



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea
magistrale

In
Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa
mediterranea

LICAAM

Tesi di Laurea

**L'arte come modello di business:
lo sviluppo delle NFT in Giappone**

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Silvia Vesco

Correlatore

Ch. Prof. Edoardo Gerlini

Laureando

Francesco Pio De Cicco
Matricola 869993

Anno Accademico

2023 / 2024

Indice

要旨	6
Introduzione	7
CAPITOLO UNO Storia e definizione degli NFT	9
1.1 Introduzione al mondo dei gettoni non riproducibili.....	10
1.2 Storia e nascita degli NFT	13
1.3 OpenSea e il mercato degli NFT	21
1.3.1 Funzionalità di OpenSea.....	22
CAPITOLO DUE	24
Murakami Takashi: il Superflat come base del successo delle NFT in Giappone	24
2.1 Diffusione e regolamentazione delle NFT in Giappone.....	25
2.2 Murakami Takashi: Tra Superflat e Neo-Pop	27
2.3 Personaggi e simbolismi dell'arte di Murakami.....	31
2.3.1 Mr. DOB.....	31
2.3.2 “An homage to Francis Bacon”	35
2.3.3 “Flowers: An homage to Monopink – Blu Flowers and Skulls”	37
2.3.4 Kaikai e Kiki	40
2.3.5 <i>Poku e Figure Project</i>	42
2.4 Murakami Takashi: la convergenza del Superflat e Neo-pop nelle NFT	47
2.4.1 Le NFT di Murakami Takashi: <i>Clone X</i>	47
2.4.2 <i>Murakami.Flowers</i>	50
2.4.3 Murakami Takashi: la filosofia buddhista nelle NFT.....	53
CAPITOLO TRE Le NFT e le nuove forme di arte digitale.....	56
3.1 Sekiguchi Aimi e l'arte del VR nelle NFT	57
3.2 Kusano Emi e l'uso dell'IA nella creazione delle NFT.....	61
3.3 I <i>CriptoKanji</i> : tra lingua e NFT.....	73
CAPITOLO QUATTRO Dal mondo digitale al reale: le mostre e gli eventi NFT in Giappone	77
Conclusione	84
Bibliografia.....	86
Sitografia	87
Bibliografia delle Immagini	91

RINGRAZIAMENTI

Desidero ringraziare in primis mia mamma, i miei nonni, i miei zii, e i miei cugini che mi hanno supportato moralmente ed economicamente in questo percorso accademico, dandomi l'opportunità di raggiungere un altro importante traguardo per la mia carriera accademica e lavorativa futura.

La mia ragazza Damiana, che da sempre supporta e incoraggia le mie scelte, sostenendomi moralmente ed essendo sempre presente anche nei momenti più difficili, riempiendo le mie giornate con la sua dolcezza e infinito amore e aiutandomi a credere in me stesso.

Gli amici di una vita, i Becchi (Johnny, Zolla, Don, Lopez, Zani), la Leo e i ragazzi della puglia "Il comitativo", che nonostante i diversi percorsi di vita sono sempre presenti. Grazie per continuarci a non prendere sul serio dopo tutti questi anni, per le risate e i sorrisi, per la leggerezza che mi dà stare in vostra compagnia, per il sostegno e il supporto costanti, per il vostro affetto.

Grazie a Davide, Lisa, Alice, Giovanni, Kevin e Alessandra e alle nostre serate perché, se avere degli amici con cui poter parlare è prezioso, trovare degli amici che ti sanno ascoltare lo è ancora di più.

Grazie a Tommaso e Silvia, che da qualche anno colorano le mie giornate con il loro affetto, spontaneità e voglia di fare contagiosa.

Grazie ai ragazzi di Venezia (Simone, Vale e Fra) per aver condiviso il percorso universitario con me, per avermi insegnato a non prendere la vita sempre troppo seriamente, siete fonte di spensieratezza e condivisione.

Grazie a Irene, William, Tamara e a tutto il gruppo dell'associazione culturale Saike_Giappone, per avermi dato fiducia, per credere in me e per avermi insegnato molto, è stata un'esperienza umana e lavorativa che porterò sempre con me.

Grazie a Norberto ed Elena, per la compagnia e il divertimento delle nostre sessioni di D&D, sono state un prezioso svago, più di quanto possiate immaginare.

Un grazie speciale alla Prof.ssa Silvia Vesco, per il supporto e i preziosi consigli nella stesura di questo elaborato in tutti questi mesi.

Infine, un grazie speciale a tutte le persone che fanno parte della mia vita o che ne faranno parte, perché come dice un proverbio giapponese:

一期一会

Ogni incontro è un viaggio unico

要旨

本稿では、日本における NFT の発展と普及についてである。「NFT」とは、ブロックチェーンと暗号通貨の世界の出現によって生じた経済現象である「非代替性トークン」を意味し、画像、動画、GIF、音声、デジタルアート作品に至るまで、あらゆる視覚的・聴覚的要素を包含する。

特に、暗号通貨、ブロックチェーン、NFT といった概念の一般的な紹介から始まり、このテーマについて一般的ではあるが詳細に理解するために必要な、市場に出回っている様々なタイプの NFT と、その売買や創作に用いられている方法論について、第 1 章では探っていく。

第 2 章では、村上隆が日本市場における NFT の普及において最も影響力のある日本人アーティストの一人であることを、彼の代表作である「Flowers」や「Mr. DOB」といった作品から分析した。

続いて第 3 章では、関口愛美と草野絵美の作品を分析し、彼女らが拡張現実や人工知能といった新しいテクノロジーを駆使して、いかに新しい作品制作の方法を考案したかを明らかにした。彼女らは、「CryptoKanji」、「GoldenKanji」、「Replica Kanji Flowers」プロジェクトも、日本文化を NFT と融合させ、世界に広めるというテーマ別のイノベーションを実施した。第 4 章では最後に、デジタルの世界から現実の世界で日本における NFT 現象がアートの実践的な側面、特に美術館や企画展、イベントなどにも影響を与えていることを示した。近年の美術館の方向性を見ると、将来、伝統的な美術の展示だけでなく、NFT に基づくデジタル展示を行う美術館がますます増えていくことが考えられる。

総じて、日本における NFT の利用は、著作権や著作権を通じて美術作品に独自性を与え、日本における美術作品の違法な普及に対抗する役割を果たした。

Introduzione

Grazie alla diffusione e allo sviluppo progressivo di nuove tecnologie, il mondo digitale degli ultimi anni ha visto un'evoluzione conosciuta come "Web3.0". Dal 2015 a oggi, la crescita esponenziale di questo mercato ha dato vita a una nuova serie di fenomeni intrinsecamente uniti tra loro, come le criptovalute, la blockchain e le NFT (termine che sta per "Non Fungible Token, letteralmente "token non fungibili").

Il presente elaborato si pone l'obiettivo di esplorare la diffusione delle NFT all'interno del panorama artistico giapponese, andando ad analizzare la loro adozione a livello legale, nonché i cambiamenti e le innovazioni che hanno introdotto sul piano artistico. Partendo da un'introduzione generale dei concetti sopracitati, necessaria per fornire una comprensione a grandi linee dell'argomento, si esploreranno poi le varie tipologie di NFT presenti sul mercato e le metodologie che vengono impiegate per la loro compravendita. In tal senso, si porranno sotto i riflettori vari mercati online che operano nel mercato online delle NFT, come "OpenSea", illustrando il loro utilizzo e le varie dinamiche a essi legate. Successivamente, si vedrà come tali fenomeni abbiano preso piede all'interno del panorama artistico giapponese e dei vari progetti NFT che sono stati concepiti negli ultimi anni, analizzando le loro peculiarità. Si analizzeranno in primis i nuovi progetti NFT del celebre artista giapponese Murakami Takashi, come ad esempio *Clone X* e *Murakami.Flowers*, la metodologia dietro la loro creazione, nonché i simbolismi, i significati e i temi che egli cerca di trasmettere attraverso le NFT, facendo un autoriferimento alla propria carriera artistica. Partendo da questa base, l'elaborato volgerà nell'analisi di nuovi e promettenti artisti digitali e delle innovazioni che essi hanno apportato all'interno del panorama artistico giapponese attraverso la loro arte. In particolare, si analizzeranno i profili delle artiste Sekiguchi Aimi e Kusano Emi, cercando di capire come la digitalizzazione stia influenzando il mondo dell'arte, e della riscrittura per alcuni versi del concetto di arte stesso. Infine, l'ultimo capitolo fornirà una panoramica sull'influenza del mondo digitale in quello reale giapponese. In tal senso, si esporranno le trasformazioni in corso che le NFT stanno apportando a eventi inerenti al panorama artistico, come musei, mostre e aste, fornendo una visione completa sulla situazione e evoluzione che il panorama artistico giapponese sta vivendo per mezzo della digitalizzazione. Le motivazioni che mi hanno spinto a stendere il presente elaborato sono il

mio avvicinamento a questo mondo digitale durante la pandemia da Covid-19, che ha contribuito alla crescita smisurata di questo settore.

CAPITOLO UNO
Storia e definizione delle NFT

1.1 Introduzione al mondo dei gettoni non riproducibili

Le NFT, dall'inglese “non fungible token” (ossia “gettoni non riproducibili” oppure anche “gettoni non fungibili”), sono un concetto legato principalmente al mondo dell'economia e sviluppatosi attraverso la diffusione della blockchain e del mondo delle criptovalute. Le NFT possono includere in esse un qualsiasi elemento visivo e uditivo come immagini, video, gif, audio fino alle opere d'arte digitali.¹ Grazie alla loro natura “non fungibile” esse sono uniche, e non possono essere riprodotte né copiate o sostituite con altre NFT. In generale, si può pensare alle NFT come a una specie di certificato elettronico avente un codice criptato e la firma dell'artista che ne assicura l'unicità e la proprietà dell'opera.² Se un'opera d'arte può essere considerata un esempio di “gettone non fungibile”, allo stesso tempo criptovalute come bitcoin o ethereum sono considerati beni “fungibili” poiché interscambiabili. Un altro esempio pratico di elementi fungibili possono essere le banconote in euro che utilizziamo abitualmente: una banconota da cinque euro scambiata con un'altra banconota da cinque euro avrà sempre lo stesso valore, come un bitcoin scambiato con un altro bitcoin. Come dimostrano le due opere d'arte digitali Choose #4 e Choose #5 dell'artista Josie all'interno della figura 1, nonostante due NFT sotto forma di opera d'arte siano identiche tra di loro, ognuna di esse sarà unica poiché possiede un proprio codice unico all'interno della blockchain.³



Fig. 1: Josie, Choose #4 e Choose #5, 2010

¹ M. NADINI, L. ALESSANDRETTI, F. DI GIACINTO, L. AIELLO, A. BARONCHELLI, *Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks, and visual features*, in *Scientific Reports*, vol.11, 20902 (2011), pg. 1.

² Qin WANG, Ruijia LI, Qi WANG, Shiping CHEN, *Non-Fungible Token (NFT): Overview, Evaluation, Opportunities and Challenges*, 25 ottobre 2021. p. 2.

³ Andrew STEINWOLD, *History of Non-Fungible Token (NFTs)*, 7 Ottobre 2019, p. 2.

Per poter approfondire al meglio il tema delle NFT è necessario prima comprendere il significato di termini come “blockchain” e “criptovalute”, che sono alla base della loro creazione e diffusione. Come riportato dall’IBM (International Business Machines Corporation): “la blockchain è un libro mastro condiviso e immutabile che facilita il processo di registrazione delle transazioni e di monitoraggio degli asset in una rete aziendale”.⁴ Con il termine “asset” ci si riferisce a un qualsiasi oggetto, proprietà materiale o no, che abbia un valore economico come ad esempio una casa, dei terreni, o persino proprietà intellettuali o diritti d’autore. La blockchain, dunque, è un’infrastruttura attraverso la quale si muovono una serie di asset, tra cui le criptovalute o criptomonete, che sono un’unità di valore digitale, nativa e scambiata online, transata in modo decentralizzato all’interno della blockchain che la rende sicura e ne impedisce la contraffazione. Il sistema decentralizzato, quindi, a differenza del sistema “centralizzato” tradizionale con il quale si effettuano operazioni quotidiane come bonifici, permette una trasmissione del capitale in modo più veloce e sicuro, senza l’ausilio di intermediari come le banche che ne devono approvare le transazioni.⁵ Basandoci sui concetti appena spiegati, possiamo concludere che le NFT siano delle immagini rappresentanti una serie di elementi visivi o uditivi che operano all’interno di una blockchain sotto forma di asset con un proprio valore espresso in criptomonete o criptovalute.

Nel caso specifico, la blockchain di riferimento nella quale vengono scambiati e conservati le NFT è la blockchain di ethereum,⁶ che grazie ai due standard ERC-721 e ERC-1155 permette la trasmissione e collocazione di NFT in base alla tipologia di appartenenza. Come visibile nella figura 2, lo standard ERC-721 comprende la maggior parte delle NFT non fungibili come le opere d’arte, le immagini, i video o i file audio. All’interno di questo standard, dunque, ogni NFT presenta un proprio codice unico con le proprie caratteristiche o metadati come il colore dello sfondo, dei capelli, degli occhi o della pelle. Tuttavia, a differenza delle opere d’arte, le immagini e i file audio vengono identificati attraverso il proprio url (indirizzo di rete) di appartenenza, anziché attraverso le proprie caratteristiche. Lo standard ERC-1155, invece, come dimostra la figura 3, include NFT di tipo semi-fungibile, ossia una serie di

⁴ IBM, *Panoramica della blockchain*, in <https://www.ibm.com/it-it/topics/blockchain#:~:text=Definizione%20della%20blockchain%3A%20la%20blockchain,asset%20in%20una%20rete%20commerciale>. (10 novembre 2023).

⁵ Gabriele BRAMBILLA, *The Crypto Gateway, NFT: cosa sono i Non-Fungible Token*, in <https://thecryptogateway.it/nft/>. (10 novembre 2023).

⁶ Ethereum (ETH) è la seconda criptomoneta per valore dietro a bitcoin.

elementi unici ma a tiratura limitata (100 o 200 copie) come carte, pezzi di armatura, armi ecc. utilizzati principalmente nel mondo dei videogiochi o del metaverso.⁷

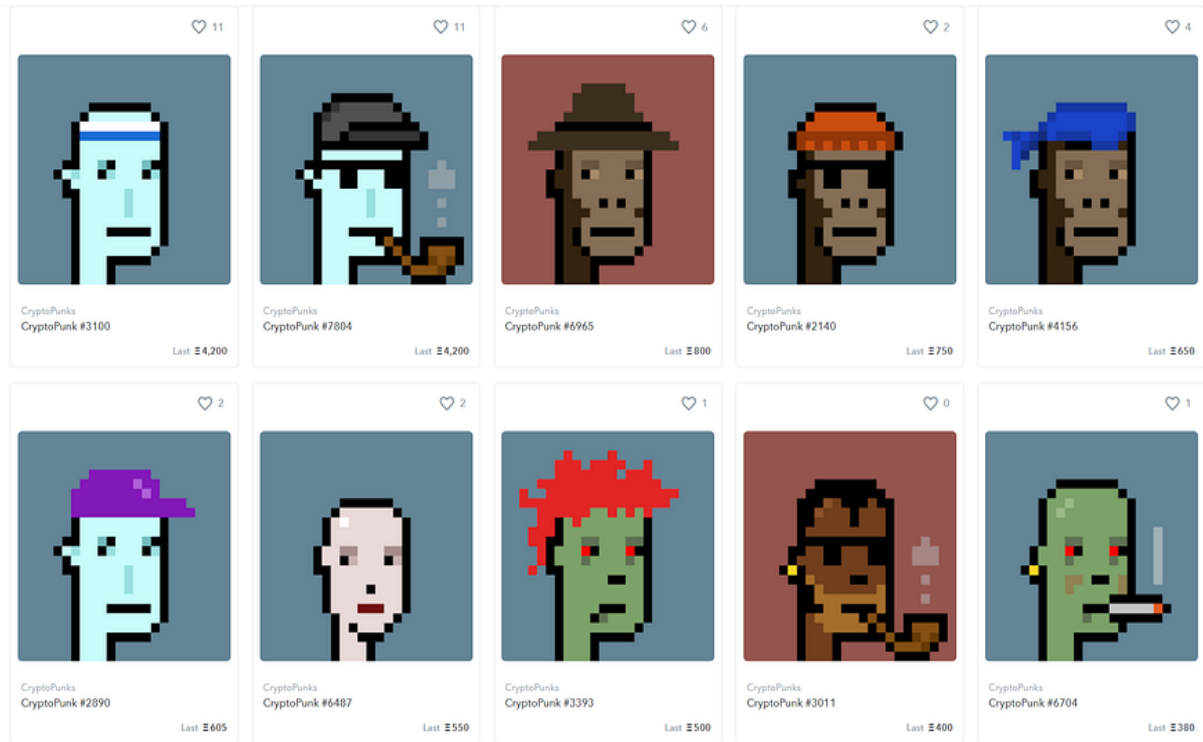


Fig. 2: Larva Labs, *CryptoPunks*, OpenSea, 2017.

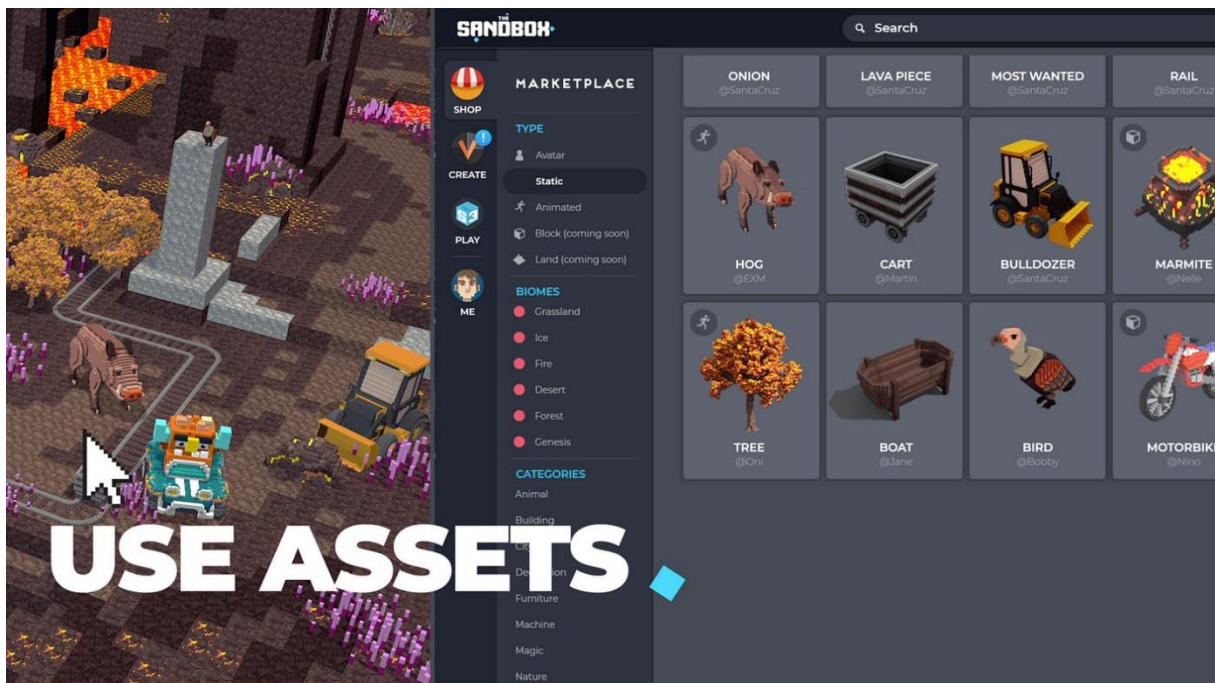


Fig. 3: Pixsoul, *sandbox*, steam, 2015

⁷ Gabriele BRAMBILLA, *The Crypto Gateway, NFT: cosa sono i Non-Fungible Token*, in <https://thecryptogateway.it/nft/>. (10 novembre 2023).

