceglie di rappresentare il comico, creando un contrasto tra un tipo di arte considerata inferiore o popolare, arricchita però di elementi appartenenti all'alta arte pittorica. In Kyōsai possiamo notare una diversa tipologia di opere comiche: da quelle provenienti dalla tradizione Kano, a quelle più giocose ma in cui non si riscontrano toni critici, alla caricaturalità con forte connotazione satirica. Tsuji afferma che l'arte giapponese contiene in sé sia l'aspetto giocoso sia quello serio, perché rispecchia la ricerca dell'armonia<sup>47</sup>. Se nell'arte di epoca Kamakura era possibile trovare dell'arte religiosa, come ad esempio il *Jigoku Zōshi*, in cui in un soggetto serio come la rappresentazione delle pene infernali si insinuava l'aspetto comico della caricatura e del grottesco, nell'arte di Kyōsai sembra che questi aspetti siano armonizzati invertendo i

---

<sup>45</sup> Graham, P. J. (2017), p.211

<sup>46</sup> Clark, T. (2000), *Prostitute as Bodhisattva: The Eguchi Theme in Ukiyo-e*, p.50

<sup>47</sup> Lent, J. A. (2015). *Asian Comics.*, p.18

parametri: il contenuto delle opere è sicuramente comico e non canonico, ma l'aspetto estetico è estremamente serio e curato, degno dell'arte riservata ai templi e ai palazzi dei daimyō. Proprio il suo utilizzo di diversi tipi di estetica - da immagini serie votive alla stampa xilografica comica<sup>48</sup> che ritrae soggetti religiosi - lo rendono popolare e richiesto, ma nel contempo problematico. E tanto più problematico era il suo mescolare uno stile elitario a un genere popolare, anche da un punto di vista politico. Il governo Meiji infatti manifestava una certa preoccupazione nei confronti dell'immagine che l'arte di Kyōsai potesse restituire dell'arte giapponese, anche agli occhi di un pubblico straniero. Kyosai incarna quel tipo di arte di basso rango che il governo Meiji puntava ad estirpare<sup>49</sup>. Uno dei meriti di questa innovazione è quello di aver contribuito a dare una nuova forma all'iconografia religiosa, rendendola anche più accattivante per il pubblico straniero di allora e di oggi. L'unione di elementi moderni a elementi tradizionali provocava il contrasto da cui scaturiva la curiosità e anche la risata di chi osservava le sue opere<sup>50</sup>. Proprio ciò che il governo Meiji puntava ad eliminare costituisce oggi uno degli aspetti più affascinanti dell'arte giapponese, resa celebre anche dal talento e il genio di Kawanabe Kyōsai.

---

<sup>48</sup> Otmazgin, N., & Suter, R. (2016), p.62

<sup>49</sup> Foxwell, C. (2015), p.122-123

<sup>50</sup> Graham, P. J. (2017), Faith and Power in Japanese Buddhist Art, 1600–2005, p.211

## Capitolo tre

### “Playfulness” e iconografia religiosa nell’arte Giapponese contemporanea: Murakami Takashi e Yamaguchi Akira

Si è parlato della rappresentazione eterodossa dell’iconografia religiosa, shintoista e buddhista, soprattutto durante la produzione artistica del periodo Edo. Ve ne sono numerosi esempi che dimostrano, oltre che un gusto per lo humour e il gioco, anche la ormai avvenuta fusione tra religione e cultura popolare. Nelle opere di Kyōsai si è vista la rivisitazione dell’iconografia religiosa secondo il punto di vista critico dell’artista che la rappresenta non solo in maniera giocosa ma anche, in modo innovativo, per fare satira politica. Nell’arte giapponese contemporanea la rappresentazione dell’iconografia religiosa è certamente meno comune, ma se ne trovano degli esempi nelle opere di alcuni artisti che hanno avuto la capacità e l’interesse di riproporre dei temi tradizionali. Tra questi spiccano senza dubbio Murakami Takashi, uno dei più celebri artisti della sua generazione in Giappone e nel mondo e Yamaguchi Akira, ampiamente riconosciuto in patria e all’estero per le sue opere che omaggiano la tradizione pittorica giapponese fondendola con elementi contemporanei. In questo ultimo capitolo, si proporranno alcune opere significative al fine di approfondire come la rappresentazione dell’iconografia religiosa si sia evoluta nella contemporaneità secondo il punto di vista di questi due artisti. In seguito si proporrà un confronto mirato a evidenziare i punti in comune e le differenze tra Kawanabe Kyōsai, Murakami Takashi e Yamaguchi Akira, tra passato e presente.

#### 3.1 - Il rapporto tra arte e religione dal periodo Edo alla contemporaneità.

Secondo il critico Katō Shūichi (1981) i fattori principali che hanno cambiato il Giappone nel passaggio alla modernità sono stati la secolarizzazione della cultura e dell’arte e l’industrializzazione. Già nel periodo Edo la secolarizzazione dell’arte e della cultura aveva reso meno rigido il rapporto con la religione. Non vi era una fede in cui rifugiarsi, anche il



Confucianesimo si era ridimensionato a una serie di precetti morali e filosofici che non avevano più una componente metafisica<sup>51</sup>. Nonostante l'imposizione dello Shinto di Stato nel periodo Meiji, la società di fatto non aveva un ferreo sistema di valori al di sopra di ogni cosa e questo lasciava aperte le porte all'ingresso di nuove idee e nuovi sistemi. Proprio la fragilità di questo sistema, fece sì che si accogliessero nuove tendenze anche in campo artistico. Da quel momento si delinearono due direzioni nell'arte pittorica: da una parte il *nihonga* 日本画, l'arte che rivisita la tradizione artistica giapponese e dall'altra lo *yōga* 洋画, che invece si rifà alla tradizione pittorica occidentale. Il periodo Meiji fu caratterizzato da questa spaccatura che costituì un grande cambiamento dopo secoli in cui l'evento più incisivo, in campo artistico e non solo, era stato l'arrivo del Buddhismo nel VI secolo<sup>52</sup>. Questa polarizzazione partiva dalla tensione tra la spinta nazionalistica e la spasmodica ricerca di ciò che racchiudesse e rappresentasse la vera anima del Giappone.

Kyōsai e la sua generazione furono tra gli ultimi artisti a portare avanti la tradizione del comico e del gioco nell'arte giapponese. Nel periodo Edo le icone religiose erano state ritratte con humour<sup>53</sup> e irriverenza, perdendo parte della loro solennità e sacralità e diventando parte della cultura popolare, ma dal periodo Meiji in poi questa tradizione andò scemando, lasciando il posto alle novità provenienti dall'occidente. Nonostante il periodo Tokugawa avesse marcato un momento in cui l'arte religiosa cominciava ad essere sempre meno prodotta, a partire dal 1868 maturò invece la consapevolezza del valore artistico dell'arte religiosa nella tradizione giapponese e si cominciò ad apprezzarla a prescindere dal suo significato. Gli artigiani che forgiavano queste immagini divennero dunque artisti e le opere ispirate al buddhismo si insinuarono in nuovi contesti di carattere secolare, come ad esempio i primi musei istituiti proprio per la tutela di quest'arte antica. In questo contesto avvenne la conversione dell'icona buddhista in oggetto estetico<sup>54</sup>. Katō afferma infatti che i valori estetici

---

<sup>51</sup>Katō Shūichi. (1991). *Arte e società in Giappone*. p.113

<sup>52</sup>Tsuji, N. (2018). "History of Art in Japan", p.375

<sup>53</sup> Graham, P. J. (2017). *Faith and Power in Japanese Buddhist Art, 1600–2005*. In *University of Hawaii Press eBooks*, p.149

<sup>54</sup>Graham, P. J. (2017). p.200

hanno da sempre prevalso sui valori religiosi nell'arte giapponese, di fatto facendo in modo che non fosse l'arte a servizio della religione, ma la religione a trasformarsi in una forma d'arte<sup>55</sup>. I temi religiosi rimasero rilevanti e capaci di ispirare atti creativi anche nel XX secolo, sia nel *nihonga* sia nello *yōga*, e ciò portò alla nascita di una nuova arte di stampo religioso che però non aveva più un'identità visiva ben delineata. Naturalmente gli artisti conoscevano l'iconografia tradizionale ma, essendo fortemente influenzati dall'Occidente e dalle sue tendenze individualistiche, cominciarono a esprimersi secondo un criterio personale anche riguardo ai temi estrapolati dalla tradizione religiosa. Sulla scia di queste evoluzioni, possiamo anche trovare opere d'arte in cui l'icona religiosa è rappresentata in maniera astratta ed essenziale, senza necessariamente raffigurare il Buddha o il Bodhidharma nelle sue fattezze, ma come a voler riprodurre lo stato di illuminazione solo attraverso linee e colori.

Tra gli anni Ottanta e Novanta del Novecento gli artisti tornarono a farsi ispirare dall'arte che aveva caratterizzato il periodo Edo, un fenomeno che viene definito "Edo boom"<sup>56</sup>. La rivalutazione del periodo Edo porta con sé anche il ritorno di icone religiose in quanto parte integrante dell'arte in voga a quel tempo. La rappresentazione di temi religiosi nell'arte esercita ancora un certo fascino sul pubblico, in quanto evoca un allontanamento dal quotidiano o, nelle parole di Lynch (2007), una spinta gravitazionale sui sentimenti, le motivazioni e il comportamento di chi osserva. I temi religiosi sono inoltre spesso presenti in prodotti d'intrattenimento e di grande popolarità tra le giovani generazioni come ad esempio i manga o gli anime<sup>57</sup>. All'interno di questi prodotti spesso questi temi vengono affiancati anche dalla componente umoristica e ludica, rivestendo il fascino delle icone religiose di quel potere ricreativo che trasporta l'osservatore in un'altra realtà, una realtà condivisa da santi e giullari (Berger, 1997)<sup>58</sup> che ricorda le pratiche dei preti-artisti la cui arte era, nel suo nucleo, una rappresentazione giocosa del loro sistema di credenze. Tuttavia spesso gli autori di questi prodotti estraggono contenuti dalle dottrine religiose che poi ripropongono in contesti

---

<sup>55</sup>Katō Shūichi. (1991). p. 2

<sup>56</sup>Steinberg, M. (2004) Otaku consumption, superflat art and the return to Edo. p.450

<sup>57</sup> MacWilliams, M. (2012). Religion and manga. p.618

<sup>58</sup> MacWilliams, M. (2012). p.623

dedicati all'intrattenimento senza alcuna aderenza a un culto particolare o un interesse nel promulgare dei valori religiosi. Nei moderni anime e manga infatti la modalità giocosa e lo humour con cui le icone religiose vengono rappresentate, anche con toni che risultano quasi blasfemi, è un tentativo di distorcere la realtà talvolta per poterne criticare anche gli aspetti più duri, dietro un velo di humour e di illusione. Il rapporto tra iconografia religiosa e gioco in epoca contemporanea non si esaurisce però negli anime e nei manga ma, pur rimanendo nella sfera dell'intrattenimento, si trasferisce anche nell'ambito dell'arte considerata "alta", un aspetto che verrà di seguito approfondito nell'analisi dei due artisti Yamaguchi Akira e Murakami Takashi.

### 3.2 - Murakami Takashi

Murakami Takashi, nato nel 1962 a Tokyo, è uno dei più celebri artisti giapponesi contemporanei. Ha studiato presso la Tokyo University of the Arts, unico studente del suo anno a laurearsi in *nihonga*. La sua carriera artistica è caratterizzata da una straordinaria versatilità e da una fusione unica di tradizione e modernità. La firma di Murakami è la rappresentazione di iconografia pop giapponese e americana, caratterizzata da colori vivaci e forme caricaturali e da una varietà di materiali utilizzati. Gli artisti nati e cresciuti negli anni Sessanta e Settanta del Novecento, sentono ancora molto vivo il ricordo del bombardamento di Hiroshima e Nagasaki e ancor prima delle loro radici culturali, ma sono anche travolti da un Giappone che tenta di ricostruirsi e trovare il suo posto nel mondo moderno e, nel farlo, concentra le sue forze sul lavoro e su un massiccio sviluppo tecnologico. I giovani di quegli anni cercano rifugio da questa rigidità nel mondo degli anime e dei manga, costellati da personaggi eroici e fuori dall'ordinario, con un destino da compiere. Murakami è profondamente influenzato da queste nuove forme d'arte popolare, anch'esse ricche di humour e gioco. E il gioco diventa parte integrante della produzione dell'artista, come un meccanismo di sopravvivenza: "The idea of play as a survival mechanism corresponds to this merger of entertainment and art in contemporary Japan. Through this process, art, now a corollary to play, enters Japanese society through existing social structures and in a fashion

that is familiar in Japanese culture"<sup>59</sup>. Si può dunque definire Murakami come un esponente della cultura otaku e di una generazione cresciuta con personaggi dei fumetti e videogiochi che diventano i loro idoli<sup>60</sup> e compagni nel loro rifiuto della società ed esclusione del mondo. Dall'altra parte però Murakami si posiziona come artista profondamente critico nei confronti della società giapponese e questo emerge dal concetto di *Superflat*, il più rappresentativo della sua arte, con il quale riesce ad attirare l'attenzione del pubblico nazionale e internazionale già dalla fine degli anni Novanta.

Il concetto di *Superflat* ha un doppio significato e riassume efficacemente le principali tendenze dell'arte di Murakami: da una parte il riferimento celebrativo all'arte tradizionale giapponese, in particolare del periodo Edo, caratterizzata dalla bidimensionalità che conferisce alle immagini un aspetto piatto, la cui influenza è ancora oggi visibile. Secondo Murakami, l'adozione delle teorie euro-americane nell'arte a partire dal periodo Meiji, nel momento in cui si comincia a definire l'arte come *bijutsu* 美術, ovvero "belle arti", avrebbe portato alla fine delle modalità compositive proprie della cultura visiva giapponese. Da qui emerge il riferimento del *Superflat* più pessimista e critico nei confronti di una contemporaneità ritenuta vuota e piatta, verso una società, quella giapponese, ormai schiava della cultura del consumo<sup>61</sup> cui non viene proposta alcuna alternativa. La società che descrive Murakami si forma in seguito al Boom economico degli anni Settanta e Ottanta. Coloro che raggiunsero l'età adulta durante quegli anni non ebbero la possibilità di assistere alle lotte sociali e l'impegno politico delle generazioni precedenti, ma vennero cresciuti come consumatori<sup>62</sup>. L'arte venne inglobata in questo processo diventando un oggetto prodotto e scambiato come bene di consumo. Negli anni Novanta infatti divenne popolare acquistare

---

<sup>59</sup>Fleming, J., Talbott, S. L., 村上隆., 加藤美., イワモトマ., & 鳥光桃. (2001). My reality : contemporary art and the culture of Japanese animation. p.36

<sup>60</sup>Rimer, J. T. (2011). Since Meiji. p.184

<sup>61</sup><https://www.theartstory.org/movement/superflat/>

<sup>62</sup>Borggreen, G. (2018). Art and Consumption in Post-Bubble Japan: From Postmodern Irony to Shared Engagement. p.175

opere d'arte come bene di lusso e investire nell'arte, pertanto coloro che possedevano già delle collezioni di arte occidentale iniziarono ad interessarsi agli artisti giapponesi. Come fa notare Borggreen (2018), il legame tra arte e consumo non era solo un argomento di cui parlare o da denunciare, divenne ciò da cui dipendeva la carriera degli artisti<sup>63</sup>. Alcuni artisti iniziarono quindi a dimostrare come le opere d'arte divenissero facilmente parte del sistema di consumo, e tra questi vi era anche Murakami. La creazione del suo iconico personaggio, Mr DOB, esemplifica questo concetto in quanto versatile e riproducibile su vari tipi di gadget.