1.2 Storia e nascita delle NFT

Seppur molto recente, la storia delle NFT è molto complessa e articolata e segue in parallelo quella delle criptomonete. Alcuni studi, infatti, sostengono come le “colored coins”⁸ (monete colorate) siano state il primo prototipo di NFT pubblicato. La prima menzione delle monete colorate risale a un post sul blog di Yoni Assia, attuale CEO della piattaforma di trading eToro dal 2012, intitolato “bitcoin 2.X (aka Colored Bitcoin) — initial specs”.⁹ Nel suo post parla delle monete colorate, ma non in riferimento al fatto che esse rappresentino diversi attività o casi d'uso. Le colored coins, infatti, erano costituite da un piccolo insieme di tagli di bitcoin e potevano essere usate per rappresentare una moltitudine di asset o impiegate in molteplici casi d'uso, come ad esempio proprietà, cedole, emissioni di criptomonete proprie, emissione di azioni di una società, abbonamenti e oggetti da collezione digitali. Tuttavia, nonostante le monete colorate abbiano rappresentato un enorme balzo in avanti soprattutto per le capacità di bitcoin, il lato negativo di quest'ultime era raffigurato dal loro valore economico, determinato dalla sua variabilità. Per spiegare meglio il concetto, proviamo a pensare a un gruppo di persone che concorda che 100 monete colorate rappresentino 100 azioni di una società: nel caso in cui anche solo una di queste persone decidesse di non equiparare più le proprie monete colorate a quel determinato valore in azioni di società, l'intero sistema crollerebbe. A causa degli evidenti difetti del progetto incarnato dalle colored coins, in contrasto con il valore stesso di bitcoin, esse sono state infine marginalizzate; ciononostante, hanno aperto la strada a ulteriori sperimentazioni e hanno gettato gran parte delle basi per le NFT. L'immenso potenziale dell'inserimento di beni del mondo reale in registri era chiaro, ma l'implementazione richiedeva una blockchain più malleabile.

Nel 2014 l'artista Kevin McCoy realizzò, assieme alla moglie Jennifer McCoy, “Quantum”,¹⁰ a oggi definita da tutti la prima NFT. *Quantum* consisteva in una grafica che cambiava in modo totalmente autonomo e deciso dal codice stesso, come visibile nei frame della figura 4.¹¹ Il progetto fu molto importante per lo sviluppo delle NFT, poiché portò alla luce il problema della provenienza e dell'autenticità della proprietà di un'opera d'arte; inoltre gli artisti, con la collaborazione dell'informatico Anil Dash, appresero anche il potenziale della tecnologia blockchain, che contiene diverse proprietà che favoriscono l'acquisto e la vendita

⁸ Andrew STEINWOLD, *History of Non-Fungible Token (NFTs)*, 7 Ottobre 2019, p. 3.

⁹ Yoni ASSIA, *bitcoin 2.X (aka Colored Bitcoin) – initial specs*, in <https://yoniassia.com/coloredbitcoin/>. (15 novembre 2023).

¹⁰ Jex EXMUNDO, *nft now, Quantum: The Story Behind the World's First NFT*, 21 marzo 2023, in <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>. (15 novembre 2023).

¹¹ Gabriele BRAMBILLA, *The Crypto Gateway, NFT: cosa sono i Non-Fungible Token*, in <https://thecryptogateway.it/nft/>. (10 novembre 2023).

di arte digitale. Grazie a questa scoperta, essi non solo ebbero a disposizione un modo affidabile per registrare *Quantum*, ma più in generale scoprirono il modo per identificare il creatore e tracciare la storia della proprietà di qualsiasi oggetto all'interno della blockchain. Come affermato dallo stesso McCoy: "I had an idea to use blockchain technology to create indelible provenance and ownership of digital images of this kind. Quantum was the first ever to be recorded in this way."¹²

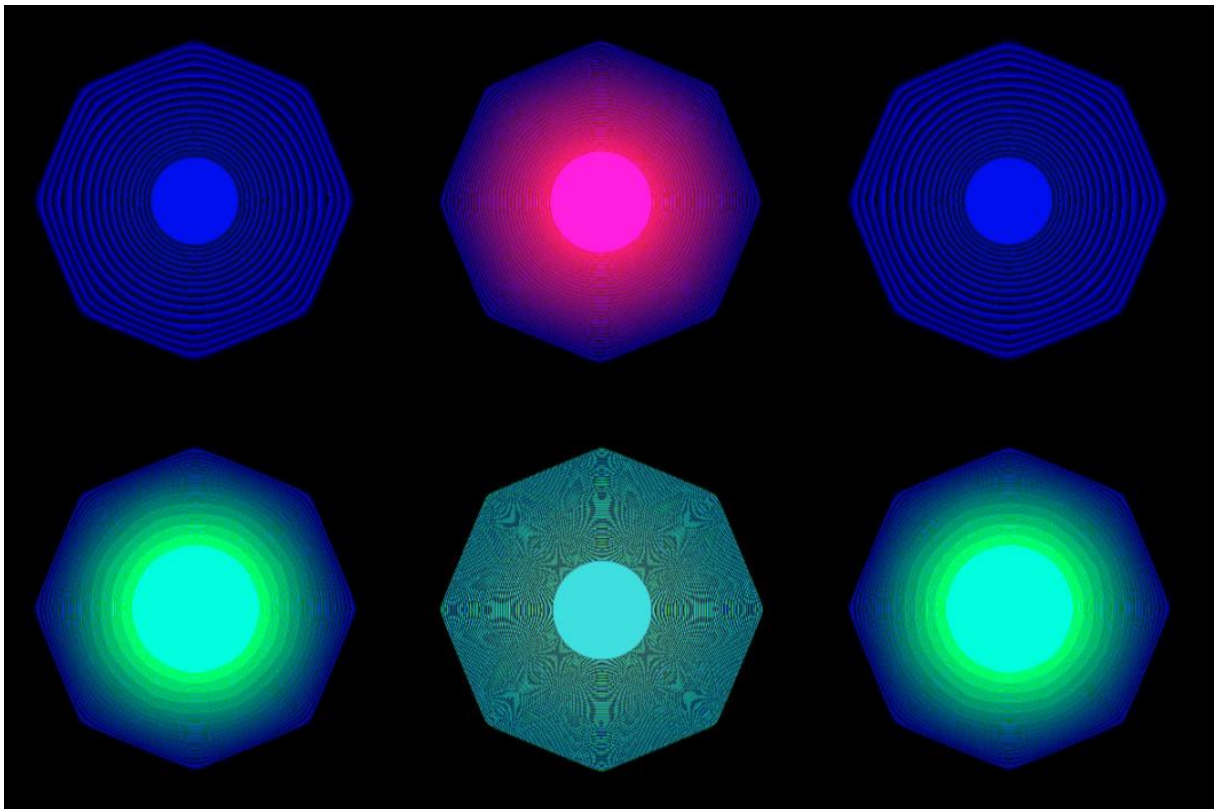


Fig. 4: Kevin e Jennifer McCoy, *Quantum*, bitcoin blockchain, 2014.

I McCoy e Anil Dash non si limitarono solamente alla scoperta dell'autenticazione dell'arte digitale: poco dopo aver registrato *Quantum*, essi dimostrarono infatti come un'opera digitale come quest'ultima potesse essere utilizzata per stabilire non solo la provenienza (e quindi l'autenticazione), ma anche come potesse essere venduta. La dimostrazione avvenne durante una presentazione dal vivo, nella quale gli artisti vendettero un'immagine digitale ad Anil Dash per 4 dollari attraverso la blockchain: quel momento gettò le basi per la creazione di quello che attualmente è un mercato multimiliardario.¹³ Nel 2021, *Quantum* è stata infine venduta per 1,4 milioni di dollari.

¹² DigitalArtists, *Quantum – The First NFT Ever*, 11 gennaio 2023, in <https://www.digitalartists.com/blog/first-nft-ever/>. (18 novembre 2023).

¹³ Jex EXMUNDO, nft now, *Quantum: The Story Behind the World's First NFT*, 21 marzo 2023, in <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>. (15 novembre 2023).

Sempre nel 2014, in parallelo alla creazione e alla vendita della prima NFT, Robert Dermody, Adam Krollenstein ed Evan Wagner fondarono “Counterparty”, una piattaforma finanziaria distribuita, peer to peer e open source, ossia una piattaforma finanziaria accessibile pubblicamente.¹⁴ L’obiettivo della piattaforma, costruita sulla blockchain decentralizzata di bitcoin, era quello di consentire agli utenti di coniare, acquistare e vendere beni digitali unici. In sintesi, il 2014 ha rappresentato un anno di svolta all’interno del mondo delle NFT: se da un lato grazie al lavoro degli artisti McCoy è stato possibile provare l’autenticità della proprietà di un gettone non fungibile attraverso la blockchain, dall’altro il lancio della piattaforma “Counterparty” ha permesso di gettare le basi per la compravendita della cryptoarte. Grazie a queste prime sperimentazioni, nei successivi due anni si sono susseguite le prime serie di NFT.

Creata dall’azienda svizzera Everdreamsoft nel 2015 e basata sulla blockchain di bitcoin, *Spells of Genesis* è stato il primo gioco di carte collezionabili NFT che ha ottenuto una notevole popolarità (fig. 5). Il design è piuttosto semplice: ogni carta presente nel gioco è unica poiché racchiude un codice distinto presente sulla blockchain. Per quanto riguarda il gioco di per sé, si tratta di un arcade tattico fantasy che unisce gli aspetti strategici del genere con la raccolta di carte e la costruzione di squadre; dove i giocatori possono collezionare e scambiare le carte o combinarle per creare mazzi personalizzati, e successivamente sfidarsi. Tramite la sua creazione, le NFT di *Spells of Genesis* hanno delineato un momento importante nella breve storia dei gettoni non fungibili, stabilendo un punto di riferimento per l’utilizzo delle NFT come gioco.



Fig. 5: Everdreamsoft, *Spells of Genesis* NFT, 2015

¹⁴ Mason MARCOBELLO, Decrypt, *What Is Counterparty? Historical NFTs Built on Bitcoin*, 30 dicembre 2022, in <https://decrypt.co/resources/learn-counterparty-historical-nfts-built-bitcoin>. (22 novembre 2023).

Il 2016 viene considerato da molti l'anno del debutto delle NFT all'interno della cultura popolare di massa. Attraverso la creazione della serie "Rare Pepes", una serie di NFT basate su vari meme che popolavano i social network, si posero i riflettori sul mondo della cryptoarte ma più in generale su tutto il web3.¹⁵ Il progetto della Rare Pepes non aiutò solo a far conoscere il mondo dei gettoni non fungibili, ma fu anche il primo prototipo di una serie di opere digitali ad essere scambiato sulla blockchain di bitcoin. Questa evoluzione fu possibile grazie a Joe Looney, che in quell'anno creò un portafoglio digitale basato sul web e che operava su Counterparty, introducendo una migliore accessibilità alle criptovalute e alle NFT.¹⁶

La collezione Rare Pepes NFT è composta in totale da 1800 carte suddivise in 36 serie.¹⁷ Tuttavia, la serie numero 1 e in particolare la prima carta sono le più preziose e rare della collezione: quest'ultima rende omaggio a Satoshi Nakamoto, il fondatore anonimo di Bitcoin e per questo viene soprannominata anche come "carta Nakamoto" (Fig. 6). Attualmente in vendita a un prezzo vicino ai 200.000 euro, oltre al valore economico offre dei vantaggi come l'ingresso nell'esclusivo "club dei 300", un club composto dai possessori delle 300 carte più rare della serie Rare Pepes.



Fig. 6: Matt Furie, *Rare Pepes* NFT, 2016

Grazie a questa serie, si introdusse inoltre il concetto di rarità nel mondo dei gettoni non fungibili, concetto che, come per l'arte tradizionale, si compone di vari elementi ma al contempo ne introduce di nuovi, come ad esempio la tiratura dell'opera, il numero dell'immagine, gli elementi grafici o le rappresentazioni o raffigurazioni uniche. Questi

¹⁵ Web3: termine che viene utilizzato per indicare le innovazioni digitali di ultima generazione e le loro applicazioni su internet che pongono le loro basi sulla tecnologia della blockchain.

¹⁶ Andrew STEINWOLD, *History of Non-Fungible Token (NFTs)*, 7 Ottobre 2019, p. 5.

¹⁷ James HOWELL, 101Blockchains, *A Brief History of NFTs*, 17 marzo 2023, in <https://101blockchains.com/history-of-nfts/>. (25 novembre 2023).

elementi sono tuttavia attratti più dalla sfera economica che da quella artistica, divenendo talvolta una priorità a scapito dell'estetismo delle opere stesse.

Le scoperte susseguitesi negli anni precedenti portarono, nel 2017, all'istituzione dello standard "ERC721" all'interno della blockchain di Ethereum. All'interno di quest'ultima, infatti, erano inclusi diversi standard tecnici pensati per i diversi tipi di token presenti sulla sua rete e per assicurare un corretto funzionamento delle loro interazioni. L'acronimo degli standard "ERC" (Ethereum Request for Comment) comprendeva inizialmente solo l'ERC20, che consentiva ai gettoni di interagire seguendo regole precise. Nonostante la sua efficacia (dava infatti agli sviluppatori la possibilità di creare e far interagire diversi gettoni tra di loro), l'ERC20 non era adatto allo sviluppo di gettoni unici come le NFT: per questo motivo, nel 2017 venne introdotto il nuovo standard ERC721 sviluppato dai programmatori William Entriken, Dieter Shirley, Jacob Evans e Nastassia Sachs.¹⁸ Sebbene fosse simile allo standard ERC20 sotto numerosi aspetti, l'ERC721 fu creato appositamente per essere lo standard dei gettoni non fungibili sulla blockchain di Ethereum. La differenza principale tra i due standard era il fatto che la proprietà delle opere d'arte digitali e i movimenti dei singoli token all'interno della blockchain fossero tracciabili, fattore che permetteva di riconoscere i gettoni non fungibili. I primi progetti a essere realizzati sul nuovo standard furono "Cryptopunks" e "Cryptokitties".

CryptoPunks (Fig. 7), prodotto dall'azienda Larva Labs, è stato il primo archetipo di collezioni di arte generativa NFT mai lanciato, influenzando la maggior parte delle più popolari serie odierne come "Bored Ape Yacht Club" o "ClonX" di Murakami Takashi. In questo senso, è uno dei progetti NFT più influenti di tutti i tempi. Viene definito come arte "generativa" poiché i 10.000 avatar furono creati interamente attraverso un algoritmo inserendo una serie di caratteristiche più rare di altre.¹⁹ Ogni NFT della collezione è un oggetto esclusivo e raro all'interno dell'ecosistema. Il valore dei CryptoPunks è generalmente nell'ordine delle centinaia di migliaia di dollari, mentre alcuni possono arrivare a milioni. Oltre ai collezionisti, grandi aziende come Visa hanno mostrato interesse per i CryptoPunks comprandone una buona parte e di conseguenza facendone aumentare la popolarità e il valore. In questa fase dell'evoluzione delle NFT, dunque, elementi come l'unicità e la tiratura risultano fondamentali per la costruzione del valore di un'opera d'arte digitale.

¹⁸ LCX Team, LCX, *The History of NFTs*, 6 luglio 2023, in <https://www.lcx.com/the-history-of-nfts/>. (27 novembre 2023).

¹⁹ Jolene CREIGHTON, nft now, *NFT Timeline: The Beginnings and History of NFTs*, 15 dicembre 2022, in <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>. (29 novembre 2023).



Fig. 7: Larva Labs, *CryptoPunks*, OpenSea, 2017.

Se da un lato i CryptoPunks hanno aperto la strada verso l'arte generativa, dall'altro i CryptoKitties creati dallo studio canadese Dapper Labs sulla scia di Spells of Genesis hanno lanciato il primo gioco NFT sulla nuova blockchain di Ethereum, ricevendo una grande attenzione dai media internazionali (Fig. 8).²⁰

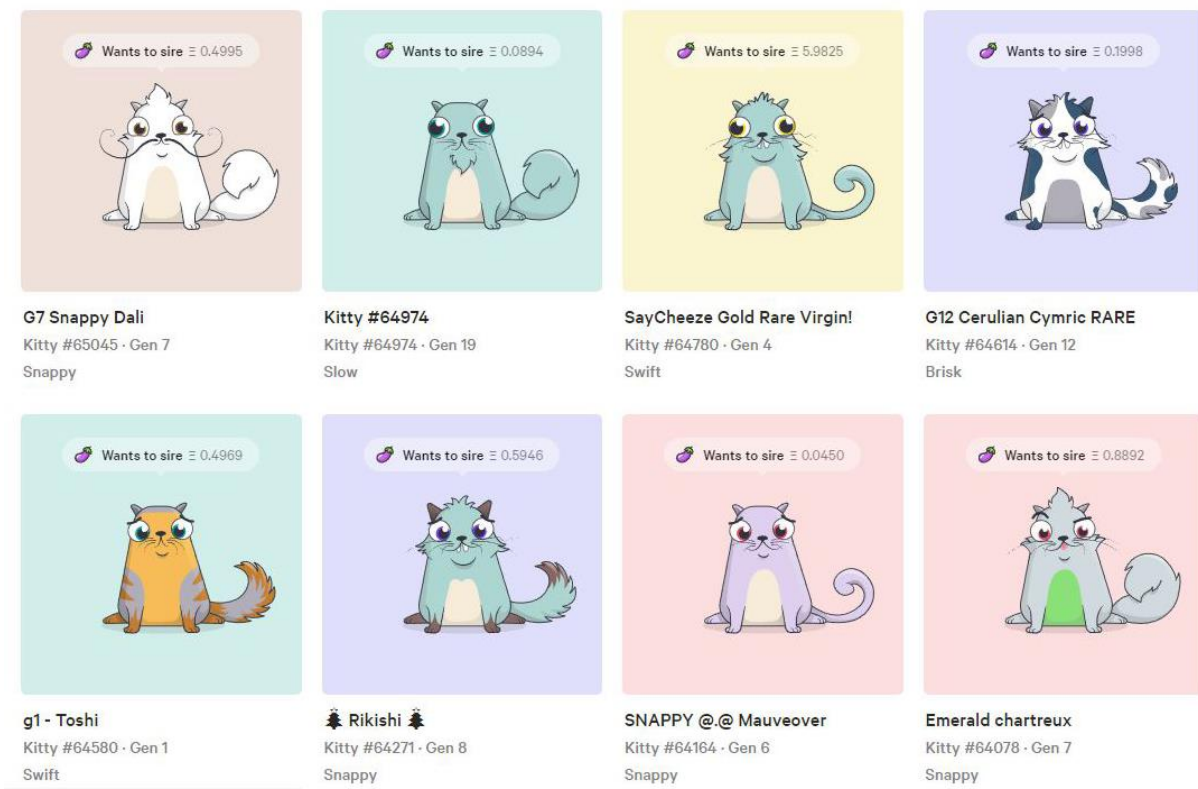


Fig. 8: Dapper Labs, *CryptoKitties*, OpenSea, 2017

Il gioco permette ai giocatori di acquistare, collezionare, allevare e vendere vari tipi di gatti virtuali. Ogni gatto è unico al 100%: a ogni gatto vengono assegnati infatti 12 tratti unici, tra

²⁰ Jolene CREIGHTON, nft now, *NFT Timeline: The Beginnings and History of NFTs*, 15 dicembre 2022, in <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>. (29 novembre 2023).

cui i colori del pelo e della coda, o ancora, la forma degli occhi e del muso. Gli attributi hanno diversi livelli di rarità e sono progettati per essere trasmessi attraverso le meccaniche di riproduzione del gioco. Naturalmente, l'allevamento dei CryptoKitties non è gratuito, ma si possono allevare e scambiare attraverso la moneta ETH (Ethereum). Grazie alla possibilità di generare nuove risorse attraverso l'allevamento e la rivendita di nuove NFT sul mercato aperto, il gioco esercita un fascino unico su molti potenziali giocatori-investitori, rappresentando il primo utilizzo mainstream delle NFT per scopi ludici e introducendo il concetto di beni digitali unici a un pubblico più ampio. CryptoKitties ha dimostrato il potenziale dei gettoni non fungibili nel rappresentare l'individualità e la rarità, ponendo le basi per i successivi boom delle NFT.

Un'altra menzione importante nell'ambito gaming NFT è sicuramente Axie Infinity (fig. 9), sviluppato nel 2018, che ha introdotto il metodo "play to earn" (gioca per guadagnare) attraverso il combattimento di mostriciattoli o "Axies" rilasciati come NFT. Il gioco ha tuttavia ricevuto diverse critiche per il metodo di pagamento troppo simile al gioco d'azzardo.²¹

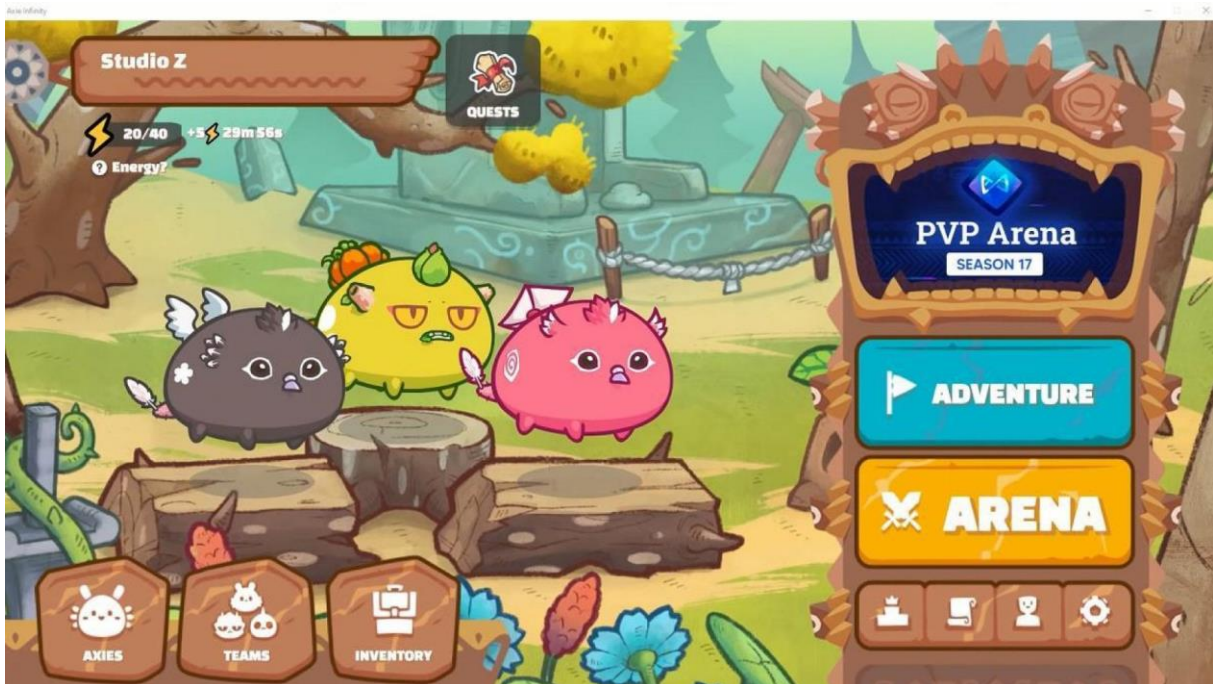


Fig. 9: Sky Mavis, *Axie Infinity*, OpenSea, 2017.

Il 2018 e il 2019 hanno visto una crescita massiccia dell'ecosistema NFT con più di cento progetti di diverso tipo già presenti all'interno dello spazio e altri in fase di realizzazione,

²¹ Zlotan VARDAL, forkast, *What is Axie Infinity and how is it ushering in gaming 3.0?*, 26 aprile 2022, in <https://forkast.news/what-is-axie-infinity-nft-gaming-3-0/>. (3 dicembre 2023).

mentre i mercati di compravendita dei gettoni non fungibili, come OpenSea e SuperRare (argomenti che verranno trattati successivamente) si iniziano ad affermare sempre più, grazie alle agevolazioni date dal miglioramento dei portafogli web3, come Metamask.

Con il 2020 si è raggiunto nuovamente un altro punto di svolta per l'intero ecosistema, con l'arrivo di Decentraland e del metaverso (fig. 10).²² Il gioco degli argentini Ari Meilich ed Esteban Ordano è basato su un browser in cui gli utenti possono acquistare e vendere appezzamenti di terreno virtuali e oggettistica di ogni tipo, dai vestiti del proprio avatar ai vari terreni: ogni cosa è messa in vendita e acquistabile sotto forma di NFT. Si è trattato di un cambio di passo unico per la proprietà delle NFT, in quanto ha trasformato le collezioni digitali in oggetti interattivi con una funzione e un valore e non sono solo come un'unità di dati che si presenti all'interno della blockchain.²³



Fig. 10: Ari Meilich ed Esteban Ordano, *Metaverso Decentraland*, 2020

Seppure gli ultimi anni abbiano raffigurato un crollo di tutto l'ecosistema denominato web3 a causa della pandemia di Covid-19 del 2020 e della guerra russo-ucraina, fattori che hanno generato generando un effetto domino scaturito dalla caduta del valore di bitcoin, i vari progetti NFT si sono moltiplicati esponenzialmente attirando vari artisti da tutto il mondo, e rendendo il mercato dei token non fungibili uno dei più ricchi al mondo.

²² Metaverso: “uno spazio tridimensionale all'interno del quale persone fisiche possono muoversi, condividere e interagire attraverso personalizzati”.

²³ James HOWELL, 101Blockchains, *A Brief History of NFTs*, 17 marzo 2023, in <https://101blockchains.com/history-of-nfts/>. (25 novembre 2023).

1.3 OpenSea e il mercato degli NFT

L'ascesa dei mercati online per lo scambio e la compravendita di gettoni non fungibili ha inaugurato una nuova era, rimodellando radicalmente il modo in cui percepiamo e interagiamo con gli asset digitali. I mercati online forniscono inoltre un nuovo mezzo agli artisti per mostrare le loro opere, scaturendo una relazione diretta con il proprio pubblico-acquirenti.

L'enorme successo odierno delle NFT è dovuto in particolar modo a due realtà: Ethereum e OpenSea. Ethereum è la seconda blockchain in assoluto dietro a quella di bitcoin; come menzionato nel precedente capitolo, il suo successo è stato dettato dal miglioramento della tracciabilità della provenienza delle opere d'arte digitali e dallo scambio di criptovalute attraverso i portafogli digitali.

Nato da un'idea di Alex Atallah e Devin Finzer nel 2017, OpenSea è invece il più importante marketplace di NFT, dove ogni giorno vengono venduti e comprati gettoni non fungibili di ogni genere, dalle opere d'arte digitali a terreni nei vari metaversi. La missione dei due fondatori era chiara: creare un mercato aperto e facile da usare per le NFT.²⁴ Riconoscendo il potenziale di trasformazione di questi beni, i creatori puntavano a fornire una piattaforma NFT che consentisse ad artisti e collezionisti di impegnarsi attivamente nell'emergente economia delle proprietà digitali. Con l'aumento della popolarità delle NFT, dettata anche da varie collaborazioni mirate con colossi del mondo sportivo come NBA o molte squadre di calcio, OpenSea ha ampliato i propri confini per includere una più ampia gamma di reti e standard blockchain, supportando attualmente ben sette blockchain escludendo quella di ethereum: klaytn, polygon, arbitrum, optimism, avalanche, solana e BNB smart chain.²⁵ Questa mossa strategica ha permesso alla piattaforma di accogliere una varietà sempre più ampia di progetti NFT che stavano prendendo forma, assicurandosi la possibilità di soddisfare un pubblico più vasto e rendendo Opensea un punto di riferimento indiscusso per i grandi artisti, le aziende, e gli appassionati.

²⁴ Sasha SHILINA, COINTELEGRAPH, *What is OpenSea and how to use it?*, 8 settembre 2023, in <https://cointelegraph.com/news/what-is-opensea-and-how-to-use-it>, (10 dicembre 2023).

²⁵ Gabriele BRAMBILLA, *The Crypto Gateway, OpenSea: NFT marketplace di riferimento*, in <https://thecryptogateway.it/nft/> (10 dicembre 2023).

1.3.1 Funzionalità di OpenSea

Dopo aver effettuato la creazione del proprio account e averlo collegato al portafoglio digitale Metamask, comparirà la schermata principale del sito (fig. 11). La struttura generica di OpenSea richiama quella dei marketplace più comuni, come Ebay o Amazon. Il sito, tuttavia, presenta vari elementi innovativi, come i prezzi in tempo reale delle varie criptomonete con le quali si opera, le serie o le collezioni di maggior valore o successo e il loro prezzo medio, la categorizzazione delle varie tipologie di NFT, nonché una vetrina sulle uscite delle prossime collezioni per lanciare nuovi artisti. Il valore generico o dei singoli gettoni non fungibili è in ETH (ethereum: al momento 1 ETH equivale a 2.066 euro) o in WETH (wrapped ethereum), una criptovaluta basata unicamente sul protocollo ERC-20.²⁶ Il valore può essere espresso anche in altre criptovalute, in base alla blockchain di riferimento sulla quale viene pubblicata. Un altro concetto importante introdotto da OpenSea è quello delle “Gas fee”, che come spiegato dal sito Cryptogateway:

sono una quota che ciascun individuo è tenuto a pagare per completare una transazione sulla blockchain. Immaginiamola come una tassa da corrispondere per usufruire del servizio che ci viene offerto.²⁷

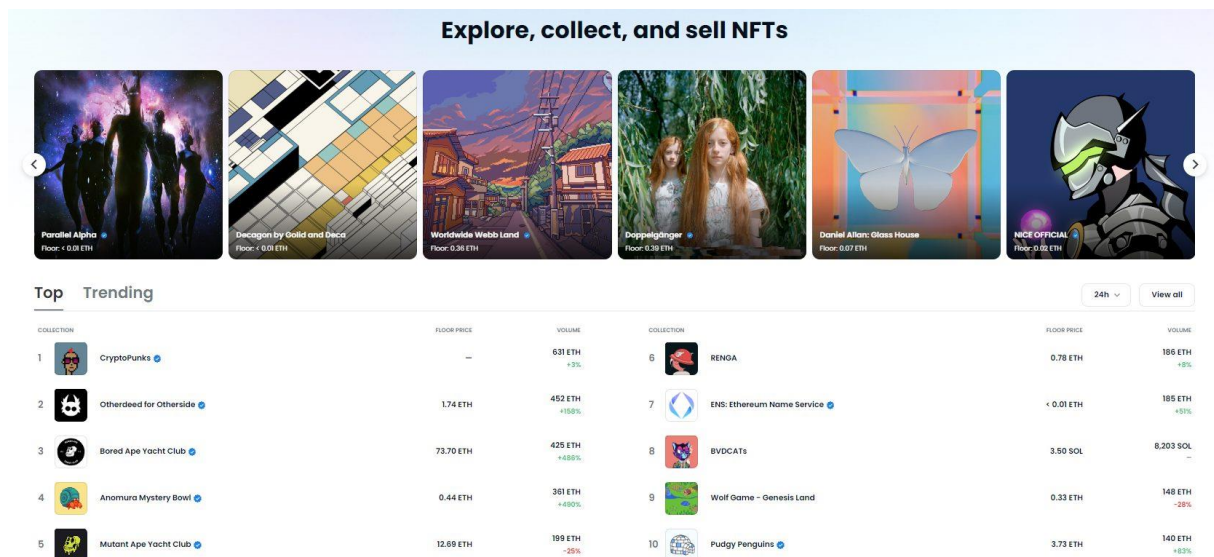


FIG. 11: OPENSEA HOMEPAGE, 2022, OPENSEA

²⁶ Coinbase, WETH, in [https://www.coinbase.com/it/price/weth#:~:text=Wrapped%20Ethereum%20\(WETH\)%20%C3%A8%20una,%20protocollo%20ERC%2D20,\(11%20dicembre%202023\).](https://www.coinbase.com/it/price/weth#:~:text=Wrapped%20Ethereum%20(WETH)%20%C3%A8%20una,%20protocollo%20ERC%2D20,(11%20dicembre%202023).)

²⁷ Gabriele BRAMBILLA, The Crypto Gateway, *Gas fee: cosa sono?*, in <https://thecryptogateway.it/nft/>, (11 dicembre 2023).

Il costo da corrispondere varia in base al network, un po' come per le tasse in base al mercato, ed è condizionato da diversi fattori. Innanzitutto, contano quelli strutturali: blockchain scalabili e rapide sono in grado di processare molte transazioni, rivelandosi così decisamente più economiche rispetto a realtà limitate. Collegato a quanto appena scritto, la domanda di transazioni in un determinato momento porta le gas fee a salire o scendere.

CAPITOLO DUE

Murakami Takashi: il Superflat come base del successo delle NFT in Giappone

2.1 Diffusione e regolamentazione delle NFT in Giappone

La diffusione di questa nuova tendenza, sempre più crescente in termini economici sia nelle vendite da record che nell'aumento del valore delle criptovalute, ha attirato l'attenzione di molti artisti da tutto il mondo. Dalle figure più affermate fino alle nuove più emergenti, tutti hanno provato a cavalcare questa nuova tendenza, creando nuovi progetti digitali uniti dalla propria arte e dalle proprie caratteristiche nazionali e culturali. Ponendo una lente di ingrandimento su quelle che sono state le tendenze del settore dell'arte NFT in Asia, verrà notato nel presente capitolo come i nuovi artisti digitali, in particolar modo in Giappone, abbiano avuto successo producendo progetti di tendenza influenzati dalla cultura pop, dalla digitalizzazione, ma anche derivanti dalla propria cultura tradizionale. Come vedremo nei prossimi capitoli analizzando le collezioni di arte NFT in Giappone, questa tendenza crescente riflette uno scambio culturale, ma anche un forte desiderio degli artisti di esprimere la propria identità e il proprio patrimonio attraverso la loro arte, come verrà riscontrato esaminando il caso studio dell'artista Murakami Takashi. Esaminando il valore economico, la rappresentazione culturale e l'espressione artistica all'interno di queste collezioni, il presente capitolo mira a far luce sull'intersezione tra tecnologia, arte e cultura nel mondo digitale. Attraverso l'analisi delle caratteristiche uniche e delle sfumature culturali delle collezioni di arte giapponese delle NFT, si approfondirà la comprensione dell'evoluzione della cultura digitale e del suo impatto sull'espressione artistica nel mondo.

Prima di parlare dell'aspetto artistico, tuttavia, è necessario soffermarsi sugli aspetti legali e sociali legati alle NFT e della loro fruizione all'interno della società giapponese, che li contraddistingue dal resto del mondo. Partendo dall'aspetto legale, attualmente in Giappone non esiste una legge che regoli direttamente le NFT, in quanto occorrerebbe distinguere singolarmente l'uso per il quale si è in possesso di quella determinata NFT, come ad esempio a fini collezionistici, artistici o economici.¹ Tuttavia, se al possessore di una NFT in fase di vendita vengono consegnati soldi o altri beni considerati come “profitti”, è molto probabile che la NFT rientri nella definizione di “titoli” ai sensi dell'articolo 2.1 del FIEA (Financial Instruments and Exchange Act).² Nel caso in cui, pur non corrispondendo a dei “titoli”, una NFT possieda comunque una funzione economica, come ad esempio quella di mezzo di pagamento, in quel caso rientrerebbe nella definizione di “crypto asset” o di “strumento di pagamento prepagato” e dunque sarebbe soggetta ai sensi dell'articolo 2.5 o dell'articolo 3.1

¹ Asia Business Law Journal, *NFT regulations in Japan*, 21 dicembre 2021, in <https://law.asia/nft-regulations-japan/>. (10 febbraio 2024).

² *Ibidem*.

della PSA (Payment Service Act).³ Tuttavia, se si guarda alle modalità di transazione delle NFT, non vi è alcuna consegna di denaro o di altri beni che possa essere considerata come una distribuzione di profitti al titolare delle NFT stesso, e si può supporre che queste ultime non abbiano una funzione economica, come quella di mezzo di pagamento. Pertanto, allo stato attuale, si ritiene che le NFT non siano soggette alle normative finanziarie o commerciali previste dal Financial Instruments and Exchange Act, dal Payment Services Act o da altre leggi giapponesi.⁴ Sul piano sociale, invece, l'industria giapponese delle NFT, grazie alla sua natura culturale, presenta tre caratteristiche uniche che la contraddistinguono dal resto del mondo e che garantiscono ai vari progetti artistici il successo ottenuto. Esse sono:

- Ricca proprietà intellettuale: l'industria giapponese dei criptogiochi beneficia di un'ampia proprietà intellettuale, tra cui franchise di anime, manga e videogiochi popolari che possono essere sfruttati per creare NFT interessanti.
- Basso FUD: la comunità giapponese dei giochi di criptovalute ha un basso tasso di FUD,⁵ probabilmente dovuto, come sostiene la piattaforma Footprint Analytics, alla tendenza della cultura a evitare le critiche dirette e a esprimere insoddisfazione. Questo è particolarmente evidente tra chi si avvicina per la prima volta alle NFT e i membri della comunità con scarsa influenza.
- Comunità concentrata: la comunità giapponese di criptovalute è piccola, il che favorisce la collaborazione e la creazione di obiettivi in comune, portando a una costruzione della comunità e a una sinergia più efficace.⁶

³ Asia Business Law Journal, *NFT regulations in Japan*, 21 dicembre 2021, in <https://law.asia/nft-regulations-japan/>. (10 febbraio 2024).