La società giapponese che vuole rappresentare Murakami è una società in cui ha giocato un ruolo fondamentale l'influenza americana, capitalista e consumista, e l'arte che ne deriva è anch'essa frutto di queste interazioni affatto armoniose tra il modo di vivere americano e quello giapponese. Nonostante però la denuncia della cultura iper-consumistica del Giappone in cui è cresciuto, l'artista ha collaborato con brand di alta moda come Louis Vuitton, Vans, and COMME des GARÇONS e progettato copertine di album per musicisti famosi come Kanye West, espandendo il suo talento in molte direzioni. Trasformando la sua arte in bene di consumo, Murakami riesce a trarre vantaggio dal consumismo scellerato architettando sapientemente un'immagine del Giappone che affascina il mercato occidentale, condensandovi un latente risentimento nei confronti dell'occidente e un certo antiamericanismo. L'artista stesso si dichiara infatti felice di vendere una "soy sauce culture" agli occidentali e riconoscendo e assecondando il cosiddetto "Western gaze" sul Giappone<sup>64</sup>. Murakami ha dunque non solo il merito di aver dissolto il confine tra arte alta e bassa, ispirando numerosi artisti e creativi in tutto il mondo, ma è anche diventato il simbolo di quel neo-Japonisme, ovvero il ritorno di quella fascinazione verso la cultura giapponese che già dalla fine dell'Ottocento aveva travolto l'Europa.

In tutta la produzione di Murakami non è raro trovare icone religiose, in particolare di stampo buddhista, come ad esempio la serie di ritratti di Daruma (2007), tra cui vi è il dipinto intitolato

---

<sup>63</sup>Borggreen, G. (2018). p.183

<sup>64</sup> Favell, A. (2012). Before and After Superflat: A Short history of Japanese contemporary art 1990-2011. p.51

*My arms and legs rot off and though my blood rushes forth, the tranquility of my heart shall be prized above all. (Red blood, black blood, blood that is not blood).*



*Figure 17: Murakami Takashi, My arms and legs rot off and though my blood rushes forth, the tranquility of my heart shall be prized above all. (Red blood, black blood, blood that is not blood), acrilico e foglia di platino su tela, 2007.*

Il titolo si riferisce alla leggenda che narra che Daruma rimase seduto in meditazione per nove anni senza mai chiudere gli occhi, perdendo gli arti per l'atrofia, ma riuscendo a raggiungere l'illuminazione che lo rese forte nello spirito. La particolarità di questo dipinto è infatti proprio il non ritrarre ciò che viene descritto in un titolo insolitamente lungo ed esplicito. L'immagine caricaturale del patriarca del Buddhismo zen riprende i ritratti di artisti come Hakuin ma nella visione pop di Murakami. Come per Hakuin, anche in Murakami troviamo un livello di significato più profondo e intenso. Offrendo però un ritratto minimale, con sprazzi di colore che evidenziano i tratti somatici ma scevro di dettagli macabri, nonostante il titolo, Murakami fa un passo indietro rispetto all'eccesso di immagini che affollano la realtà in cui tutti noi siamo immersi<sup>65</sup>. Gli occhi del patriarca emergono dal dipinto riuscendo invece a restituire all'osservatore la sua profondità meditativa. L'icona religiosa, simbolo di un'esistenza di

---

<sup>65</sup> <https://www.thebroad.org/art/takashi-murakami>

sacrifici e con sguardo rivolto alla propria mente e il proprio spirito, diventa nel contempo simbolo di critica sociale.

La più recente produzione di Murakami è stata fortemente influenzata dai terribili eventi che hanno colpito duramente il Giappone nel 2011: il terremoto e il disastro nucleare alla centrale di Fukushima. Proprio questi eventi tragici suscitano nell'artista la voglia di compiere delle ricerche per poter riportare la tradizione religiosa giapponese<sup>66</sup> nella sua arte. In un'intervista del 2014 Murakami racconta di come il suo processo creativo abbia seguito in qualche modo il corso della storia passando dalla critica al capitalismo imperante e all'esplicito intento di fare dell'arte un prodotto per il mercato occidentale a una tensione verso la spiritualità e un sentimento religioso<sup>67</sup>, emersa dall'inquietudine e dalla paura nei confronti dei fenomeni naturali che ricordano gli spaventosi scenari post-atomici rimasti impressi nella mente dell'artista bambino. Da questo cambiamento nascono le opere esposte durante la mostra *EGO*, inaugurata a Doha in Qatar nel 2012.



*Figura 18: Murakami Takashi, 500 Arhat, acrilico su tela, 2012.*

L'opera più significativa della mostra è il dipinto dei *500 Arhat*, dedicato al Qatar come segno di ringraziamento per il tempestivo aiuto fornito al Giappone in seguito al disastro del 2011. La parola Arhat è il termine sanscrito che indica una figura che ha raggiunto lo stato di

---

<sup>66</sup><https://gagosian.com/artists/takashi-murakami/>

<sup>67</sup> <https://www.thebroad.org/events/un-private-collection-takashi-murakami-and-pico-iyer/transcript>

illuminazione. In passato tali figure venivano considerate i protettori degli insegnamenti del Buddha e pertanto erano chiamati a offrire una guida nei momenti di difficoltà. Anche la creazione di opere d'arte in seguito a eventi naturali distruttivi fa parte della tradizione artistica giapponese. Già dopo il terribile terremoto che colpì il Giappone nel 1855, l'artista Kanō Kazunobu (1816-63) aveva dipinto 500 Arhat su cento rotoli ancora oggi conservati presso il tempio Zōjō-ji di Tokyo<sup>68</sup> e a cui l'opera di Murakami è ispirata. Murakami supera in maestosità il suo predecessore con un dipinto lunghezza di 100 metri e distribuita su tre pareti e in quattro sezioni, ognuna assegnata ai quattro Dei che dominano le quattro direzioni secondo la mitologia cinese: la tigre bianca per l'Ovest, la testuggine nera per il Nord, il drago blu per l'Est e l'uccello rosso vermiglio per il Sud<sup>69</sup>. Ci si ritrova circondati da giganteschi dipinti che raffigurano gli Arhat: alcuni sono estremamente alti sullo sfondo, altri piccolissimi in primo piano, i colori delle loro vesti sono accesi e spiccano sullo sfondo rosso, i loro volti sono deformati nelle smorfie più strane che non incutono timore nè hanno un'aria di solennità, quanto piuttosto provocano facilmente una risata e rallegrano l'animo. In questi ritratti ritroviamo la forza creativa e ricreativa dell'artista che da una parte ricrea delle nuove, sincretiche guide spirituali e dall'altra produce intrattenimento attraverso l'estetica ludica e i riferimenti alle forme e ai colori vivaci familiari all'osservatore contemporaneo. Nonostante il contesto in cui l'opera è stata concepita possa quasi indurre a pensarla quasi come uno strumento di preghiera cui affidare le proprie inquietudini, Murakami stesso sottolinea di essere scettico rispetto alla nozione del credere per ottenere la salvezza e pertanto esclude che la sua opera abbia questo fine. In questo caso dunque il tema religioso non si declina con un intento satirico o critico, tuttavia l'elemento del gioco e dello humour sono ben presenti e offrono un'inaspettata leggerezza e lieve consolazione in chi osserva.

L'artista continua a scavare nella tradizione nella sua mostra *Change the Rule!* del 2018 in cui i temi buddisti ritornano in moltissime opere.

---

<sup>68</sup> [https://www.tnm.jp/modules/r\\_free\\_page/index.php?id=329&lang=en](https://www.tnm.jp/modules/r_free_page/index.php?id=329&lang=en)

<sup>69</sup> <https://asia.nikkei.com/NAR/Articles/Takashi-Murakami-blends-ancient-Buddhist-imagery-with-modern-manga>



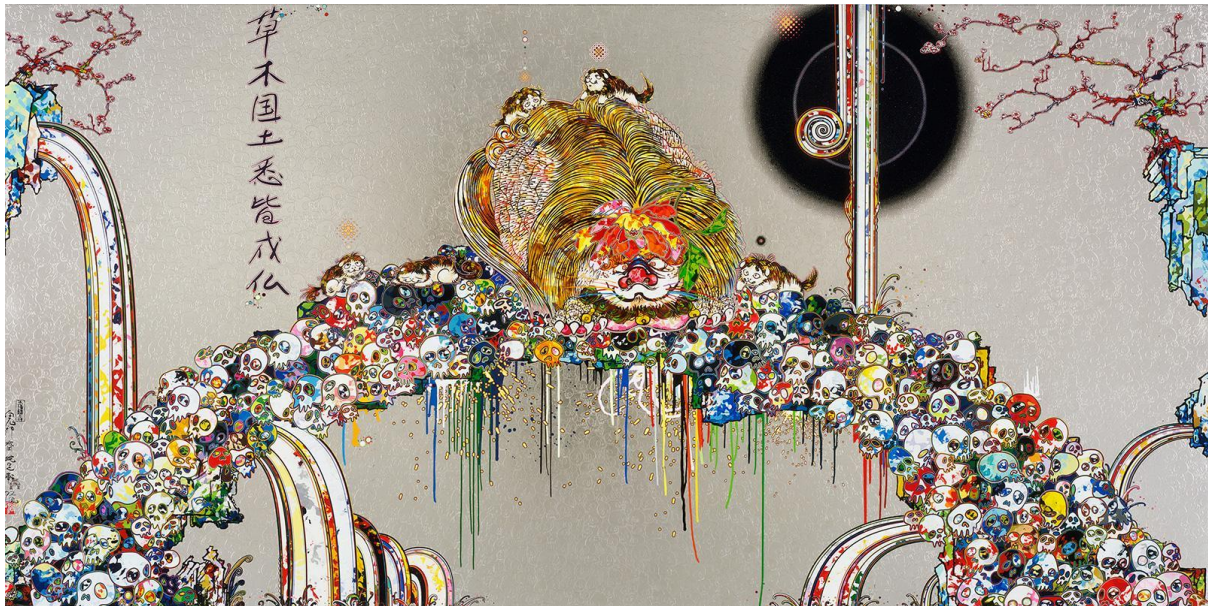


Figura 19: Murakami Takashi, *The Lion of the Kingdom that Transcends Death*, acrilico su tela su cornice di alluminio, 2018.

In particolare li ritroviamo nel dipinto *The Lion of the Kingdom that Transcends Death* (2018), in cui un *karajishi*, ovvero un leone come quelli che si trovano a guardia dei templi ma in una versione rivisitata da Murakami, viene ritratto su un arco costituito da tanti piccoli teschi colorati. Alle spalle del leone troviamo uno degli insegnamenti buddisti che recita: *sōmokokudo shikkaijōbutsu* 草木国土悉皆成仏, ovvero tutte le cose hanno la stessa natura del Buddha.

Un altro dipinto all'interno di questa mostra è intitolato *In the Land of the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow* (2015). L'opera è di dimensioni gigantesche e ricopre intere pareti. Murakami sceglie questa composizione ispirandosi alle opere di Soga Shohaku e Itō Jakuchū<sup>70</sup>, giocando con i temi cari agli artisti del passato passandoli sotto la sua lente deformante: eremiti immortali, dame, ma anche animali. Rispetto alla riscoperta dei temi religiosi nelle sue opere, Murakami dice: "To me, religions are a narrative. . . . Natural catastrophes, earthquakes, are things caused by nature. Such chaos is natural, but we have to make sense

---

<sup>70</sup> <https://www.thebroad.org/art/takashi-murakami/land-dead-stepping-tail-rainbow>

of it somehow, and so we had to invent these stories. That is what I wanted to paint<sup>71</sup>.” La religione come narrativa, come storia che aiuta a superare il caos causato dagli eventi naturali cui l’uomo talvolta deve arrendersi, si intreccia dunque con l’idea del gioco e humour come meccanismo di sopravvivenza. Da un lato però, è evidente che l’artista, sfidando il concetto di arte per l’arte e della non contaminazione dell’arte con il profitto, è da sempre disposto a produrre delle opere che parlino a un pubblico occidentale di un Giappone immaginario, popolato non solo da personaggi pop ma anche da una spiritualità e un misticismo tutto “orientale”. Nell’ottica di un artista che ha avuto come obiettivo dichiarato il far divenire la propria arte un bene di consumo la rivisitazione di questi temi risulta particolarmente azzeccata e funzionale.



*Figura 20: Murakami Takashi, In the Land of the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow, acrilico su tela, 2015*

---

<sup>71</sup><https://gagosian.com/exhibitions/2014/takashi-murakami-in-the-land-of-the-dead-stepping-on-the-tail-of-a-rainbow/>