⁴ *Ibidem*.

⁵ FUD, acronimo di “fear, uncertainty, and doubt” (paura, incertezza e dubbio), è un acronimo usato di frequente nel mondo delle criptovalute che si riferisce alla diffusione di emozioni negative e pessimismo tra gli investitori e i trader.

⁶ CoinGecko, *NFTs in Japan: Key Projects and Features*, 23 giugno 2023, <https://www.coingecko.com/learn/nfts-in-japan>. (10 febbraio 2024).

2.2 Murakami Takashi: Tra Superflat e Neo-Pop



FIG. 12: PROFILO DELL'ARTISTA MURAKAMI TAKASHI.

Se le caratteristiche socioculturali del Giappone hanno permesso di creare delle unicità all'interno dell'attuale panorama digitale dell'arte, Murakami Takashi è l'artista che più di tutti è riuscito a cavalcare questa nuova tendenza fondendo, come vedremo, l'essenza della sua firma artistica alle nuove tendenze digitali, creando dei capolavori artistici di estremo valore per collezionisti e imprenditori.

Nato il 1° febbraio del 1962, Murakami Takashi è un artista giapponese ampiamente riconosciuto per la sua capacità di adattare l'estetica dell'arte tradizionale al contesto della cultura popolare, fondendo in tutta la sua produzione artistica il passato con la cultura contemporanea.⁷ Attraverso il suo stile peculiare, Murakami cerca di rispondere alla domanda: dove si pone il confine tra arte e business? E se l'arte si può trovare nelle cose più umili che vediamo ogni giorno, non è forse vero che l'arte è in ogni cosa?⁸ Ponendo queste domande alla base, l'opera di Murakami colma il divario tra i due simboleggiando la maturità dell'arte giapponese moderna, che trae ispirazione dalla vita di strada urbana e dalla pop art. Basti pensare alle sue sculture di personaggi ispirati agli anime con seni voluttuosi dai quali escono fiotti di latte, ai personaggi dei cartoni animati eccessivamente allegri con denti affilati come rasoi e ai dipinti di margherite sorridenti, tutti stilisticamente e tematicamente basati sul

⁷ *Takashi Murakami*, Gacma, Malaga, Spagna, 15 giugno – 15 agosto 2007, p. 2.

⁸ *The Art Story, Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (14 febbraio 2024).

primo approccio di Murakami con la sottocultura giapponese degli otaku,⁹ ossia coloro che sono in un certo senso ossessionati dai mondi fantastici rappresentati negli anime e nei manga e dal concetto di *kawaii* (tutto ciò che è “carino”).¹⁰ In gioventù Murakami si è immerso in questo mondo e ha iniziato a trarne ispirazione stilistica come artista, presentandolo poi agli spettatori da una posizione cinica e distanziata.

Successivamente, come sfida al mondo dell’arte dominato dall’Occidente, Murakami ha creato un proprio movimento denominato “Superflat”.¹¹ Il nome si riferisce sia alle composizioni appiattite e prive di una prospettiva tipiche dei movimenti artistici giapponesi storici come il *Nihonga*, sia all’appiattimento (o fusione) tra arte e commercio, sia alla mancanza di profondità emotiva della società giapponese contemporanea, innalzando il “flat” a valore autentico.¹² Il Superflat è il modo in cui Murakami unisce la storia del Giappone alla cultura pop contemporanea. La sua estetica luminosa e facile da vedere ha immediatamente attirato un vasto pubblico verso le sue opere, ispirando l’intero panorama moderno dell’arte nipponica ma sollevando allo stesso tempo diverse critiche: c’è chi sostiene, ad esempio, che Superflat sia una palese caricatura e distorsione del Giappone moderno.¹³

Prendendo spunto dalle opere di Andy Warhol, Murakami ha sviluppato una nuova forma di Pop art, rinominata Neo-Pop, in cui il confine tra cultura pop e arte d’élite non è semplicemente sfumato, ma completamente cancellato. Il Neo-Pop di Murakami parodizza la cultura consumistica giapponese del dopoguerra “campionando” e “mescolando” i suoi temi e personaggi all’interno del regno dell’arte d’élite.¹⁴ La figura di Murakami viene quindi spesso associata a quella di Warhol, non solo per l’ispirazione del suo stile pop, ma soprattutto per il concetto di “Factory”. Infatti, anche l’artista giapponese, agli inizi degli anni Novanta, decise di creare la propria “fabbrica” di arte con il supporto di 16 artisti e designer, la Hiropon Factory (1996), includendo al suo interno vari concetti come la scuola, il laboratorio e lo studio artistico. Successivamente, il nome è stato cambiato in “Kaikai Kiki Co., Ltd” nel 2001.¹⁵ A oggi, grazie alla Kaikai Kiki, Murakami può produrre opere d’arte che si vendono per milioni di dollari contemporaneamente a gadget come portachiavi o adesivi di scarso valore economico. Attraverso questo ossimoro artistico, l’artista manda in frantumi l’illusione

⁹ Takashi MURAKAMI, *リトルボーイ Little Boy The Art of Japan’s Exploding Subculture*, Japan Society, New York, Yale University, 24 luglio 2005, pp. 151-153.

¹⁰ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (15 febbraio 2024)

¹¹ *Ibidem*.

¹² *Takashi Murakami*, Gacma, Malaga, Spagna, 15 giugno – 15 agosto 2007, p. 3.

¹³ MURAKAMI, *リトルボーイ Little Boy The Art of....*, cit., pp. 151-153.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ Kaikai Kiki Co., Ltd, in <https://www.kaikaikiki.com/>. (15 febbraio 2024).

di elitarismo e superiorità del mondo dell'arte, traendone al contempo un vantaggio economico.

Nel 2006, la sua collaborazione con Louis Vuitton ha reso ulteriormente più labile il confine tra arte e commercio: come affermato da Francesco Spampinato,

L'approccio di Murakami all'industria del lusso non è di critica, ma di tacito consenso e questo ha provocato spesso forti resistenze da parte dei più radicali esponenti del mondo dell'arte. Tuttavia, l'operato di Murakami ha aperto orizzonti inediti alle potenzialità dell'arte: basti pensare alla fuoriuscita del lusso nel campo dell'illegalità e della produzione di autentici falsi d'autore.¹⁶

In sintesi, le opere di Murakami devono essere intese come una profonda critica all'operato occidentale. Murakami è cresciuto in un ambiente familiare che porta i segni della bomba atomica di un Giappone che all'epoca doveva affrontare pesanti sanzioni e un'opprimente presenza militare statunitense.¹⁷ I suoi scritti in giapponese differiscono notevolmente dai saggi scritti in inglese, e in essi tradisce un profondo cinismo nei confronti dell'Occidente e del mercato globale dell'arte: egli considera l'ossessione contemporanea del Giappone per la carineria, l'innocenza giovanile, il feticcio e la violenza come il prodotto dell'intervento statunitense iniziato con la bomba. Molti ritengono che Murakami consideri una forma di vendetta il fatto di aver spinto questa cultura sugli Stati Uniti, elevandola ad alta arte. La sua arte rivela dunque una riflessione su un Paese che reca ancora il trauma del disastro atomico della Seconda Guerra Mondiale, come ricordano chiaramente i suoi personaggi "Little Boy" e "FatMan" (i nomi derivano dai nomi delle due bombe atomiche, una all'uranio e l'altra al plutonio, lanciate su Hiroshima e Nagasaki).¹⁸

Da qui l'universo fantastico delle opere di Takashi Murakami richiama la condizione mentale della società giapponese, che ha inconsciamente superato un trauma mostruoso, sviluppando un lato infantile consumistico e oscuro; un lato che ricorda la Pop art di Warhol e che è ben lontano dalla matrice densamente spirituale che caratterizza la poetica warholiana. Le sue sculture e i suoi dipinti rappresentano al meglio una spiritualità fantastica e metaforica che appartiene al nostro presente, in cui il male, con le sue forme, è espresso dalla malinconia dei suoi personaggi.¹⁹ Si rende dunque necessario soffermarsi sui singoli personaggi appartenenti

¹⁶ Francesco SPAMPINATO, "Takashi Murakami & Louis Vuitton", *Impactt*, 1 agosto 2003, p. 101.

¹⁷ *Takashi Murakami*, Gacma, Malaga, Spagna, 15 giugno – 15 agosto 2007, p. 3.

¹⁸ Takashi MURAKAMI, *リトルボーイ Little Boy The Art of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society, New York, Yale University, 24 luglio 2005, pp. 151-153.

¹⁹ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (17 febbraio 2024).

al pantheon artistico dell'artista, in modo da decifrarne la simbologia dietro a ognuno di essi e analizzare le singole caratteristiche riprese nei suoi attuali progetti di NFT.

2.3 Personaggi e simbolismi dell'arte di Murakami

2.3.1 Mr. DOB



FIG. 13 MURAKAMI TAKASHI: "727", 1996, 299.7 x 449.6 CM, TRE PANNELLI, ACRILICO SU TELA.

La differenza dell'arte Neo-Pop di Murakami, in contrapposizione a quella di Warhol, sta nell'adozione di tecniche tradizionali giapponesi che danno un valore aggiunto ai suoi dipinti.²⁰ Questo interesse dell'artista per la produzione a mano può essere interpretato come un ulteriore punto d'incontro tra la propria arte contemporanea e la pittura giapponese premoderna, sia dal punto di vista filosofico che estetico. Un esempio in tal senso è rintracciabile in una delle sue prime opere su tela del 1996, intitolata 727 (fig. 13). Lo sfondo, infatti, è stato realizzato con una patina complessa composta da diversi strati di colore sovrapposti, risultato di un processo creativo attento e graduale. Questo metodo è influenzato dalle tecniche di laccatura e dagli studi sul *nihonga* che Murakami ha seguito durante la sua carriera universitaria.²¹ Il *nihonga* è stato adottato inizialmente anche per ricalcare i contorni delle figure sulla tela, convertiti dalle immagini fatte al computer; tuttavia, essendo il procedimento troppo laborioso, è stato sostituito dalle tecniche serigrafiche, conservando però la pittura a mano per le sezioni colorate.

²⁰ Takumi KASENO, *Paintings 1*, in Kaikai kiki & Museum of Contemporary Art Tokyo, (a cura di), Takashi Murakami: summon monsters? open the door? heal? or die?, Tokyo, Kaikai Kiki Co. Ltd., 2001, p. 78.

²¹ *Ibidem*.

All'interno del pannello centrale del trittico 727, troviamo una figura mostruosa chiamata Mr. DOB. Derivante dall'animazione giapponese, Mr. DOB viene rappresentato con la bocca spalancata che ne rivela denti affilati come rasoi, e occhi multipli che vagano freneticamente nell'ambiente circostante. La grandezza di questi ultimi riconduce alle caratteristiche dell'animazione giapponese degli anni Novanta, dove i personaggi venivano rappresentati con occhi insolitamente grandi, al punto da occupare spesso un'ampia parte del viso. Attraverso il suo avatar, Murakami cerca di portare questa esagerazione a un livello ancora più estremo.²² Creato da Murakami nel 1993, Mr. DOB ne è divenuto la sua firma artistica. Il nome, disegnato sulle due grandi orecchie, deriva dalla trascrizione delle prime tre lettere in alfabeto latino della battuta giapponese “*Dobojite Dobojite*”, traducibile come “Perché? Perché?”, espressione tratta dal manga *Inakappe taishō* del 1970 di Kawasaki Noboru.²³ Il sorriso di Mr. DOB, dall'aria spaventosa e inquietante, può essere interpretato come una riflessione in chiave ironica di Murakami nei confronti del mondo dell'arte, ma soprattutto dell'Occidente. Il titolo stesso dell'opera, “727,” è infatti un chiaro riferimento al modello “Boeing” degli aerei americani che sorvolavano la sua casa d'infanzia mentre si dirigevano alle basi militari statunitensi. Il titolo, dunque, è un esplicito richiamo alla presenza degli Stati Uniti nel Giappone del secondo dopoguerra, argomento che Murakami esplora e critica nella sua arte.²⁴ L'onda stilizzata sullo sfondo che trascina il mostruoso avatar è un ovvio rimando all'opera di *Hokusai*, la cui influenza è evidente nei colori vivaci e nelle composizioni bidimensionali che hanno ispirato le attuali generazioni di artisti e mangaka. Lo sfondo astratto, ottenuto attraverso la raschiatura di numerosi strati di vernice, evoca l'aspetto di un paravento giapponese realizzato nello stile *nihonga*. La delicatezza dello sfondo pittorico crea un contrasto netto con la figura stilizzata di Mr. DOB che cavalca una versione parodiata dell'onda di *Hokusai*.²⁵

Con l'opera “727”, Murakami Takashi introduce la serie di Mr. DOB con l'intento di creare un'icona contemporanea paragonabile a personaggi come Topolino, Miffy o Hello Kitty. Mr. DOB, infatti, è il primo “DNA artistico” di Murakami, un simbolo che si propaga attraverso vari media e livelli culturali, dai dipinti e sculture monumentali fino agli oggetti di consumo di massa, come magliette, poster e portachiavi.²⁶ Questa figura evolve attraverso le varie

²² The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (2 giugno 2024).

²³ Prtimes, **【MoMA Design Store】** アーティスト村上隆によるキャラクター「DOB 君」, 17 ottobre 2019, in <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000622.000018324.html>. (2 giugno 2024).

²⁴ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (2 giugno 2024).

²⁵ Artetrama, *l'universo di Takashi Murakami*, 1 luglio 2019, in <https://www.artetrama.com>. (2 giugno 2024).

²⁶ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (2 giugno 2024).

opere dell'artista assumendo diverse forme fino a raggiungere la sua trasformazione finale nel Caos, un essere mutante che incarna il disordine e la distruzione come scopo ultimo dell'esistenza.

Nato nel 1962, Murakami è figlio di un'epoca in cui la televisione giapponese era ricca di programmi di fantascienza che rappresentavano ripetutamente Tokyo distrutta e invasa da mostri e creature apocalittiche. Questo immaginario, che rifletteva simbolicamente il caos e la devastazione del Giappone del dopoguerra, sembra voler immergere il pubblico in un'esperienza di catastrofe continua.²⁷ Per Murakami, il concetto di distruzione e rinascita è centrale, e trova la sua espressione nel personaggio di Mr. DOB che ne diventa il suo alter-ego trasformato in Caos, rappresentando così il perpetuo desiderio di distruggere e di essere distrutti insito nella società giapponese post-bellica.²⁸

Come dichiarato da Murakami stesso in un'intervista:

The audience doesn't need the artist, only the character. I despair of the possibility that the world will not purify, and that art is an effective medium to survive cheerfully, even after my death.²⁹

La sua intenzione è quella di scomparire come artista ed essere riconosciuto solamente dietro i propri personaggi come Mr. DOB, in modo da sopravvivere anche dopo la sua scomparsa.



FIG. 14: MURAKAMI TAKASHI, 2016 HOMAGE TO FRANCIS BACON, STUDY FOR HEAD OF ISABEL RAWSTHORNE AND GEORGE DYER [GOLD], LITOGRAFIA OFFSET CON TIMBRO A FREDDO SU CARTA, 100CM X 100CM

²⁷ Artetrama, *l'universo di Takashi Murakami*, 1 luglio 2019, in <https://www.artetrama.com>. (4 giugno 2024).

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (4 giugno 2024).



FIG. 15: 1967, FRANCIS BACON'S STUDY FOR HEAD OF ISABEL RAWSTHORNE AND GEORGE DYER, OLIO SU TELA, 35.5 X 30.5 CM.



FIG. 16: 1970, FRANCIS BACON STUDIES OF GEORGE DYER AND ISABEL RAWSTHORNE. OLIO SU TELA, 35.5 X 30.5 CM



FIG. 17: MURAKAMI TAKASHI: 2004, HOMAGE TO FRANCIS BACON: STUDY OF GEORGE DYER & STUDY OF ISABEL RAWSTHORNE. LITOGRAFIA OFFSET CON TIMBRO A FREDDO SU CARTA, 136CM X 136CM

2.3.2 “An homage to Francis Bacon”

Nel 2004, Murakami ha iniziato a sviluppare una serie di opere che omaggiano l’artista britannico di origine irlandese Francis Bacon. L’artista era infatti rimasto affascinato dai ritratti distorti di quest’ultimo, come dichiarato all’interno di un’intervista:

I feel that [Francis Bacon] was probably unbalanced, and I can sympathize with that. I’m really drawn to his work, in which bodies and faces are distorted. His surrealistic way of thinking resonated with me, so I decided to study him more and try to follow the way his brain might work.³⁰

Attraverso l’esplorazione delle sue opere, Murakami cerca di approfondire la metodologia e le forme utilizzate dall’artista britannico per la creazione delle proprie trasformazioni distorte. Questa riflessione deriva, come vedremo di seguito, dal suo stesso desiderio di trasformare allo stesso modo i propri personaggi eccentrici.

Le prime stampe dell’opera interpretativa *Homage to Francis Bacon* (fig. 17) hanno debuttato nel 2004 con due offset,³¹ modellati sui dipinti di Murakami dell’anno precedente. Queste opere si rifanno al dittico *Francis Bacon Studies of George Dyer and Isabel Rawsthorne* del

³⁰ Micheal DARLING, *Takashi Murakami: The Octopus Eats its Own Leg*, Chicago, 2017, p.22.

³¹ Offset: procedimento di stampa mediante il quale il foglio non viene stampato per diretto contatto con la matrice, ma tramite un cilindro ricoperto da una rivestitura di caucciù che riproduce sul foglio, diritta, l’immagine rovesciata impressa dalla matrice inchiostata.