### 3.3 - Yamaguchi Akira

Yamaguchi Akira nasce nel 1969 nella città di Matsue, nella prefettura di Shimane, nel Giappone occidentale. Frequenta la Tokyo University of the Arts, scegliendo di approfondire lo studio del disegno e della pittura. Per via di questa scelta la sua educazione si concentrerà sullo studio dell'arte occidentale e ciò condurrà l'artista anche a porsi degli interrogativi cruciali per lo sviluppo del suo stile e della sua arte. Verso la fine dei suoi anni di studio Yamaguchi si avvicina alla tradizione artistica giapponese, in particolare all'arte decorativa di epoca Momoyama e all'*ukiyo-e*. L'artista racconta di aver vissuto il dilemma dell'indirizzo da dare alla propria carriera: da un lato, dato l'indirizzo dei suoi studi universitari, la possibilità di entrare a far parte degli artisti votati all'arte euroamericana dall'altro quello di provare a riscoprire e fare propria la tradizione estetica del Giappone. Secondo Yamaguchi infatti l'arte giapponese moderna nacque dal tentativo degli artisti di compararsi ed eguagliare l'arte occidentale, lanciandosi nell'acquisizione di nuove tecniche come appunto la pittura ad olio e in seguito le tendenze come l'arte astratta, l'arte concettuale e le installazioni. Dalle sue osservazioni però Yamaguchi giunge alla consapevolezza che anche in Giappone vi erano pionieri in campo artistico e che i loro parametri estetici non avevano nulla da invidiare all'occidente e che la sterile imitazione dell'arte straniera aveva portato invece alla scomparsa di quegli artisti validi ma che non si allineavano a determinati parametri. Nel suo libro<sup>72</sup> Yamaguchi parla anche della sua ammirazione per Kyōsai, considerato padre dell'arte giapponese moderna ingiustamente dimenticato in epoca Meiji. L'arte di Yamaguchi nasce dunque dalla volontà di affrancarsi dalla tendenza a vedere l'arte occidentale come più avanzata e addirittura come parametro per ciò che viene considerato arte o meno<sup>73</sup>. Il critico d'arte Sawaragi Noi ritiene che Yamaguchi abbia compiuto l'impresa, sebbene sotto forma di prodotto artificiale di cui l'artista è unico e solo artefice, di creare una connessione tra il *nihonga* e la pittura occidentale, definendo le sue opere come dei *Western-style Nihonga* o

---

<sup>72</sup> Yamaguchi, A. (2012). *Hennanijonbijutsushi*, Shōdensha, p.222

<sup>73</sup> <https://www.nippon.com/en/views/b02302/>

*Nihonga-style Western paintings*<sup>74</sup>, sottolineando che ciò non significa che la riconciliazione tra questi due filoni artistici sia formalmente avvenuta.

Yamaguchi viene definito come un esponente del cosiddetto *J kaiki* 日本帰<sup>75</sup>, ovvero Japan revival, proprio per via del suo prendere in prestito dalla cultura visiva giapponese pur utilizzando i materiali derivati dall'arte straniera, ovvero pittura a olio e tele, sebbene l'artista si sia dichiarato in disaccordo con questa definizione. Il leitmotiv delle opere di Yamaguchi è infatti il riportare alla luce quell'ibrido di cultura autoctona ed occidentale che inizia dal periodo Meiji e continua ancora oggi, sebbene sepolto da un'esteriorità prettamente occidentale. Le sue opere ci dicono che il passato è ancora qui con noi e il suo metodo non è una mera parodia, ma nasce dai dubbi riguardo alla presunta superiorità della struttura e del senso estetico occidentali. Il sincretismo stilistico di Yamaguchi si riflette anche nelle immagini che produce, una fusione tra natura e tecnologia, tra uomo e cyborg, un passato e un presente che simboleggiano la complessità del Giappone contemporaneo nella visione dell'artista. Yamaguchi non imita dunque il passato ma lo trasforma in attualità. D'altronde, come sostiene Sawaragi<sup>76</sup>, non si può guardare all'arte di un artista contemporaneo senza considerarla arte contemporanea, per quanto essa sembri romanticamente evocare un glorioso passato ormai perduto. Il rapporto di Yamaguchi con la tradizione quindi non può considerarsi una semplice ripresa, ma ha una radice più profonda, che l'artista fa emergere attraverso la sottile ironia che pervade le sue opere e un utilizzo dello humour per esacerbare la capacità comunicativa delle immagini. Così anche le opere di Yamaguchi sono state ricevute calorosamente e accolte in molte gallerie e musei in Giappone e in tutto il mondo, destando curiosità e ricevendo grande riconoscimento e ammirazione per il contributo innovativo all'arte contemporanea giapponese.

L'arte di Yamaguchi riporta subito alla mente la tradizione artistica giapponese, ma subito si notano degli elementi della contemporaneità: da quartiere di Roppongi e il centro

---

<sup>74</sup> Yamaguchi, A. (2012). *The Big Picture*, Yamaguchi Akira Daigamen Sakuhinshū, Seigensha. p. xxii

<sup>75</sup> Yamaguchi, A. (2012). p.xviii

<sup>76</sup> Yamaguchi, A. (2012). p. xxii

commerciale Mitsukoshi visto dall'alto, alla presenza di salary men, geishe, robot e samurai che convivono in queste ambientazioni familiari ma ibride e in un piano temporale distorto. Yamaguchi utilizza inoltre molte tecniche riconoscibili della tradizione, ad esempio il *fukinuki yatai* 吹抜屋台, che permette di vedere in contemporanea gli edifici dall'esterno e dall'interno, oppure il *rakuchū rakugai-zu* 洛中洛外図, un genere in voga tra il periodo Muromachi e fino al periodo Meiji, che rappresenta delle vedute dall'alto della capitale Kyoto, caratterizzate dalla presenza di nuvole dorate sparse su tutta l'immagine che servono a connettere organicamente il dipinto<sup>77</sup>. Questa tecnica implica infatti che le prospettive da cui osservare un dipinto siano molteplici, a differenza dell'arte occidentale in cui la prospettiva di osservazione dei dipinti ruota attorno alla posizione centrale dell'osservatore. La modalità di rappresentazione dall'alto infine, il cosiddetto *bird's-eye*, permette di distaccarsi da una struttura spaziale predefinita e di affidarsi invece a un flusso di coscienza, così che un quadro che potrebbe essere tracciato solo nel contesto attuale, inizia invece a fluire liberamente nel tempo e nello spazio. Composizione e messaggio, molteplici dimensioni temporali e spaziali si fondono organicamente: un passato che è ancora presente e futuro. Queste giustapposizioni sono proposte con umorismo sottile a prima vista, ma tagliente poiché attraverso questa rappresentazione Yamaguchi intende spingere l'osservatore a chiedersi cos'è la modernità<sup>78</sup>.

Anche nelle opere di Yamaguchi la ripresa della tradizione comporta la rivisitazione di temi religiosi, in particolare di ispirazione buddhista, come ad esempio nell'opera *Kusōzu* 九相圖 (2003), ispirata al tema dei nove stadi della decomposizione di un corpo. Le opere di questo genere in passato si focalizzavano sulla decomposizione del corpo femminile e avevano la funzione di aiutare i monaci a scongiurare il desiderio carnale attraverso la crudezza delle immagini. L'opera di Yamaguchi ritrae invece la decomposizione di un cavallo-cyborg, per metà cavallo e per metà motocicletta. Lo vediamo integro e cavalcato dal suo fantino nella prima immagine per trovarlo alla fine decomposto, ridotto a un mucchio di ferro arrugginito. In questa immagine l'aspetto spirituale della meditazione e della trascendenza dei desideri

---

<sup>77</sup> <https://www.nippon.com/en/views/b02302/>

<sup>78</sup> Fujhara, E. (2015). Yamaguchi no sekai he irasshai!, Bijutsu Techō, vol.67, p.31

carnali viene parodiato per rivolgere una critica alla società contemporanea. I cavalli-cyborg, simbolo dell'intervento dell'uomo sulla natura, muoiono e vengono abbandonati e i loro pezzi arrugginiti ricordano tutto ciò che la società consumista crea e poi getta via lasciando una scia di rottami e rifiuti<sup>79</sup>. Yamaguchi intreccia passato e presente in maniera critica e coinvolgente, recuperando un tema sacro e ironicamente associandolo a un tema profondamente terreno e concreto.



Figura 21: Yamaguchi Akira, *Kusōzu 九相圖*, olio su tela, 2003.