1970 (fig. 16). La prima reinterpretazione delle opere di Francis Bacon da parte di Murakami presenta una nuova variazione dell'avatar Mr. DOB modellata sulle sagome delle opere di Bacon. Le caratteristiche dell'arte di Bacon vengono dunque riprese da Murakami e rimodellate in chiave Neo-pop: ad esempio, guardando la figura 16, è possibile notare come il vortice vicino alla bocca di George Dyer (figura a sinistra) di Bacon sia rispecchiato dalla lingua di Mr. DOB nell'opera di Murakami (figura a sinistra, fig. 17), o ancora, l'ombra nera proiettata nella parte inferiore della testa di Isabel Rawsthorne (figura a destra, fig. 16) di Bacon si riflette nella bocca aperta della Isabel rappresentata nell'opera di Murakami.³²

Realizzata nel 2016, la seconda opera dal titolo *Homage to Francis Bacon (Study for Head of George Dyer On Light Ground)* (fig. 14) è un'esplosione di colori vivaci che evocano nella mente di chi la guarda una perfezione quasi digitale. Ispirandosi in questo caso agli studi di Francis Bacon del 1964 dedicati al suo amante e musa George Dyer (fig. 15), Murakami sovrappone vortici di colori dalle tonalità psichedeliche, definiti da contorni sottili, per catturare l'intensità delle pennellate dell'artista britannico. In questa reinterpretazione, Dyer (la figura a destra) diventa quasi irriconoscibile, trasformato in una sagoma con occhi in stile anime che sporgono dal suo volto e un lungo tentacolo rivolto verso un piccolo Mr. DOB, il personaggio che Murakami vede spesso come il proprio alter ego. La fusione dei due mondi artistici all'interno di quest'opera dà vita a una visione vivace e delirante dell'estetica Superflat.³³

La serie *Homage to Francis Bacon* di Murakami riflette il suo profondo interesse per l'arte contemporanea occidentale, e in particolare per l'inquietante e distorta estetica di Bacon. Queste opere combinano la vivacità cromatica e le forme stilizzate tipiche di Murakami con i volti deformati e le figure tormentate che caratterizzano il lavoro di Bacon. L'artista giapponese riesce a fondere la sua estetica pop con il surrealismo cupo e l'intensità emotiva del pittore britannico, creando un dialogo unico tra le due tradizioni.³⁴

Attraverso questa serie, Murakami esplora temi profondi come la sofferenza, l'angoscia e la condizione umana, mantenendo al contempo il suo approccio ironico e giocoso. Le opere rappresentano un ponte tra culture ed epoche diverse, sfidando i confini tra arte alta e bassa nella contemporaneità. Questo omaggio a Bacon diventa così un'esplorazione del potere delle immagini e del loro potenziale di essere tradotte, manipolate e reinterpretate attraverso

³² Dobkun, Japanese pop art, *Unscrambling the Bacon: 15 years of Murakami Francis Bacon series*, 17 gennaio 2018, in <https://www.sugimoto68.com/2018/01/17/unscrambling-the-bacon-15-years-of-murakami-francis-bacon-series/>. (6 giugno 2024).

³³ *Ibidem*.

³⁴ Micheal DARLING, *Takashi Murakami: The Octopus Eats its Own Leg*, Chicago, 2017, p. 27.

differenti contesti culturali. Murakami non si limita a replicare lo stile di Bacon; invece, lo reinterpreta attraverso la lente della sua sensibilità giapponese contemporanea, creando opere che sono al contempo un tributo e una nuova visione artistica.³⁵

2.3.3 “Flowers: An homage to Monopink – Blu Flowers and Skulls”



FIG. 18: MURAKAMI TAKASHI: 2020, AN HOMAGE TO MONOPINK, 1960, 68.9 × 53 CM, STAMPA OFFSET CON TIMBRO A FREDDO.



FIG. 19: MURAKAMI TAKASHI: 2012, BLUE FLOWERS & SKULLS, 69 X 53 CM, LITOGRAFIA OFFSET.

Nel 2012, Murakami realizza quella che è possibile definire la sua opera più iconica, *An Homage to Monopink* (fig. 18). L'opera è un riassunto delle influenze artistiche dell'autore, che rievoca e fonde lo stile della Marilyn Diptych di Warhol con gli accesi colori del rosa e rosso dei dipinti monocromatici di Yves Klein.³⁶ Attraverso *An Homage to Monopink*, Murakami getta le basi per futuri successi come *Flowers On the Island Closest*, innalzando questi fiori grafici, colorati e sorridenti a uno dei motivi più rappresentativi della sua arte. *An Homage to Monopink* è soprattutto un richiamo alle stampe *ukiyo-e*, dove ogni fiore dai colori piatti e dalle linee decise è indisturbato dalle forme circostanti. Ognuno di essi è

³⁵ Micheal DARLING, *Takashi Murakami: The Octopus Eats its Own Leg*, Chicago, 2017, p. 27.

³⁶ Phillips, *An Homage to Monopink*, in <https://www.phillips.com/detail/TAKASHI-MURAKAMI/UK010117/12>. (9 giugno 2024).

perfettamente simmetrico, con 12 petali, 2 occhi e un enorme sorriso a bocca aperta rivolto allo spettatore.³⁷ L'opera è un'esplosione di colori, con una miriade di fiori sorridenti e multicolori che si ripetono all'infinito sulla tela. Realizzati con lo stile piatto e bidimensionale tipico del Superflat dell'artista, i fiori variano in dimensioni e si sovrappongono tra loro, creando un effetto visivo ipnotico. Alcuni fiori occupano l'intera superficie della tela, reinterpretando in chiave moderna la composizione asimmetrica tipica delle stampe *ukiyo-e*.³⁸ Questo gioco di sovrapposizioni e colori intensi conferisce all'opera una qualità quasi psichedelica, catturando l'attenzione dello spettatore e trascinandolo in un'esperienza visiva coinvolgente.³⁹ Tuttavia, nonostante le espressioni individualmente estatiche, i volti sorridenti visti nell'insieme hanno un aspetto sinistro, quasi minaccioso.

Le opere di Murakami Takashi si distinguono per la loro capacità di mescolare e sovvertire i confini tra cultura alta e bassa, sfumandone le distinzioni: *An Homage to Monopink* ne è un esempio emblematico, e rappresenta inoltre un tema (quello della serie di fiori) che l'artista ha successivamente esplorato sotto diverse forme, come sculture, video-installazioni e abiti. I motivi a forma di vortice dei suoi fiori incarnano l'estetica vivace, audace e *kawaii* della cultura pop giapponese, rientrando appieno nei principi del movimento Superflat, da lui stesso ideato e sviluppato.⁴⁰ Il linguaggio visivo adottato da Murakami, ispirato allo stile dei manga e dell'animazione giapponese, riprende l'aspetto volutamente provocatorio di alcune sottoculture: tale approccio artistico ha lo scopo di assottigliare i confini tra arte "alta" e "bassa", antico e moderno e Oriente e Occidente, come da lui stesso affermato.⁴¹

Il dipinto *An Homage to Monopink* rappresenta una tappa importante nella carriera artistica di Murakami e fornisce una nuova prospettiva della sua serie più iconica. Attraverso l'uso di simboli e tecniche stilizzate presenti nelle sue opere (come nei celebri fiori sorridenti), Murakami ha saputo dare un nuovo significato all'arte contemporanea, spingendola oltre i limiti imposti dai media tradizionali e riuscendo a catturare emozioni e aspirazioni che accomunano molte persone. I suoi fiori, ormai divenuti simboli di felicità, speranza e resilienza, hanno avuto un impatto notevole sulla cultura popolare e sull'arte contemporanea,

³⁷ MekaMakes, *Pop Art vs. Neo-Pop Art – "Neo-Pop Culture"*, 19 agosto 2019, in <https://www.mekamakes.com/writing-samples/2019/8/19/pop-art-vs-neo-pop-art-neo-pop-culture-essay>. (11 giugno 2024).

³⁸ *Ibidem*.

³⁹ Phillips, *An Homage to Monopink*, in <https://www.phillips.com/detail/TAKASHI-MURAKAMI/UK010117/12>. (11 giugno 2024).

⁴⁰ MekaMakes, *Pop Art vs. Neo-Pop Art – "Neo-Pop Culture"*, 19 agosto 2019, in <https://www.mekamakes.com/writing-samples/2019/8/19/pop-art-vs-neo-pop-art-neo-pop-culture-essay>. (11 giugno 2024).

⁴¹ *Ibidem*.

rendendo quest'ultime più accessibili e familiari: attraverso i suoi fiori e l'estetica del Superflat, Murakami sfida dunque le distinzioni tradizionali tra arte alta e bassa, aprendo le porte dell'arte contemporanea a un pubblico più vasto e diversificato.⁴²

Un significato diverso dei fiori di Murakami è riscontrabile nella seconda opera *Blue Flowers & Skulls* (fig. 19), nella quale l'artista contrappone l'allegria e la luminosità dei fiori, simboli di vita e crescita, ai teschi, che rappresentano morte e decadenza, per esprimere la sua dicotomia interiore tra la cultura giapponese del dopoguerra e la sua evoluzione personale come artista. L'intreccio tra morte e giovinezza avviene attraverso le margherite sorridenti e i teschi dagli occhi grandi che invadono caoticamente lo spazio visivo, uniti dai toni blu che dominano la composizione donandole un'atmosfera macabra.⁴³ I fiori, in particolar modo, rievocano un mash-up di carineria e morte trasmesso attraverso le "happy faces", ed è dunque un perfetto esempio del modo in cui Murakami riflette e critica l'ossessione giapponese per il *kawaii*. D'altra parte, il teschio rievoca nella storia dell'arte occidentale il memento mori, collimando con il concetto buddista *shogyo mujo*, che si può tradurre approssimativamente come "tutto è transitorio". Murakami interpreta questo detto come se significasse in parte che alla fine la morte è inevitabile, e che quindi non ci si dovrebbe preoccupare più di tanto.⁴⁴

Sebbene quest'opera appaia incredibilmente contemporanea sia nello stile che nei contenuti, il processo di creazione attraverso la produzione seriale e l'uso di database informatici di disegni vettoriali è direttamente collegato alla cultura della "copia" nel Giappone premoderno. Per i critici occidentali, questa cultura era vista in modo negativa e come priva di personalità. Quest'opera richiama molti dei dipinti, delle installazioni e delle sculture di Murakami, caratterizzati dalla ripetizione graduale di margherite sorridenti e teschi: attraverso questa ripetizione ossessiva, i temi più oscuri e provocatori proposti dall'artista vengono amplificati e reinterpretati fino a creare un senso di saturazione visiva, giungendo così all'obiettivo che l'artista intendeva raggiungere.⁴⁵

⁴² Phillips, *An Homage to Monopink*, in <https://www.phillips.com/detail/TAKASHI-MURAKAMI/UK010117/12>, (11 giugno 2024).

⁴³ Hype, *Blue Flowers & Skulls*, in <https://hypemuseum.jp/products/blue-flowers-skulls-takashi-murakami#:~:text=The%20pieces%20in%20the%20show,personal%20accomplishment%20as%20an%20artist.> (11 giugno 2024).

⁴⁴ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (11 giugno 2024).

⁴⁵ *Ibidem*.

2.3.4 Kaikai e Kiki



FIG. 20: MURAKAMI TAKASHI: 2005, KAIKAI E KIKI, OLIO, ACRILICO, RESINE SINTETICHE, FIBRA DI VETRO E INOX, KAIKAI (210 X 105.5 X 66CM), KIKI (212.5 X 102 X 50.5CM).



FIG. 21: MURAKAMI TAKASHI: KAIKAI E KIKI VERSIONE ANIMATA

Pur salendo alla ribalta come il nome dell'omonimo laboratorio dell'artista, *Kaikai e Kiki* rappresentano molto più di un semplice titolo. Il nome, infatti, riconduce a due personaggi rilevanti del pantheon artistico dello stesso che, pur nascendo come sculture, hanno visto la propria diffusione anche attraverso opere e stilizzazioni.

Il nome *Kaikai Kiki*, come citato anche da Murakami, deriva dall'espressione giapponese "kikikaikai"⁴⁶ utilizzata originariamente nel libro *Honchō gashi* (storia della pittura giapponese) per descrivere il lavoro di Kanō Eitoku, uno dei principali esponenti del XVI secolo dello stile Kanō.⁴⁷ Questo termine, associato all'opera di Eitoku, veniva utilizzato per indicare un'unione di qualità contrapposte, come ad esempio "bizzarro ma raffinato" o "delicato ma audace", rappresentando un equilibrio tra stranezza e raffinatezza che rifletteva l'estetica elegante di allora. Adottando questo nome, Murakami ha voluto reinterpretare queste qualità in chiave moderna per i suoi personaggi *Kaikai e Kiki*, sperando che potessero trasmettere la stessa complessità e dualità. I termini presenti sulle orecchie degli omonimi personaggi, si ricollegano alla loro origine artistica e filosofica. Anche se la parola *kikikaikai* in giapponese può descrivere fenomeni strani che suscitano inquietudine, l'artista ha scelto di adottare un significato leggermente diverso, basato sugli stessi suoni ma scritti con ideogrammi diversi, che evocano nozioni di coraggio, potere e sensibilità.

⁴⁶ I kanji utilizzati nell'*Honchō gashi* sono 恠恠奇奇, e sono traducibili come "strano ma affascinante".

⁴⁷ Takashi MURAKAMI, *Murakami - Ego*, New York, Skira Rizzoli, 2012.

In questo modo, *Kaikai e Kiki* non solo riflettono l'eredità del passato, ma rappresentano anche il desiderio di Murakami di creare i propri "dei dell'arte".⁴⁸

Di fatto, i due personaggi non sono altro che figure infantili, inseparabili e in completa armonia l'uno con l'altro, che si completano a vicenda nelle loro diverse rappresentazioni, richiamando il concetto di yin e yang.⁴⁹ Nella scultura realizzata nel 2000 (fig. 20), *Kaikai e Kiki* vengono rappresentati come una sorta di guardiani che impugnano lance nere con punte a forma di teschio, come se fossero stati proiettati dal mondo bidimensionale dei cartoni animati alla realtà tridimensionale. Questa scultura è definibile il culmine dell'abilità artistica e tecnica di Murakami, perfezionata a partire dal 2000 tramite una combinazione di materiali come l'acciaio inossidabile, la resina e la vernice. L'accuratezza dei dettagli e la rifinitura impeccabile evidenziano la maestria dell'artista nel portare alla perfezione le sue creazioni. *Kaikai e Kiki*, originariamente concepiti come "accoliti" per il suo *Oval Buddha*, si sono evoluti nel tempo, guadagnando un ruolo a sé stante non solo nelle sculture, ma anche nei dipinti e nei film di Murakami.⁵⁰

In occasione della mostra che Murakami ha tenuto nel 2010 all'interno della reggia di Versailles, le due statue sono state poste a guardia del salone di Luigi XIV: elevate al ruolo di spiriti guardiani, una con un sorriso accattivante e l'altra con un ghigno che scopre due denti, richiamano le figure folcloristiche tradizionali dei *Niō*, i due guardiani posti a protezione dei templi buddhisti in Giappone. E come i *Niō*, sono rappresentati uno con la bocca aperta per pronunciare la prima lettera dell'alfabeto sanscrito (a) e l'altro la bocca chiusa per pronunciare l'ultima (um),⁵¹ impugnando una rivisitazione del *vajra*.⁵² *Kaikai e Kiki* incarnano una versione contemporanea e animata dell'alfa e dell'omega, simboli dell'inizio e della fine rintracciabili in diverse tradizioni religiose nel mondo.

Murakami riesce a colmare il divario tra il Giappone tradizionale e quello moderno e tecnologico, dando nuova vita allo spirito antico attraverso figure di guerrieri maniacali e divertenti. Questi personaggi incarnano molte delle virtù apprezzate nell'epoca dei samurai, ma sono reinterpretati in uno stile contemporaneo che riflette l'estetica e la cultura dell'era di Akira, Hello Kitty e la Principessa Mononoke.⁵³

⁴⁸ Takashi MURAKAMI, *Kaikai Kiki*, Parigi, Actes Sud, 2002, p. 87.

⁴⁹ Takashi MURAKAMI, *Murakami - Ego*, New York, Skira Rizzoli, 2012.

⁵⁰ Christie's, *Post-war and contemporary art evening auction*, in <https://www.christies.com/en/lot/lot-5363061>. (14 giugno 2024).

⁵¹ Nippon.com, *Niō: The Guardians at the Temple Gates*, in <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01545/>. (16 settembre 2024).

⁵² Il termine *Vajra* dal sanscrito, fa riferimento ai bastoni che i *Niō* impugnano nelle loro diverse rappresentazioni.

⁵³ Takashi MURAKAMI, *Murakami - Ego*, New York, Skira Rizzoli, 2012.

2.3.5 Poku e Figure Project



1 ©1997-2001 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.
2 ©1998-2001 Takashi Murakami/Kaikai Kiki Co., Ltd. All Rights Reserved.

FIG. 22: (SINISTRA), MURAKAMI TAKASHI: 1997, HIROPON, SCALA (1:1), OLIO, ACRILICO, FIBRA DI VETRO E FERRO, 223.5 x 104 x 122 CM.

FIG. 23: (DESTRA), MURAKAMI TAKASHI: 1998, MY LONESOME COWBOY, OLIO, ACRILICO, FIBRA DI VETRO, 254 x 116.8 x 91.4 CM.



FIG. 24: MURAKAMI TAKASHI: MISS KO2", 1996, OLIO, ACRILICO, FERRO E FIBRA DI VETRO, 188 x 61 x 88.9 CM.



FIG. 25: MURAKAMI TAKASHI: SECOND MISSION PROJECT KO2, 1999, OLIO, ACRILICO, FIBRA DI VETRO E FERRO.

Per esporre l'ultimo gruppo di personaggi appartenenti al pantheon artistico di Murakami è necessario fare un salto indietro agli albori della sua carriera artistica: qui Murakami, influenzato dalle opere sensuali di colleghi americani come Jeff Koons e Keith Haring, decise di combinare la pop art americana con la cultura otaku giapponese. Incentrato sullo studio dei meccanismi di produzione e consumo di entrambe le culture, questa fusione diede origine al concetto di "poku" (pop e otaku).

Nel 1996, con l'obiettivo di integrare il precedente concetto rappresentante l'estetica e i temi derivanti dalla cultura *otaku* all'interno del panorama contemporaneo dell'arte giapponese, lanciò un nuovo progetto intitolato "Figure Project". Questo progetto esplorava e analizzava gli standard di bellezza e sensualità rappresentati dalle figure tridimensionali di personaggi, in gran parte femminili, caratterizzati da elementi provenienti da anime e manga. Per seguire gli standard di estetici, tali figure si dividevano principalmente in due gruppi: le ragazze fantascientifiche o *mecha* da un lato e le *bishōjo* (belle ragazze) dall'altro.

Attraverso il loro design fortemente ispirato e influenzato dal mondo *hentai* e le proporzioni ridotte in scala 1:5, queste figure idealizzano il concetto di donna degli appassionati otaku incarnandone talvolta le proprie fantasie, scavalcando lo scoglio del confronto reale e potendo interagire liberamente con loro. È proprio questo ideale di bellezza esasperata che Murakami cerca di cogliere attraverso la sua prima creazione *Miss Ko2* (pronunciata "Miss Koko", fig. 24). Questa scultura, alta 188 cm e realizzata in fibra di vetro, raffigura una ragazza con i tratti tipici dell'estetica manga, vestita con un abito provocante ispirato alle uniformi delle cameriere della catena di ristoranti americani degli anni Ottanta.⁵⁴

La creazione di *Miss Ko2*, come riportato di seguito, evidenzia la ricerca di Murakami della scoperta di una sensibilità unicamente giapponese della bellezza:

Figure culture began in response to a desire to somehow call the beloved characters of manga and anime forth into the real world, to have them at one's fingertips. At the root of the figure character was their clear functionality as pornographic statues.⁵⁵

Tuttavia, nonostante in essa Murakami racchiuda tutte le caratteristiche più stereotipate della cultura otaku, il modello originale in resina non segue i canoni della *bishōjo*, ma viene realizzato in scala reale (1:1) andando in parte ad abbassare l'interesse degli appassionati più

⁵⁴ Gabriel RITTER, "Takashi Murakami: Artist of Contemporary Japanese Subculture", *Stanford Journal of East Asian Affairs*, vol.4, n°1, 2004, p. 50.

⁵⁵ Takashi MURAKAMI, *Life as a Creator*, in Kaikai kiki & Museum of Contemporary Art Tokyo (a cura di), *Takashi Murakami: summon monsters? open the door? heal? or die?*, Tokyo, Kaikai Kiki Co. Ltd., 2001, p. 138.

accaniti.⁵⁶ La scultura fece la sua prima apparizione durante il *Wonder Festival* al Big Sight di Tokyo nel 1998, e nonostante un primo sentimento di indifferenza da parte del panorama artistico, l'opera riscontrò pian piano un gran successo, battendo il record di vendite alla casa d'aste Christie's nel 2003.⁵⁷

Con la sua prima opera, Murakami ha iniziato un percorso di esplorazione dell'universo delle figure otaku, studiandone l'estetica, i processi di produzione e il modo in cui vengono consumate dagli appassionati. Nelle sue opere successive, come *Hiropon* (1997, fig. 22), *My Lonesome Cowboy* (1998, fig. 23) e *Second Mission Project Ko2* (1999, fig. 25), l'artista cerca di superarsi ulteriormente. Infatti, dopo aver compreso il significato profondo che le figure *bishōjo* hanno per la cultura otaku, Murakami ne accentua le caratteristiche distintive, amplificandole in modo volutamente esagerato e caricaturale. Questo approccio provocatorio era pensato per catturare l'attenzione del mercato dell'arte contemporanea e stimolare una riflessione sulle intersezioni tra cultura pop e arte:

Because making a life-size figure is really no different than making a sex doll (a Dutch wife) in the context of the anime figure. It's safe to say that ours was a fairly shameless plan from the start. But for me, aside from what one might think in that context, we were making a kind of human sculpture new to the history of art, and its reality within the otaku world was something that only occurred to me a while after the project was underway. In one sense we were recreating an unknown world, the world of the otaku, in a new context.⁵⁸

Creata nel 1997, *Hiropon* (fig. 22) è una scultura audace e provocatoria che combina elementi di sensualità esagerata con un'estetica ispirata ai lavori di animazione giapponesi. Raffigurata con una vita esile, voluminose treccine rosa o blu e un seno sovradimensionato che fuoriesce dal suo bikini ridotto, la figura spruzza un getto di latte dai seni che, con una teatralità quasi giocosa, si avvolge attorno al suo corpo, evocando l'immagine di una ragazza che salta la corda, che richiama simbolicamente il tema della donna come fonte di nutrimento e vita.⁵⁹

Nonostante l'apparente innocenza del riferimento a una scolarettina, la posa e l'espressione di *Hiropon* non sono affatto timide. È una figura sicura di sé, piena di vitalità, il cui atteggiamento trasmette forza e consapevolezza del proprio potere. Gli occhi, enormi e vividi

⁵⁶ Gabriel RITTER, Takashi Murakami: Artist of Contemporary....., cit., p. 50.

⁵⁷ Christie's, *Post-war and contemporary art evening auction*, in <https://www.christies.com/en/lot/lot-4101155>, (20 giugno 2024).

⁵⁸ Takashi MURAKAMI, *Life as a Creator*, in Kaikai kiki & Museum of Contemporary Art Tokyo (a cura di), Takashi Murakami: *summon monsters? open the door? heal? or die?*, Tokyo, Kaikai Kiki Co. Ltd., 2001, p. 138.

⁵⁹ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (20 giugno 2024).

e che riprendono i tratti tipici dei personaggi degli anime, sono dipinti con un'attenzione meticolosa ai dettagli, usando colori vivaci e ipnotici che attirano l'osservatore. L'opera è collocata su un piedistallo bianco e pulito, a ricordare che, nonostante l'aspetto ludico e apertamente erotico, si tratta di "alta arte".⁶⁰

Hiropon rappresenta la volontà, da parte di Murakami, di esplorare la sottocultura otaku e le sue sfumature più controverse, in particolare il fenomeno del "loli-com" (Lolita Complex), dove l'innocenza e la giovinezza sono insieme idoltrate e sessualizzate. La scultura riesce a combinare carineria e provocazione in modo tale da sfidare le convenzioni dell'arte contemporanea, suscitando discussioni sul rapporto tra cultura pop e pornografia e il modo in cui questi temi si manifestano nell'arte.⁶¹ Murakami scriverà di quest'opera:

The design took its original inspiration from a large-breasted girl game that was on a software fan magazine that I picked up at the 1992 summer *Comike*. With these abnormal swollen nipples and breasts, I could illustrate the depth of Japan's subculture, and the excesses of its art, the psycho-sexual complexes of the Japanese, and the increasingly malformed otaku culture!⁶²

Hiropon e *My Lonesome Cowboy* (fig. 22-23, raffigurante un ragazzo in un atto autoerotico) sono descritte dall'artista come una celebrazione della sua passione adolescenziale per gli anime, che combinano elementi erotici e fantastici. Tuttavia, al di là della loro estetica cartoonesca e volutamente provocatoria, queste sculture fungono anche come critica più profonda alla società giapponese del secondo dopoguerra.⁶³

Murakami ha spesso sostenuto che il Giappone abbia subito, dopo la fine della Seconda Guerra Mondiale, un processo di infantilizzazione dovuto alla presenza dominante degli Stati Uniti. Questo ha portato il Paese a diventare il "bambino piccolo" della geopolitica globale, con le sue aspirazioni estetico-politiche che si sono ritirate in mondi di fantasia popolati da mostri, supereroi, guerre spaziali, cyborg e studentesse.⁶⁴ Secondo Murakami, questa dinamica ha avuto un effetto di "castrazione" sul Giappone, portando a un'ossessione nazionale per la giovinezza e la carineria, spesso accompagnata da una componente sessuale

⁶⁰ Amanda CRUZ, *DOB in the land of otaku*, in Amanda Cruz, Midori Matsui, Dana Friis-Hansen, Takashi Murakami (a cura di), Takashi Murakami: *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, New York, Harry N. Abrams, 1999, p. 16.

⁶¹ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (21 giugno 2024).

⁶² Takashi MURAKAMI, *Life as a Creator*, in Kaikai kiki & Museum of Contemporary Art Tokyo (a cura di), Takashi Murakami: *summon monsters? open the door? heal? or die?*, Tokyo, Kaikai Kiki Co. Ltd., 2001, p.138.

⁶³ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (21 giugno 2024).

⁶⁴ Amanda CRUZ, *DOB in the land of otaku*, in Amanda Cruz, Midori Matsui, Dana Friis-Hansen, Takashi Murakami (a cura di), Takashi Murakami: *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, New York, Harry N. Abrams, 1999, p. 19.

più oscura e violenta: ne è un esempio il titolo stesso della scultura, *Hiropon*, che in giapponese è una parola gergale che fa riferimento alla metanfetamina, e suggerisce dunque una sorta di parallelo tra un'idealizzazione ben precisa della figura femminile presente nella cultura otaku e una droga illegale che crea dipendenza. Questa scelta di parole mette in luce l'intento critico di Murakami nell'esaminare le derive della cultura otaku, trasformando la fascinazione per gli anime in una critica della società giapponese contemporanea.⁶⁵

Attraverso *Hiropon*, Murakami incarna perfettamente il concetto del "Superflat", che mira a fondere e appiattare le barriere tra arte alta e cultura pop. L'opera diventata iconica venne battuta all'asta da Christie's per 427.500 dollari nel 2002, contribuendo a consacrare Murakami come una figura di spicco nel panorama dell'arte globale.

Un'altra rappresentazione di "poku" si ha nella terza opera del Figure Project, intitolata *My Lonesome Cowboy* (fig. 23). Creata per fare da controparte maschile a *Hiropon*, *My Lonesome Cowboy* raffigura anche in questo caso un ragazzo adolescente, dai tratti ispirati all'animazione giapponese, che abbracciando il proprio fallo crea una forma che ricorda il lazzo di un cowboy. Il titolo deriva da un film di Andy Warhol del 1968, intitolato "Lonesome Cowboys".⁶⁶

Infine, con *Second Mission Project Ko2* del 1999 (fig. 25), Murakami continua con la sua critica verso la cultura otaku.⁶⁷ In tal senso, l'opera è un'evoluzione artistica e metaforica della precedente *Miss Ko2*. Composta da un totale di tre figure, rappresentati la stessa ragazza dai tratti sempre sessualizzati, *Second Mission Project Ko2* proietta la sua trasformazione da umana ad aeroplano, unendo così in un'unica opera le caratteristiche delle *bishōjo* e dell'idea fantascientifica del *mecha* ispirata dai capolavori dell'animazione giapponese come *Akira* o *Evangelion*. Tutte le statue del progetto *Figure Project* sono realizzate in scala naturale 1:1, utilizzando olio, acrilico per i colori e ferro e fibra di vetro per lo scheletro e le forme delle varie statue.

⁶⁵ Amanda CRUZ, *DOB in the land of otaku*, in Amanda Cruz, Midori Matsui, Dana Friis-Hansen, Takashi Murakami (a cura di), Takashi Murakami: *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, New York, Harry N. Abrams, 1999, p. 19.

⁶⁶ Erin ARGUN, Myartbroker., *Takashi Murakami Value: Top Prices Paid at Auction*, 5 giugno 2023, in <https://www.myartbroker.com/artist-takashi-murakami/record-prices/takashi-murakami-record-prices>. (21 giugno 2024).

⁶⁷ Moma, *Takashi Murakami: Second Mission Project ko2*, 17 settembre – 30 novembre 2000, in <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/4704#:~:text=Second%20Mission%20Project%20ko2%20is%20a%20continuation%20of%20Murakami's%20critical,this%20new%20Japanese%20otaku%20aesthetic>. (21 giugno 2024).

2.4 Murakami Takashi: la convergenza del Superflat e Neo-pop nelle NFT

Come anticipato in precedenza all'inizio del capitolo, i progetti NFT dell'artista rappresentano una convergenza artistica e sociologica della propria biografia, racchiudendo vari elementi e caratteristiche peculiari dei propri personaggi sia in modo diretto che, come spesso accade, attraverso una reinterpretazione degli stessi, gettando un ponte tra il regno fisico e quello digitale.

Dal 2020 a oggi, Murakami ha lanciato diversi progetti che fin da subito hanno riscontrato un gran successo all'interno del panorama dell'arte digitale. Tuttavia, questa parte verterà principalmente sull'analisi dei casi studio di *Clone X* del 2021 e *Murakami.Flowers* del 2022, data la loro coerenza stilistica.

2.4.1 Le NFT di Murakami Takashi: *Clone X*

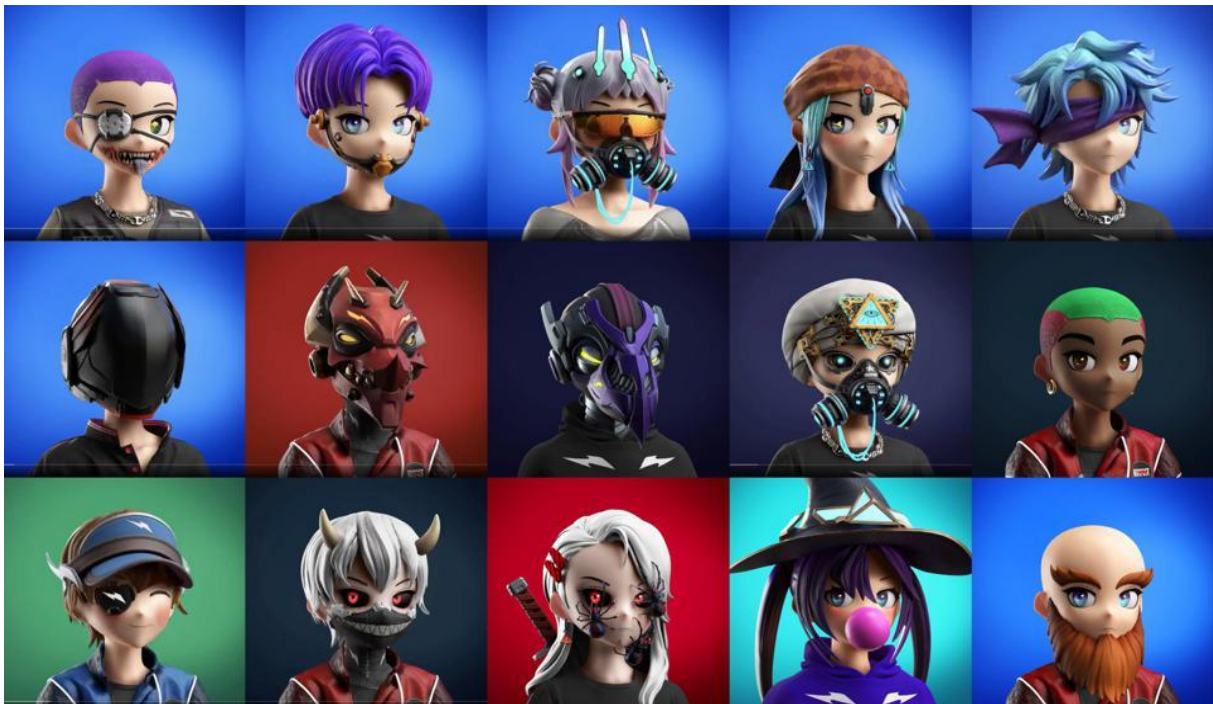


FIG. 26: MURAKAMI TAKASHI E RTFKT: 2021, CLONEX, ARTE DIGITALE

Sulla scia delle passate collaborazioni di moda con grandi marchi di lusso come Louis Vuitton, il progetto *Clone X* prende piede attraverso una collaborazione tra Murakami e RTFKT Studios, un'organizzazione che si occupa di moda all'interno del mondo digitale, definitasi come

A creator led organisation. RTFKT uses the latest in game engines, NFT, blockchain authentication and augmented reality, combined with manufacturing expertise to create one-of-a-kind sneakers and digital products.⁶⁸

Lanciato nel 2021 sulla piattaforma di NFT Opensea, il progetto *Clone X* (fig. 26) prevede l'acquisto di avatar NFT concepiti come figure digitali tridimensionali denominati per l'occasione "cloni", utilizzabili all'interno dell'omonimo metaverso o come proprio filtro personale su diverse piattaforme social come Snapchat.

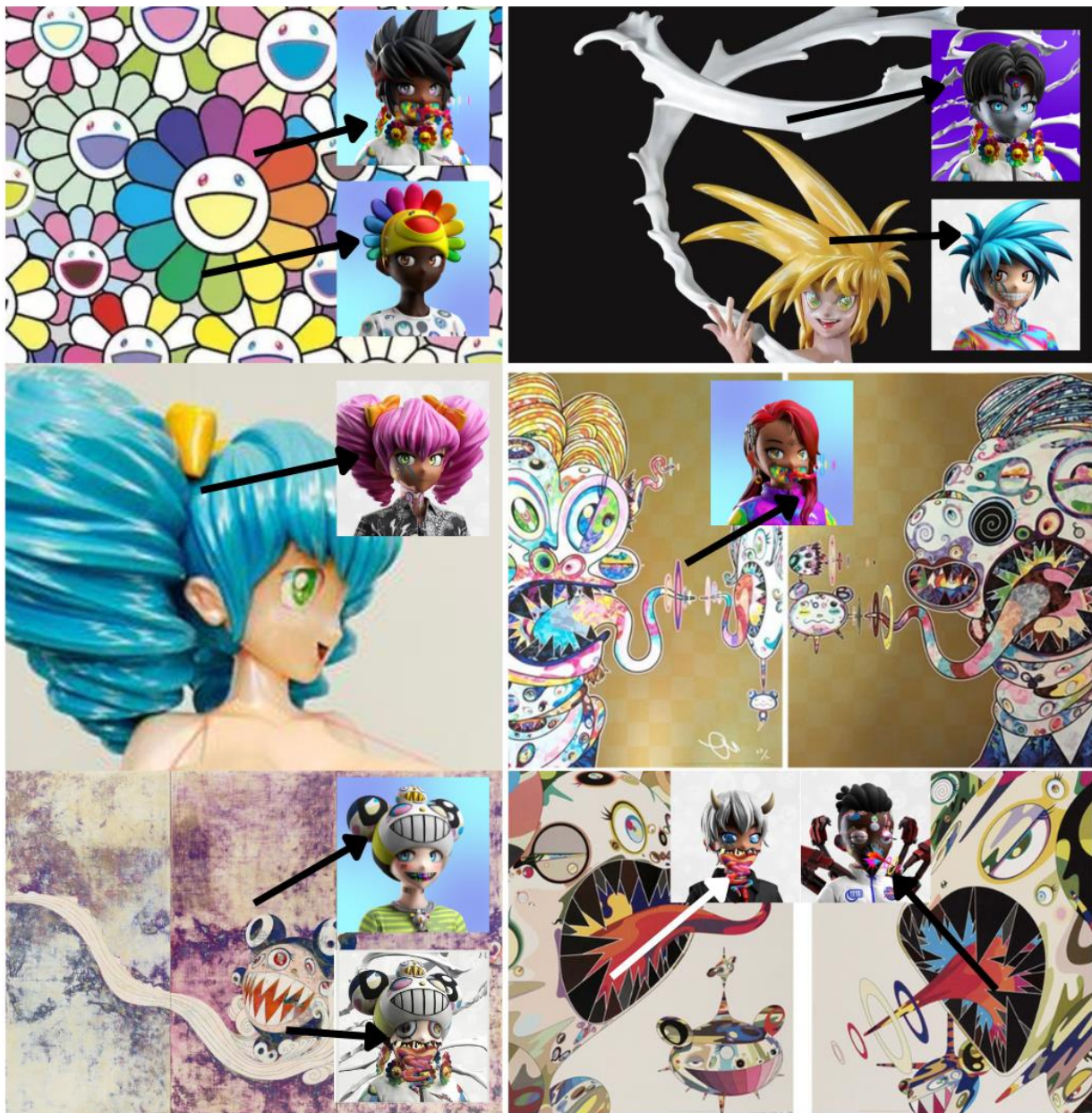


FIG. 27: GRUPPO DI OPERE REALI E DIGITALI DELL'ARTISTA MURAKAMI TAKASHI

⁶⁸ RTFKT, *Clone X - X TAKASHI MURAKAMI*, in <https://rtfkt.com/>. (25 giugno 2024).

Come visibile nella fig. 27, Murakami trasforma e adatta la propria arte al mondo digitale attraverso i “cloni”, in una moltitudine di colori, elementi, motivi e caratteristiche tipici dello stile “Superflat” che si fondono e alternano tra di loro in modo casuale, creando degli avatar dalle sembianze uniche. I “cloni” di Murakami, dunque, non rappresentano unicamente il culmine dal punto di vista artistico dell’autore, ma anche dal punto di vista simbolico. In essi, infatti, è possibile riscontrare tutte le narrazioni dietro i personaggi dell’artista, come ad esempio la fusione tra *bishōjo* e *mecha*, l’unione tra arte alta e arte bassa, l’iconografia otaku e la cultura del *kawaii*, la critica all’Occidente attraverso l’estremizzazione della mostruosità di Mr. DOB e l’influenza dell’arte pop di Warhol.