---

<sup>79</sup> <https://www.nippop.it/it/media-and-arts/blog/jmagazine/media-arts/cyborg-samurai-e-fiori-meccanici-lao-neo-edo-di-yamaguchi-akira>



Figura 22: Yamaguchi Akira, *Tokai Monju*, olio su tela, 2007.

Yamaguchi realizza la versione moderna del *Tokai Monju* (2007)<sup>80</sup>, il Bodhisattva simbolo della saggezza<sup>81</sup>. Questo tema viene affrontato con molta energia e originalità ma rispettando l'iconografia canonica giapponese. Il Bodhisattva rimane al centro dell'immagine, ha in mano una spada con la quale squarcia le illusioni per condurre all'illuminazione e siede su un fiore di loto a sua volta trasportato da un leone. Il re indiano Udayana, il cui viso ricorda vagamente il famoso attore giapponese Ken Watanabe, tiene le redini del leone che in questo caso viene rappresentato come se si stesse eseguendo la tradizionale danza del leone cinese. Alle spalle del Bodhisattva vi è il vecchio *Saishō* 最勝老人 e in primo piano il discepolo *Zenzai Dōji* 善財童子.

---

<sup>80</sup> Fujhara, E. (2015). p.35

<sup>81</sup> [http://tibetanbuddhistencyclopedia.com/en/index.php/Monju\\_Bosatsu\\_\(Bodhisattva\)](http://tibetanbuddhistencyclopedia.com/en/index.php/Monju_Bosatsu_(Bodhisattva))

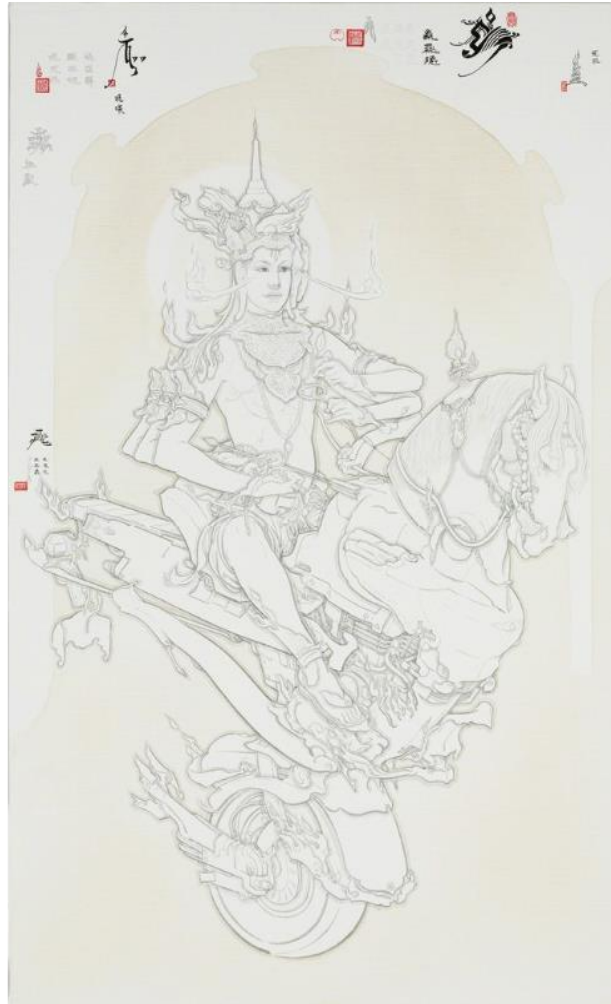


Figura 23: Yamaguchi Akira, *Marishiten*, inchiostro su tela, 2008.

Un'altra opera a tema buddhista raffigura il Bodhisattva Marishiten 摩利支天<sup>82</sup>, in cui si ritrova il connubio tra la modernità dei macchinari e del metallo implementati nell'immagine di un bodhisattva in groppa a un cavallo-motocicletta.

Queste opere più che avere un intento critico rappresentano appieno il gioco unito a un'icona religiosa secondo la diffusa tradizione del periodo. Non sempre l'intento è una critica sociale o politica, piuttosto questa manipolazione ridona vitalità a un'icona sacra cristallizzata nel tempo, riportandola al presente, ricreandola così nell'immaginario collettivo.

---

<sup>82</sup> Yamaguchi, A. (2012). p.140



# Conclusione

## L'eredità di Kawanabe Kyōsai negli artisti contemporanei

A conclusione di questo elaborato vorrei soffermarmi sul perché della scelta di Murakami e Yamaguchi. Innanzitutto in quanto esponenti di spicco dell'arte giapponese contemporanea e poi perché, valorizzando elementi dell'arte tradizionale giapponese, riprendono l'eredità del loro predecessore Kawanabe Kyōsai nella scelta di utilizzare l'estetica ludica applicata alla rappresentazione dell'iconografia religiosa. Kawanabe Kyōsai creava immagini curiose e nuove trasformando l'iconografia religiosa tradizionale attraverso l'elemento umoristico, non solo per intrattenere il suo pubblico con una risata ma anche per esprimere un punto di vista critico, pur mascherato da un velo di ironia e sarcasmo, nei confronti del governo e della sua politica che mirava a cambiare la cultura giapponese per renderla un po' più simile a quella occidentale e, nel contempo, anche della società stessa che accoglieva tali cambiamenti superficialmente. Per Kyōsai la satira, la parodia e il gioco unito alla rappresentazione dell'iconografia religiosa non erano solo una scelta dettata dalla propria personalità eccentrica, erano anche parte di una tradizione più antica che aveva appreso dai suoi maestri e che aveva reso attuale innovandola e arricchendola di elementi contemporanei. Kyōsai utilizzava inoltre i soggetti religiosi come degli attori e creava immagini uniche ribaltando abilmente un'iconografia tradizionale e ben riconoscibile al pubblico, certo di suscitare una reazione, talvolta anche negativa. Nell'osservare le opere di Yamaguchi e Murakami, pur essendoci la critica della società contemporanea, non si percepisce uno spirito satirico al pari del loro predecessore ma si può però comunque affermare la rappresentazione umoristica continua a coniugarsi con l'aspetto critico nei confronti delle problematiche cui gli artisti sono esposti: in Yamaguchi la ripresa della tradizione artistica sottintende una scelta atta a sanare delle "ferite" causate dall'introduzione acritica e spasmodica di elementi stranieri nell'arte e la conseguente svalutazione dell'arte autoctona in favore di quella occidentale. In Murakami sono invece le conseguenze sulla società della sconfitta del Giappone durante la Seconda Guerra Mondiale a fare da motore creativo. In Yamaguchi il riferimento al tema religioso si trova associato ad elementi contemporanei e concreti talvolta nella forma di una sottile parodia, talvolta invece come semplice gioco ed in questo si individua una maggiore

continuità con l'arte di Kawanabe Kyōsai. In Murakami vi è invece una dichiarata ricerca di una spiritualità che si esprime sotto forma di gioco e di caricatura e una ricchezza compositiva che si ispira ai grandi artisti del passato come Itō Jakuchū, con l'intenzione invece di volere allontanare chi osserva dalla concretezza e durezza del presente, cercando di alleggerirne il peso con la risata. L'opera di questi artisti ha contribuito a ricreare nella mente dell'osservatore un'immagine leggera e non austera delle icone religiose slegate dal suo contesto votivo, più quotidiane e protagoniste anche in contesti dedicati all'intrattenimento come negli *shōgakai* di periodo Edo e i manga e gli anime contemporanei. Unendo il gioco alla rappresentazione delle icone religiose, gli artisti contemporanei si fanno inoltre eredi di una tradizione antichissima e affascinante perché profondamente legata alla natura stessa della religione e del modo di vivere la spiritualità in Giappone e dimostrano come la rappresentazione delle icone religiose sia rimasta non reverenziale. In ultimo, il fatto che gli artisti contemporanei mettano ancora alla prova la propria creatività riproducendo questi temi nella loro arte costituisce un omaggio a un passato accantonato troppo frettolosamente e che viene richiamato, a ragione, nel presente.