Composto da un totale di 20.000 NFT, il progetto *Clone X* comprende una serie di cloni creati attraverso un processo di auto-generazione da parte di un algoritmo, che combina tra loro svariati attributi disegnati dall’artista stesso.⁶⁹ Grazie a questo metodo, l’artista è stato in grado di realizzare migliaia di varianti, ciascuna caratterizzata da una specifica combinazione di elementi quali espressioni facciali, accessori, vestiti, colori e sfondi che le rendono diverse l’una dall’altra. Inoltre, alcune NFT presentano elementi meno ricorrenti, facendo sì che alcuni attributi siano più rari rispetto ad altri e rendendo dunque alcuni cloni più ricercati e preziosi per i collezionisti.

Nel caso di *Clone X*, il “DNA” del personaggio rappresenta una proprietà fondamentale. Esistono otto tipi di DNA, ciascuno con un livello di rarità specifico: la metà degli avatar è costituita da esseri umani, mentre i robot rappresentano circa il 30% del totale. Le categorie più rare includono angeli e demoni (entrambi circa l’8,75%), rettili (1,25%), non morti (0,6%) e cloni Murakami (circa 0,5%). Gli avatar più rari sono quelli con DNA alieno “Mr. DOB”, che rappresentano meno dello 0,15% dell’intera collezione.⁷⁰ (fig. 28)

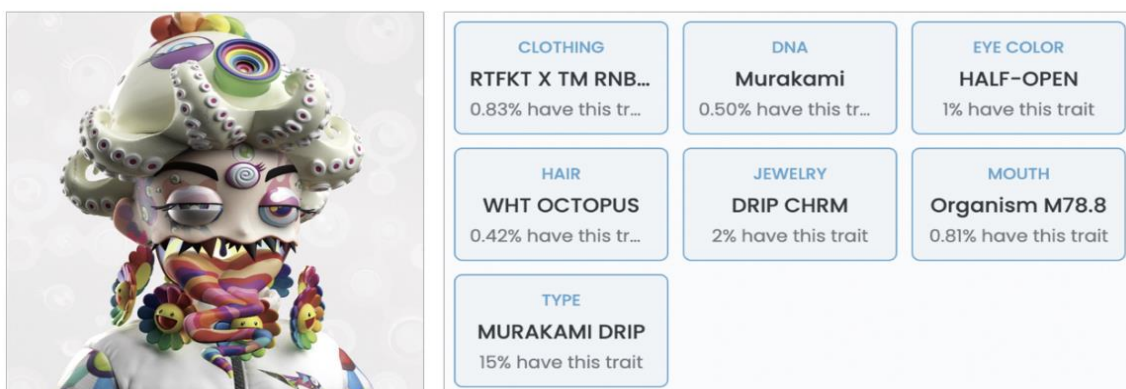


FIG. 28: MURAKAMI TAKASHI: CLONEX #4594. [DOMINIO PUBBLICO], VIA OPENSEA.

⁶⁹ Tianhua JING, Luo WANG, *How the rarity influences aesthetic experience of 3D profile picture NFTs*, 2022, p. 151.

⁷⁰ Tianhua JING, Luo WANG, *How the rarity influences aesthetic....*, cit., p. 152.

La rarità è un fattore cruciale che determina il valore delle NFT di tipo PFP, poiché si basa sul principio che le risorse digitali sono limitate mentre la domanda è potenzialmente illimitata. Il concetto di rarità di un determinato avatar, dunque, dipende da quanti attributi unici possiede, fattore che rende le NFT più rare particolarmente ricercate. Anche l'aspetto estetico gioca un ruolo nel determinarne il valore, poiché la diversità nello stile e nei dettagli può influenzarne l'apprezzamento da parte degli utenti. Possedere una NFT rara non serve quindi solo a distinguere l'identità di chi la possiede all'interno della comunità stessa, ma potrebbe anche tradursi in un investimento importante grazie al suo potenziale valore.⁷¹

Tutte le NFT incluse all'interno di *Clone X* possono prendere la denominazione anche di "PFP-NFT", in quanto sono delle NFT utilizzate prevalentemente come "profile picture" (PFP) e coniate digitalmente sulla blockchain di Ethereum, rendendo così ogni *Clone X* un token unico, registrato e tracciabile tramite la blockchain. Inoltre, grazie agli "smart contracts", ogni avatar NFT può essere verificato e garantito come unico e autentico.⁷²

2.4.2 *Murakami.Flowers*

Nata inizialmente agli inizi del 2021 come primo progetto NFT dell'artista, la collezione *Murakami.Flowers* ha visto la sua chiusura appena qualche giorno dopo il lancio, come descritto dallo stesso artista attraverso un post di Instagram:

I sincerely apologize to those who have already put in their bids, but I hope you will understand the logic behind this withdrawal, the aim of which is to later allow you to enjoy my NFT works more conveniently and with peace of mind.⁷³

Tra non poche critiche, Murakami ha dunque deciso momentaneamente di abbandonare la collezione per approfondire questo nuovo settore e fornire al pubblico un progetto più completo. Dopo la collaborazione che ha dato origine a *Clone X* avvenuta a fine 2021, l'artista ha tuttavia ripreso lo sviluppo della collezione, lanciandola su OpenSea a maggio del 2022.

Murakami.Flowers, ispirata totalmente ai "fiori di Murakami" (una delle sue più celebri firme artistiche), è una collezione di opere NFT di dimensioni 24x24 pixel che raffigurano i suoi

⁷¹ Tianhua JING, Luo WANG, *How the rarity influences aesthetic experience of 3D profile picture NFTs*, 2022, p. 152.

⁷² OpenSeaLearn, *What are profile picture (PFP) NFTs?*, 13 aprile 2023, in <https://opensea.io/learn/nft/what-are-profile-picture-nfts>. (25 giugno 2024).

⁷³ Instagram, Takashi Murakami Profile, 11 aprile 2021, in https://www.instagram.com/p/CNgMKRbl2JJ/?utm_source=ig_embed&utm_campaign=loading. (25 giugno 2024).

iconici fiori in forma di dot art, ispirandosi all'estetica dei giochi televisivi giapponesi degli anni Settanta.⁷⁴ Come per l'opera originale, ogni fiore è composto da 12 petali e una emoji al centro.

L'intero progetto si sviluppa intorno al numero 108, che funge da concetto chiave. Ogni "campo", infatti, è composto da una combinazione di 108 sfondi e colori dei fiori, per un totale di 108 campi. All'interno di ciascun campo sono presenti 108 immagini di fiori, per un totale complessivo di 11.664 immagini. Attraverso il numero 108, Murakami vuole richiamare il concetto buddhista di *bonnō*, che rappresenta le tentazioni terrene.⁷⁵

Partendo dai primi 108 fiori dai petali bianchi e rosa e dalle 108 espressioni differenti (fig. 29), la collezione si evolve integrando diverse caratteristiche.

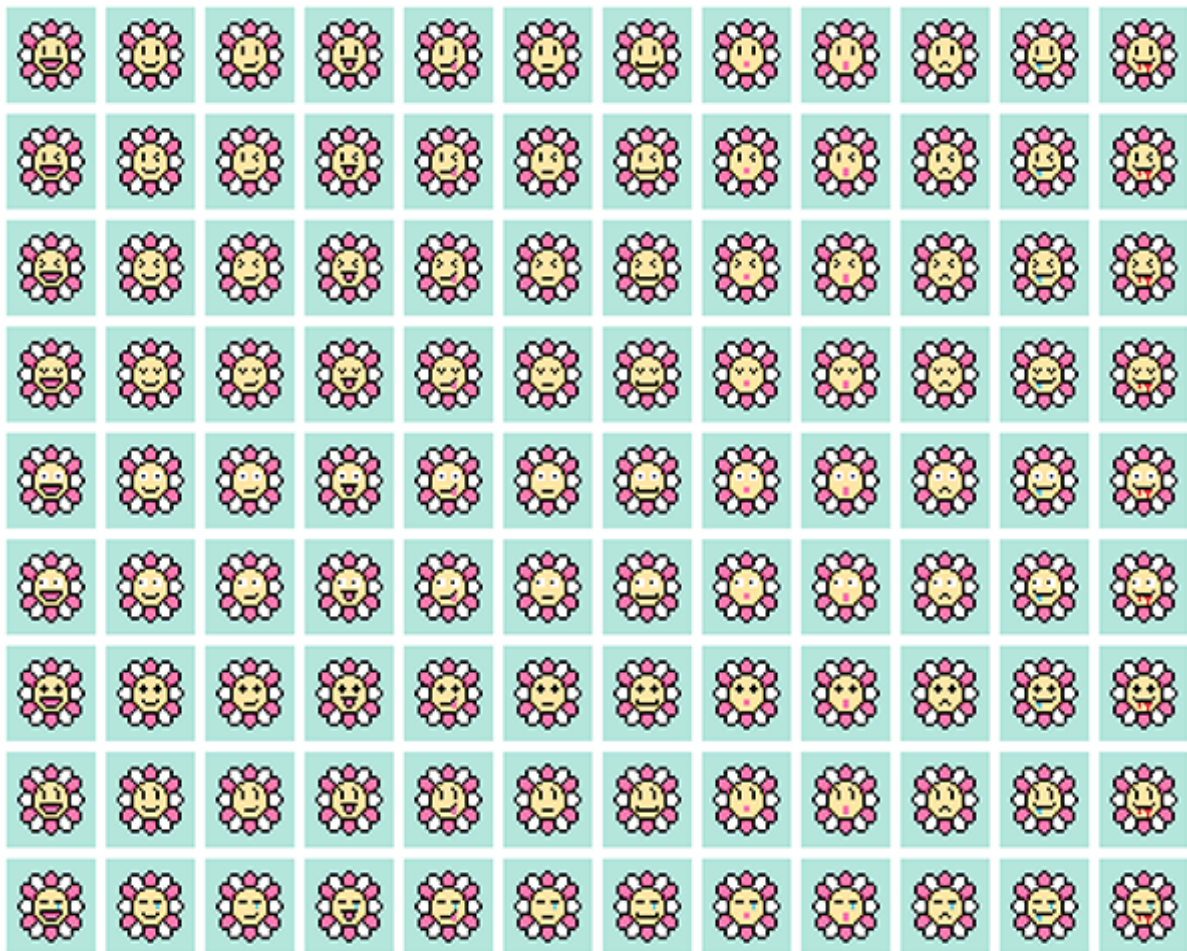


FIG. 29: MURAKAMI TAKASHI: 2022, MURAKAMI.FLOWERS NFT, IMMAGINE DELLE PRIME 108 NFT RILASCIATE

⁷⁴ Artrights, Takashi Murakami ha rilasciato i suoi primi NFT, 13 aprile 2021, in <https://www.artrights.me/takashi-murakami-ha-rilasciato-i-suoi-primi-nft/>. (29 giugno 2024).

⁷⁵ Kaikaiki, *Murakami.Flowers*, in <https://murakamiflowers.kaikaiki.com/>. (29 giugno 2024).

Come osservato per il progetto *Clone X*, anche in questo caso la collezione presenta una serie di motivi, elementi e caratteristiche derivanti dal pantheon artistico di Murakami, come ad esempio la testa di Mr. DOB usata come cappello, il lazzo di *My Lonesome Cowboy* usato come sfondo, la fusione tra teschi e fiori in *Blue Flowers & Skulls* utilizzata come un unico fiore “spettrale”, le orecchie di Kaikai e Kiki usate come orecchie, o ancora gli stessi fiori riutilizzati come cappello o collane (fig. 30). Tuttavia, a differenza del progetto *Clone X*, in questa collezione è possibile riscontrare anche una serie di elementi derivanti dalla cultura artistica di Murakami e dalla storia dell’arte giapponese, come ad esempio uno sfondo realizzato riprendendo l’opera *falchi su albero di pino* di Kanō Eitoku con i tratti caratteristici della scuola Kanō, come lo sfondo d’oro.



FIG.30: GRUPPO DI OPERE REALI E DIGITALI DELL’ARTISTA MURAKAMI TAKASHI

Come rivelato dalla “Mind Map” disponibile sul sito ufficiale della collezione *Murakami.Flowers*, l’obiettivo è di costruire un ponte tra l’arte tradizionale e la nuova scena artistica digitale delle NFT, in modo che la sua arte sia in grado di superare la prova del tempo, continuando a esistere anche tra cent’anni.

Il concetto di metaverso di Murakami, anche se per il momento ancora acerbo, prende ispirazione da un’immagine di alberi di ciliegio in fiore ai piedi del Monte Fuji. La sua ambizione è quella di sviluppare un mondo virtuale dove *Murakami Flowers* possa coesistere con altri “progetti e attività” legati al suo nome attraverso sei aree principali, quali visione e valori, comunità, metaverso, e infine un ponte tra ecosistema e mondo fisico.⁷⁶ (fig. 31)

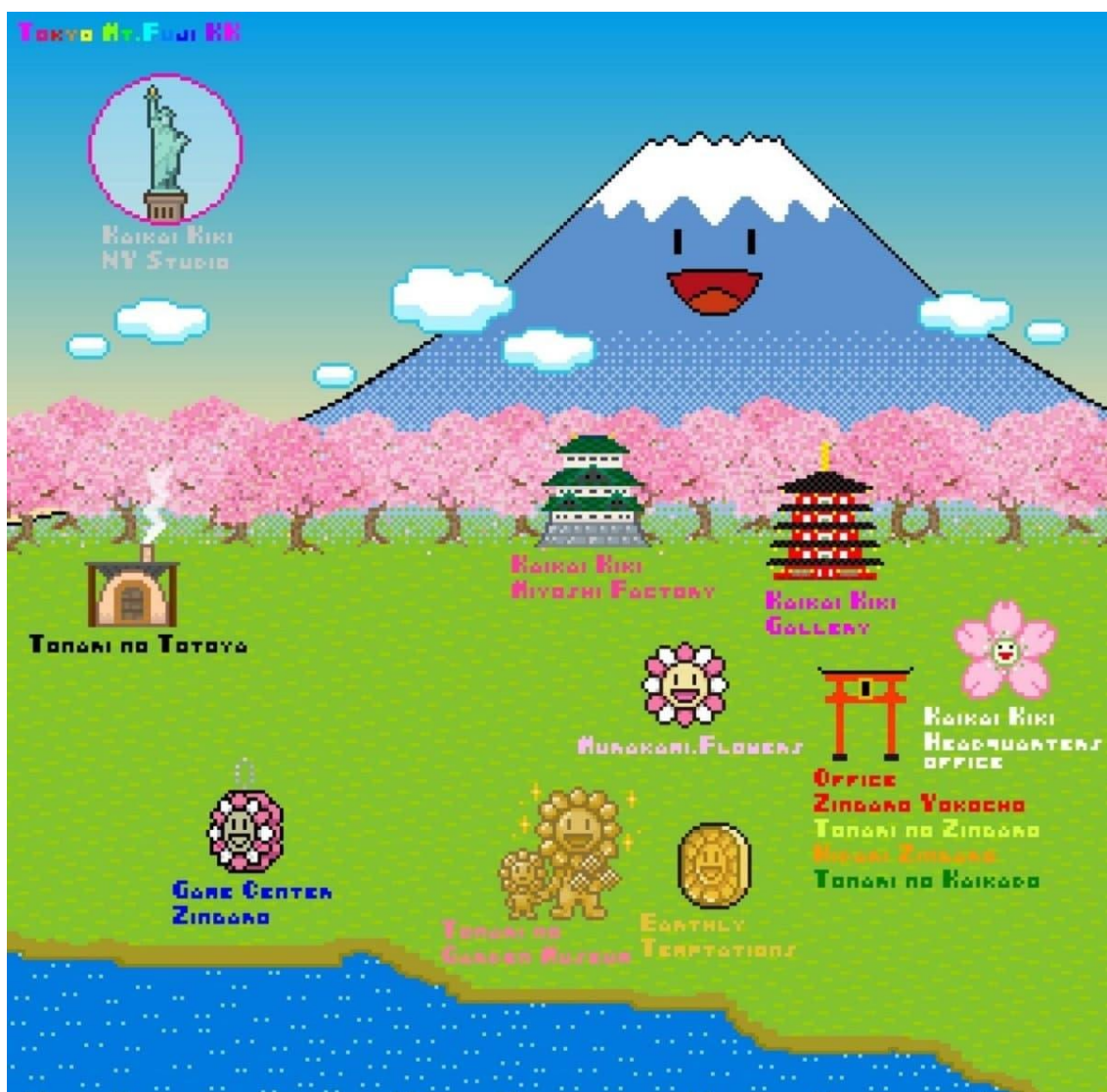


FIG.31: MURAKAMI TAKASHI: MURAKI.FLOWERS METAVERSO

⁷⁶ Kaikaikiki, *Murakami.Flowers*, in <https://murakamiflowers.kaikaikiki.com/>. (30 giugno 2024).

2.4.3 Murakami Takashi: la filosofia buddhista nelle NFT



FIG.32: MURAKAMI TAKASHI: CLONEX #1, MURAKAMI ARHAT, [DOMINIO PUBBLICO], VIA OPENSEA.

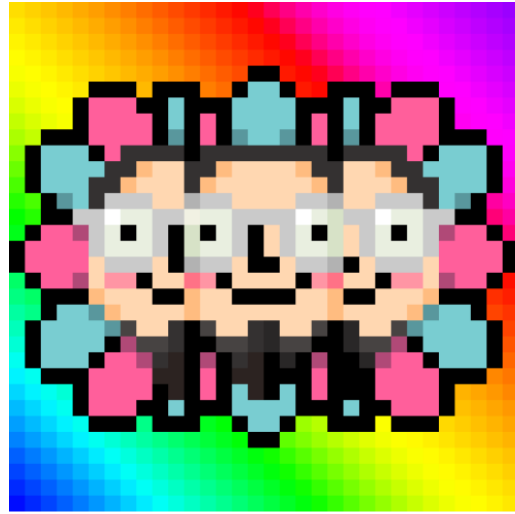


FIG.33: MURAKAMI TAKASHI: MURAKAMI.FLOWERS #0918, [DOMINIO PUBBLICO], VIA OPENSEA.

Presente all'interno del progetto *Clone X*, l'NFT "Takashi Murakami #1 Murakami Arhat" (fig. 32) denominata anche *Clone X #1* è la prima delle 20.000 presenti all'interno della collezione, nonché l'unica a possedere un titolo: infatti, i restanti "cloni" non presentano nessun nome, ma solo la dicitura "Clone X" accompagnata dal cancelletto e dal numero che si riferisce all'ordine con il quale sono stati lanciati sulla piattaforma di OpenSea, come ad esempio "Clone X #14193".

L'NFT, trasposta di seguito anche all'interno della collezione *Murakami.flowers* (fig. 33), raffigura in entrambe le versioni il volto di Murakami come *arhat*, ovvero colui che ha compreso la vera natura dell'esistenza e ha raggiunto l'illuminazione spirituale nel buddismo.⁷⁷ In una versione alternativa (Clone X #7, fig. 34), il significato viene esasperato



FIG.34: MURAKAMI TAKASHI: CLONEX #7, [DOMINIO PUBBLICO], VIA OPENSEA.