## Indice delle figure

**Figura 1:** Haniwa, V secolo, terracotta, 34cm, Tokyo University  
<https://benedante.blogspot.com/2015/11/haniwa.html>

**Figura 2, 3 :** *Chōjū-jinbutsu-giga*, frammento del primo rotolo, XII secolo, inchiostro su carta, Kōzanji, Kyoto

**Figura 4:** *Chōjū-jinbutsu-giga*, frammento del terzo rotolo, XIII secolo, inchiostro su carta, Kōzanji, Kyoto  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Ch%C5%8Dj%C5%AB-jinbutsu-giga>

**Figura 5, 6:** Jigoku Zōshi, XII secolo, inchiostro e colore su carta, Museo Nazionale di Nara.  
<https://www.narahaku.go.jp/english/collection/644-0.html>

**Figura 7:** Tawaraya Sōtatsu, paraventi raffiguranti il Dio del Vento e il Dio del Tuono, 1630, colore e foglia d'oro su carta, 154.5 x 169.8cm per ciascun paravento, Kenninji, Kyoto  
[https://it.wikipedia.org/wiki/Tawaraya\\_S%C5%8Dtatsu](https://it.wikipedia.org/wiki/Tawaraya_S%C5%8Dtatsu)

**Figura 8:** Hakuin Ekaku, Daruma con una scarpa, 1757, inchiostro su carta, 193.0 x107.8 cm, Ryōgakuji, Nagano  
In Zen Paintings in Edo Japan (1600-1868): Playfulness and Freedom in the Artwork of Hakuin Ekaku and Sengai Gibon (1st ed.), Aviman G. (2014). Routledge.

**Figura 9:** Itō Jakuchū, Parinirvana dei vegetali, XVIII secolo, inchiostro su carta, 181.7 x 96.1cm, Museo Nazionale di Kyoto  
[https://artsandculture.google.com/asset/vegetable-nirvana/JwHJ\\_HMaN85tyA?hl=en](https://artsandculture.google.com/asset/vegetable-nirvana/JwHJ_HMaN85tyA?hl=en)

**Figura 10:** Itō Jakuchū, Gli immortali taoisti Gama e Tekkai, XVIII secolo, inchiostro su carta, 103 x 30cm per ciascun rotolo, collezione privata, Kyoto.  
[https://www.art7d.be/moderneschilderkunst/ENGjapan\\_history.html](https://www.art7d.be/moderneschilderkunst/ENGjapan_history.html)

**Figura 11:** Kanō Hōgai, Ni-ō che cattura un demone, 1886, inchiostro e colore su carta, 123.5 x 62.7 cm, Museo Nazionale di Arte Moderna di Tokyo  
in Tsuji, N. (2018). History of Art in Japan, Columbia University Press, New York

**Figura 12:** Kanō Hōgai, Fudō Myōō, 1887, inchiostro e colore su carta, 158.0cm×78.8cm, Tokyo University of the Arts.  
<https://www.masterpiece-of-japanese-culture.com/paintings/fudo-myoo-by-kano-hogai>

**Figura 13:** Kawanabe Kyōsai, Il Dio del Vento inseguito da un'aquila, XIX secolo, inchiostro e colore su seta, 124 x 34.8 cm, Brooklyn Museum Collection.  
In Kates, G. N. (1948). A pair of scrolls by the Japanese artist, Kyosai. Brooklyn Museum Bulletin, 9(3), 13–17.

**Figura 14:** Kawanabe Kyōsai, Daikokuten in abiti occidentali, 1885, inchiostro su carta, 97.2 x 27.7 cm. Museo d'arte orientale Edoardo Chiossone di Genova.

In Failla, D. (2006). The God of Wealth in Western Garb: Kawanabe Kyōsai's Portrait of Edoardo Chiossone as Daikokuten. *Monumenta Nipponica*, 61(2), 193–218.

**Figura 15:** Edoardo Chiossone, retro della banconota da cinque yen, 1885. Museo d'arte orientale Edoardo Chiossone di Genova

In Failla, D. (2006). The God of Wealth in Western Garb: Kawanabe Kyōsai's Portrait of Edoardo Chiossone as Daikokuten. *Monumenta Nipponica*, 61(2), 193–218.

**Figura 16:** Kawanabe Kyōsai, L'illuminazione di Acala, 1874, stampa a colori, 36 x 24.6 cm, Kyōsai Rakuga, In Sadamura, K. (2022). *Kyosai: The Israel Goldman Collection*.

**Figura 17:** Murakami Takashi, My arms and legs rot off and though my blood rushes forth, the tranquility of my heart shall be prized above all. (Red blood, black blood, blood that is not blood), 2007, acrilico e foglia di platino su tela, 180.34 x 213.36 x 5.08 cm

<https://www.thebroad.org/art/takashi-murakami/my-arms-and-legs-rot-and-though-my-blood-rushes-forth-tranquility-my-heart>

**Figura 18:** Murakami Takashi, 500 Arhat, 2012, acrilico su tela, 302 x 10,000 cm. Collezione privata.

<https://www.japantimes.co.jp/culture/2015/11/03/arts/openings-in-tokyo/takashi-murakami-500-arhats/>

**Figura 19:** Murakami Takashi, The Lion of the Kingdom that Transcends Death, 2018, acrilico su tela su cornice di alluminio, 150 x 300 cm.

<https://gagosian.com/exhibitions/2018/takashi-murakami-change-the-rule/>

**Figura 20:** Murakami Takashi, In the Land of the Dead, Stepping on the Tail of a Rainbow, 2015, acrilico su tela, 300 x 2500 x 7.3 cm.

<https://www.thebroad.org/art/takashi-murakami/land-dead-stepping-tail-rainbow>

**Figura 21:** Yamaguchi Akira, Kusōzu 九相圖, 2003, olio su tela, 73 x 244 cm.

In Yamaguchi, A. (2012). *The Big Picture*, Yamaguchi Akira Daigamen Sakuhinshū, Seigensha

**Figura 22:** Yamaguchi Akira, Tokai Monju, 2007, olio su tela, 390 x 300 cm.

In Yamaguchi, A. (2012). *The Big Picture*, Yamaguchi Akira Daigamen Sakuhinshū, Seigensha

**Figura 23:** Yamaguchi Akira, Marishiten, inchiostro su tela, 2008, 100 x 65cm.

In Yamaguchi, A. (2012). *The Big Picture*, Yamaguchi Akira Daigamen Sakuhinshū, Seigensha

# Bibliografia

Akiyama, T. (1977). Japanese painting (Treasures of Asia) (No Additional Listings Printed). Rizzoli.

Aviman, G. (2014). Zen Paintings in Edo Japan (1600-1868): Playfulness and Freedom in the Artwork of Hakuin Ekaku and Sengai Gibon (1st ed.). Routledge.

Bettini, Raveri, and Remotti. Ridere Degli Dei, Ridere Con Gli Dei L'umorismo Teologico. Bologna: Il Mulino, 2020. Print.

Borggreen, G. (2018). Art and Consumption in Post-Bubble Japan: From Postmodern Irony to Shared Engagement. In Amsterdam University Press eBooks (pp. 175–194)

Bowie, T. R. (1960). Hokusai and the Comic Tradition in Japanese Painting. *College Art Journal*, 19(3), 210–225. <https://doi.org/10.2307/773955>

Brinker, H. (1987). Zen in the art of painting. [https://openlibrary.org/books/OL2382641M/Zen\\_in\\_the\\_art\\_of\\_painting](https://openlibrary.org/books/OL2382641M/Zen_in_the_art_of_painting)

Capriati, M. (2002). Kawanabe Kyōsai: Il genio comico dell'era Meiji. *Il Giappone*, 42, 81–101. <http://www.jstor.org/stable/20753084>

Clark, T. (2000), Prostitute as Bodhisattva: The Eguchi Theme in Ukiyo-e. *Impressions*, 2000, No. 22, pp. 36-53. <https://www.jstor.org/stable/42597883>

Duus, P. (1999). Japan's First Modern Manga Magazine. *Impressions*, 21, 30–41.

Failla, D. (2006). The God of Wealth in Western Garb: Kawanabe Kyōsai's Portrait of Edoardo Chiossone as Daikokuten. *Monumenta Nipponica*, 61(2), 193–218. <http://www.jstor.org/stable/25066430>

Favell, A. (2012). Before and After Superflat: A Short history of Japanese contemporary art 1990-2011. In HAL (Le Centre pour la Communication Scientifique Directe).

Fleming, J., Talbott, S. L., 村上隆., 加藤美., イワモトマ., & 鳥光桃. (2001). My reality : contemporary art and the culture of Japanese animation.

Foxwell, C. (2015). Making modern Japanese-Style painting: Kano Hogai and the search for images. In University of Chicago Press eBooks. <https://doi.org/10.7208/9780226195971>

Fujihara, E. (2015). Yamaguchi no sekai he irasshai!, *Bijutsu Techō*, vol.67, pp.23-37  
藤原えりみ、『山口の世界へいらっしゃい!』、美術手帖、vol.67、pp.23-37

Gary-Carrion, "Takashi Murakami - The 500 Arhats", in *Murakami Takashi* (a cura di), Murakami Ego, New York, Skira Rizzoli, 2012, pp. 119-122.

Graham, P. J. (2017). Faith and Power in Japanese Buddhist Art, 1600–2005. In University of Hawaii Press eBooks. <https://doi.org/10.1515/9780824862466>

Hyers, M. C. (1972). The Comic Perspective in Zen Literature and Art. *The Eastern Buddhist*, 5(1), 26–46. <http://www.jstor.org/stable/44361316>

Kates, G. N. (1948). A pair of scrolls by the Japanese artist, Kyosai. *Brooklyn Museum Bulletin*, 9(3), 13–17. <http://www.jstor.org/stable/26458549>

Lee, S. E. (1962). Contrasts in Chinese and Japanese Art, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Autumn, 1962, Vol. 21, No. 1, pp. 3-12

Lee, S. E. (1972). Zen in Art: Art in Zen. *The Bulletin of the Cleveland Museum of Art*, 59(9), 239–259.

Lee, S. E. (1973). *A History of Far Eastern Art*.

Lent, J. A. (2015). *Asian Comics*. <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781628461589.001.0001>

Mason, P. E., & Dinwiddie, D. (2005). *History of Japanese Art*. Prentice Hall.

Nguyen, H. T. (2020). Anything Goes with Wit and Ambiguity: Playfulness in Japanese Visual Culture. *Design Issues*. [https://doi.org/10.1162/desi\\_a\\_00591](https://doi.org/10.1162/desi_a_00591)

Otmazgin, N., & Suter, R. (2016). Rewriting history in manga. In Palgrave Macmillan US eBooks. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-55143-6>

Presot, G. Murakami Takashi e le culture del Superflat. Tesi di laurea magistrale, Università Ca' Foscari, Venezia. A.a. 2012 / 2013

Prohl, I., & Nelson, J. (2012). *Handbook of Contemporary Japanese Religions*. <https://doi.org/10.1163/9789004234369>

Rimer, J. T., & McCallum, T. M. (2012). *Since Meiji: Perspectives on the Japanese Visual Arts, 1868-2000*. Amsterdam University Press.

Sadamura, K. (2022). *Kyosai: The Israel Goldman Collection*.

Steinberg, M. (2004) Otaku consumption, superflat art and the return to Edo, *Japan Forum*, 16:3, 449-471

Thomas, J. B. (2012). *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. Amsterdam University Press..

Tsuji, N. (1978). "Playfulness" in Japanese Paintings : A Study from the Perspective of Art History. *Aesthetics*, 29(3), 49.

Tsuji, N. (1994). Ornament (Kazari): An Approach to Japanese Culture, Archives of Asian Art, Vol. 47 , pp. 35-45, University of Hawai'i Press for the Asia Society

Tsuji, N. (2018). History of Art in Japan, Columbia University Press, New York

Welch, M. (2013). Artistic Remix: Contemporary Takes on Timeless Prints, No. 34 (2013), pp. 122-139, Japanese Art Society of America

Westbrook, V., & Chao, S. (2018). Humour in the Arts: New Perspectives. Studies for the International Society for Cultural History.

Yamaguchi, A. (2012). *Henna Nihon Bijutsu Shi*, Shōdensha  
山口晃、『へんな日本美術史』、日本、祥伝社、2012.

Yamaguchi, A. (2012). The Big Picture, Yamaguchi Akira Daigamen Sakuhinshū, Seigensha  
山口晃、『山口晃大画面作品集』、青幻舎、2012

# Sitografia

ARTalk <https://girlsartalk.com/interview/17382.html>

Art Driven Tokyo

<https://www.artdriventokyo.com/the-ishibashi-foundation-collection-x-yamaguchi-akira-drawn-to-the-irresistible-sensation/>

ArtReview <https://artreview.com/2014-futuregreats-yamaguchi-akira/>

Britannica <https://www.britannica.com/art/chinso>

Enciclopedia Treccani <https://www.treccani.it/vocabolario/ludico/>

Gagosian <https://gagosian.com/exhibitions/2018/takashi-murakami-change-the-rule/>

Nippon.com

<https://www.nippon.com/en/views/b02302/>

Nippop

<https://www.nippop.it/it/media-and-arts/blog/jmagazine/media-arts/cyborg-samurai-e-fiori-meccanici-la-neo-edo-di-yamaguchi-akira>

The Art Story

<https://www.theartstory.org/movement/superflat/>

The Broad

<https://www.thebroad.org/events/un-private-collection-takashi-murakami-and-pico-iyer/transcript>

<https://www.thebroad.org/art/takashi-murakami/land-dead-stepping-tail-rainbow>

<https://www.thebroad.org/events/chasing-eccentrics-takashi-murakami-conversation-etsuko-price-about-edo-period-painting>

Treccani <https://www.treccani.it/vocabolario/ludico/>

Tibetan Buddhist Encyclopedia

[http://tibetanbuddhistencyclopedia.com/en/index.php/Monju\\_Bosatsu\\_\(Bodhisattva\)](http://tibetanbuddhistencyclopedia.com/en/index.php/Monju_Bosatsu_(Bodhisattva))

YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=9nteAjd5kZw>

YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=IYePOKE1DXk>