⁷⁷ Gagosian, *CLONE X × Takashi Murakami #1 Murakami Arhat*, in <https://gagosianshop.com/products/clone-x-takashi-murakami-1-murakami-arhat-print>. (1 luglio 2024).

attraverso l'aggiunta del terzo occhio aperto al centro della fronte, simbolo del raggiungimento dell'illuminazione nella filosofia buddhista.

Tramite *Clone X Arhat*, Murakami rende omaggio alla sua opera *The 500 Arhats* (fig. 35), ispirata alla leggenda giapponese secondo cui 500 monaci buddhisti, sotto la guida del monaco cinese *Dàoxuán Lüshi*⁷⁸, contribuirono alla diffusione del buddhismo in Giappone. Questo lavoro riflette anche l'interesse di Murakami per il periodo Heian (794-1185 d.C.), un'epoca segnata da numerosi terremoti e tsunami in Giappone, in risposta ai quali i monaci buddhisti creavano opere d'arte per consolare le vittime, spesso raffigurando guardiani celesti e arhat, figure spirituali che compaiono anche nella sua monumentale opera.⁷⁹

Murakami ricontestualizza questa tradizione di creare arte come mezzo di consolazione per le vittime di disastri naturali: il dipinto *The 500 Arhats* è stato infatti concepito dopo il devastante terremoto di Fukushima dell'11 marzo del 2011, evento catastrofico che causò uno tsunami e la fusione di un reattore nucleare alla stazione di Fukushima Daiichi, provocando la morte di oltre 15.000 persone e l'evacuazione di centinaia di migliaia di residenti. L'idea iniziale dell'opera era stata concepita da Murakami subito dopo l'11 settembre, affidandola prima a un gruppo di ricercatori e poi ai suoi assistenti artistici, che ne realizzarono più di 1.000 schizzi. Il completamento dell'opera, esposta per la prima volta alla mostra personale di Doha nel 2012, ha richiesto il lavoro di oltre 200 persone, impegnate giorno e notte. Murakami ha paragonato il dipinto lungo cento metri alle creazioni storiche dei monaci, descrivendolo come un modo per riflettere sul rapporto esistente tra la natura e la storia.⁸⁰ Possiamo dunque dedurre che la nuova versione digitale sotto forma di NFT visibile nella fig. 34 sia un omaggio alle vittime della pandemia da Covid-19 avvenuta in tutto il mondo tra il 2020 e il 2022.



FIG.35 MURAKAMI TAKASHI: 2012, THE 500 ARHATS, ACRILICO SU TELA MONTATA SU TAVOLA 302X10.000CM COLLEZIONE PRIVATA

⁷⁸ *Dàoxuán Lüshi*, in giapponese (*Dōsen Risshi*), fu un monaco cinese fondatore della scuola *Ritsu shū*, contribuendo alla diffusione della filosofia buddhista nel VII secolo in Giappone.

⁷⁹ The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>. (1 luglio 2024).

⁸⁰ *Ibidem*.

CAPITOLO TRE
Le NFT e le nuove forme di arte digitale

Con Murakami come faro di questa nuova era artistica, il panorama dell'arte digitale ha spianato la strada a diversi giovani nuovi artisti, introducendo e sviluppando nuove tecniche per la realizzazione e il concepimento delle NFT. Il presente capitolo si soffermerà in particolare su artisti e temi, che stanno apportando un contributo significativo e importanti innovazioni all'interno del panorama artistico giapponese.

3.1 Sekiguchi Aimi e l'arte del VR nelle NFT



FIG. 36 FOTO DELL'ARTISTA SEKIGUCHI AIMI

Nata nel 1987, Sekiguchi Aimi (fig. 36) è considerata da molti una delle precorritrici dell'arte digitale in Giappone, che ha saputo cavalcare l'incredibile sviluppo tecnologico degli ultimi anni e ha ideato e concepito un nuovo e innovativo modo di creare arte attraverso l'utilizzo del visore VR e del programma "Google Tilt Brush", che le hanno attribuito il titolo di "VR artist".

Il visore VR è uno strumento sotto forma di casco o di occhiali, utilizzato per proiettare l'utente all'interno di una realtà virtuale. I visori possono essere principalmente di due tipologie, ossia portatili o fissi: nel secondo caso, il visore viene collegato direttamente a un computer per l'elaborazione dell'ambiente virtuale. Questi ultimi, inoltre, sono spesso accompagnati da controller utilizzati per elaborare i movimenti delle mani.¹ "Tilt Brush" è

¹ Airlapp, *Realtà Virtuale VR – cos'è e come funziona*, in <https://airlapp.com/blog/realta-virtuale-vr/>. (9 luglio 2024).

invece un programma tramite il quale è possibile creare progetti e grafiche tridimensionali usufruibili nella realtà virtuale, dipingendo una determinata opera attraverso l'uso di un controller usato a mo' di pennello virtuale.² (fig. 37)



FIG. 37 NELLA FOTO L'ARTISTA SEKIGUCHI AIMI CHE DIPINGE UN PASSERO NELLA REALTÀ VIRTUALE

Sekiguchi ha avuto un ruolo cruciale nello sviluppo dell'arte VR, sia in Giappone che a livello internazionale, iniziando la sua carriera ben prima dell'avvento delle tecnologie NFT e delle attrezzature avanzate per la realtà virtuale. Nel 2017, quando il settore della VR era ancora in fase embrionale, ha organizzato la prima mostra privata di "arte VR" al mondo, finanziata attraverso una campagna di crowdfunding che ha superato di oltre tre volte l'obiettivo iniziale. Il crescente interesse per il metaverso, combinato con le restrizioni dovute alla pandemia globale, ha creato le condizioni ideali per una rapida espansione dell'arte digitale, aprendo nuove possibilità di esplorazione creativa e interazione con il pubblico. Questo successo riflette l'intersezione di nuove tecnologie e arte, non solo nel contesto giapponese ma anche su scala globale, contribuendo alla trasformazione dei paradigmi artistici tradizionali e favorendo la diffusione di opere digitali in nuovi spazi espositivi.³

Traendo ispirazione dal profondo della cultura giapponese, i dipinti di Sekiguchi raffigurano un mondo eclettico in cui le tecniche di pittura *ukiyo-e* e i motivi tradizionali giapponesi

² Matteo MALATINI, Dillofacile, *Google Tilt Brush: dipingi il tuo mondo in Realtà Virtuale*, in <https://www.dillofacile.it/news/72-google-tilt-brush-dipingi-il-tuo-mondo-in-realta-virtuale.html>. (10 luglio 2024).

³ Toki, *VR/NFT Artist- Aimi Sekiguchi*, in <https://www.toki.tokyo/artisan-stories/aimi-sekiguchi-1>. (10 luglio 2024).

incontrano il regno vivace e fantastico della tecnologia e dei colori moderni. Come l'artista stessa afferma,

There is a type of depth in ukiyo-e and traditional Japanese art that is still impossible to replicate with digital. I really respect traditional Japanese art because of this and I am always trying to learn from it...When drawing something from traditional Japanese culture, I always ask myself how can I express the soul of this object, because in Japan we say that everything has a soul. Sometimes I will add a bit of vegetation, or purposely leave things a bit messy and undone because I want to bring a sense of reality and life to the object.⁴

L'incontro dell'artista con l'arte tradizionale giapponese, e in particolare con gli *ukiyo-e* e gli *shunga*, ha rappresentato un momento decisivo nella sua formazione artistica. Gli *shunga*, noti per il loro carattere erotico, sono stati da lei interpretati non solo come manifestazioni di sensualità, ma anche come esempi di innovazione artistica e profondità culturale.⁵ Ispirandosi a queste opere, Sekiguchi incorpora nelle sue creazioni digitali una componente emotiva, spesso includendo appositamente imperfezioni per infondere autenticità e vitalità in modo che le sue opere trasmettano passione e sincerità; allo stesso modo, applica le tradizioni della cultura giapponese al suo lavoro nel campo dell'arte digitale. Le pratiche di *maki-e* (pittura su lacca giapponese) e *ikebana* (composizione floreale giapponese), coltivate dall'artista come hobby, riflettono nei suoi dipinti i principi di equilibrio, precisione e rispetto della natura, che traspaiono nel suo approccio in tutta la produzione artistica digitale:

Traditional Japanese culture has a unique respect for the importance of space. For example, flower arrangement exists in other parts of the world, but Japanese flower arrangement is unique in that the final art piece is not just the flowers, but the space around it as well. ⁶

Sekiguchi integra nella sua arte digitale concetti provenienti dalla cultura giapponese, come il *ma*, ossia lo "spazio vuoto", conferendogli un ruolo centrale nelle sue opere. La sua visione dello spazio, in particolare nella realtà virtuale, è fondamentale per creare un'esperienza artistica immersiva. A differenza dell'arte tradizionale a due dimensioni, l'arte VR si sviluppa in un contesto tridimensionale, dove l'interazione tra spazio e spettatore diventa essenziale.

⁴ Toki, *VR/NFT Artist- Aimi Sekiguchi*, in <https://www.toki.tokyo/artisan-stories/aimi-sekiguchi-1>. (10 luglio 2024).

⁵ *Ibidem*.

⁶ *Ibidem*.

L'artista descrive questo ambiente come una "tela" immersiva che avvolge l'osservatore a 360 gradi, trasformando la percezione dello spazio in una parte integrante dell'opera stessa. Questa sensibilità spaziale, profondamente radicata nella tradizione estetica giapponese, si adatta perfettamente alle possibilità offerte dal digitale e dal metaverso. I principi culturali giapponesi, come il *ma* soprammenzionato, vengono così reinterpretati e valorizzati attraverso le nuove tecnologie, dando vita a esperienze artistiche immersive e innovative.⁷



FIG. 38 AIMI SEKIGUCHI, (STILL FROM) ALTERNATE DIMENSION, 2021. COURTESY OF CREEK & RIVER CO., LTD.

Con l'ascesa delle criptovalute nel 2017, le NFT hanno conquistato il mondo dell'arte grazie all'opportunità di assegnare un valore monetario all'arte digitale (concetto che nel tempo era andato perso a causa dell'infinita riproducibilità dell'arte), fornendo inoltre la possibilità di aprire il mercato a molteplici e nuove possibilità. In tal senso, per dare il giusto valore alla sua arte, nel 2021 Sekiguchi ha trasformato tutte le sue opere in "VR NFT", dopo aver completato l'opera *Still from alternative dimension* (fig. 38 in basso a destra). Ogni opera è singola e non riproducibile, e disponibile sulla pagina OpenSea dell'artista in un'unica copia (fig. 39), aumentandone notevolmente la rarità e il valore. Subito dopo la sua messa in vendita, l'opera *Still from alternative dimension* è stata venduta per tre milioni di yen, ossia circa 20.000 euro.

⁷ Toki, *VR/NFT Artist- Aimi Sekiguchi*, in <https://www.toki.tokyo/artisan-stories/aimi-sekiguchi-1>. (11 luglio 2024).

A differenza delle NFT “classiche”, è possibile usufruire delle NFT in realtà virtuale solo attraverso l’uso di un dispositivo VR o attraverso il metaverso.

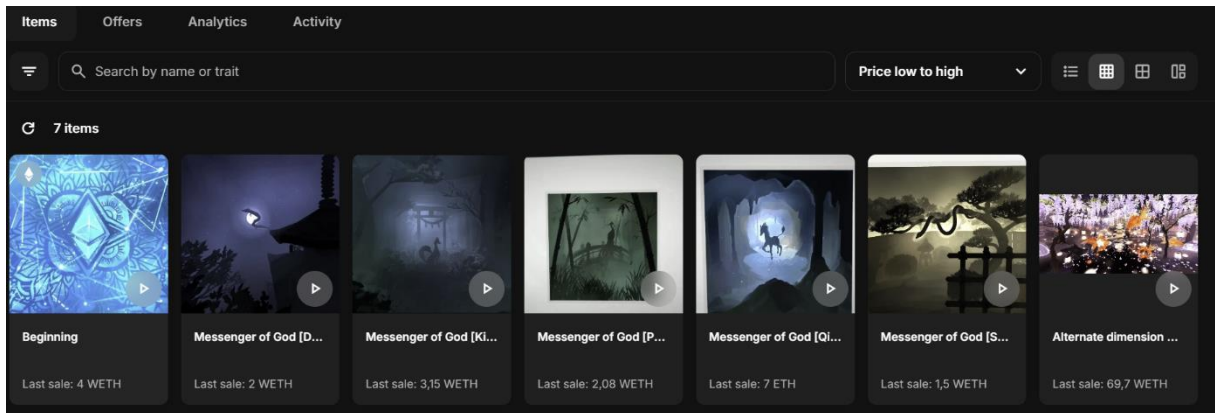


FIG. 39 SEKIGUCHI AIMI PROFILO OPENSEA

3.2 Kusano Emi e l’uso dell’IA nella creazione delle NFT



FIG. 40 PROFILO DELL’ARTISTA KUSANO EMI

Nata a Tokyo nel 1990, Kusano Emi è un’artista multidisciplinare che vive e lavora nella capitale giapponese. Seguendo la scia narrativa di grandi artisti come Murakami e avvalendosi dell’intelligenza artificiale, l’artista unisce all’interno delle sue opere elementi estetici del passato ad ambientazioni futuristiche, frutto dell’influenza dell’animazione giapponese degli anni Ottanta e Novanta e del mondo appartenente alla cultura otaku, esplorando le intersezioni tra il retro-futurismo e l’avanguardia tecnologica, e vendendo le sue

opere come NFT.⁸ Come sottolinea l'artista stessa: “Il periodo precedente alla mia nascita mi attrae, e in particolare l'epoca precedente a Internet, nella quale erano i mass media a influenzare la cultura.”⁹

Nata inizialmente come fotografa di moda di strada, con il passare del tempo l'artista ha ampliato i suoi interessi spaziando dalla musica, alle arti visive fino alle installazioni artistiche. Infatti, oltre al suo lavoro come artista, Kusano è anche la frontwoman dei *Satellite Young*, una band che riprende lo stile J-POP degli anni Ottanta, aggiungendo al contempo un tocco moderno, tecnologico e fantascientifico, mantenendo anche in questo caso una coerenza con la sua visione artistica. Nel corso degli anni, Kusano ha inoltre dimostrato un forte interesse per la produzione musicale di merchandising, copertine di CD e video musicali, collaborando con altri artisti e portando avanti il suo modo di interpretare l'arte.¹⁰

Dopo la pandemia da Covid-19 (più precisamente nel 2023), Kusano ha iniziato a produrre opere d'arte firmandosi con il proprio nome, concentrandosi sulla costruzione di una propria identità artistica e sul “self branding”, elementi che ritiene cruciali per attirare l'attenzione di curatori e collezionisti.¹¹ Partendo dall'esplorazione dell'uso dell'IA e delle NFT nel campo dell'arte digitale, ha raggiunto il successo globale tramite un progetto di animazione chiamato *Nova Galverse*, finanziato tramite una campagna di crowdfunding. Successivamente, l'artista ha ottenuto riconoscimenti internazionali, esponendo alla Saatchi Gallery e al 21st Century Museum of Contemporary Art di Kanazawa, e partecipando a eventi come il SXSW.¹²

Le sue opere, molte delle quali realizzate con l'ausilio dell'intelligenza artificiale, sono inoltre apparse su importanti piattaforme come la copertina di WWD Japan e sono state incluse in aste NFT organizzate congiuntamente da Christie's e Gucci.

Kusano è inoltre docente part-time presso l'Università delle arti di Tokyo, dove si occupa di arte generativa, IA e NFT.¹³ Attraverso la sua attività didattica, l'artista si prefigge l'obiettivo di educare i propri alunni a un'alfabetizzazione digitale tale da poter essere in grado di creare

⁸ Natsumi ARAKI, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai de saishin tekunoroji no kanōsei wo tankyū*, (Kusano Emi: l'esplorazione delle nuove possibilità tecnologiche nel mondo dell'arte), Tōkyō, 15 aprile 2024, in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>. (16 luglio 2024).

荒木夏実、三田評論、『草野絵美: アートの世界で最新テクノロジーの可能性を探求』、2024。

⁹ *Ibidem*. (Trad. dell'AUTORE).

¹⁰ Artblocks.io, *Emi Kusano*, in <https://www.artblocks.io/legacy/artist/emi-kusano>. (16 luglio 2024).

¹¹ Araki NATSUMI, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai...*, cit., in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>. (16 luglio 2024).

¹² Artblocks.io, *Emi Kusano*, in <https://www.artblocks.io/legacy/artist/emi-kusano>. (16 luglio 2024).

¹³ Araki NATSUMI, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai de saishin tekunoroji no kanōsei wo tankyū*, (Kusano Emi: l'esplorazione delle nuove possibilità tecnologiche nel mondo dell'arte), Tōkyō, 15 aprile 2024, in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>. (18 luglio 2024).

荒木夏実、三田評論、『草野絵美: アートの世界で最新テクノロジーの可能性を探求』、2024。

le proprie opere da sé, con l'ausilio di intelligenze artificiali come Midjourney o Stable Diffusion:¹⁴

Dal 2019, lavoro come docente presso l'Università delle arti di Tokyo. Le mie lezioni vertono sull'uso dell'IA e sull'arte Non-Fungible Token (NFT). Sebbene gli studenti abbiano acquisito con rapidità gli argomenti trattati, molti di loro hanno ancora un pregiudizio verso l'IA: solo il 10% di loro, infatti, ha utilizzato almeno una volta programmi come Stable Diffusion [...] e Midjourney. Tuttavia, grazie anche agli esperti di IA che sono intervenuti in classe, gli studenti hanno superato le loro rimostranze e hanno imparato a sfruttarla al meglio.¹⁵

Gli insegnamenti di Kusano si rivolgono dunque all'intero panorama artistico, all'interno del quale Kusano vuole porre una lente d'ingrandimento sull'importanza delle NFT per gli artisti contemporanei:

La comunità NFT è una delle comunità più stimolanti dove potersi esprimere. Quando si parla di cosa sia “innovativo” nelle NFT, spesso ci si sofferma su come siano autentiche e verificabili, ma non credo sia sufficiente per attirare l'attenzione del pubblico. Ciò che è realmente innovativo, e che al contempo ritengo più interessante, è come la tecnologia blockchain e la causa degli artisti che la impiegano nelle proprie opere si sposino alla perfezione, dando vita un nuovo mercato e a una nuova cultura. Si respira un'atmosfera di cambiamento, come quando è nato Internet o sono apparsi i primi social network; pionieri di questa tecnologia provenienti da tutte le parti del mondo collaborano tra loro per sperimentare nuovi modi di farne uso. L'arte NFT è una forma d'arte sfaccettata. [...] Chiunque può sperimentare rappresentando elementi della propria cultura.¹⁶

Le opere dell'artista espresse sottoforma di NFT sono un connubio tra intelligenza artificiale e arte generativa;¹⁷ quest'ultima è da sempre un altro campo di grande interesse per Kusano, che sfruttando algoritmi e apprendimento automatico dà vita alle sue opere uniche. Secondo

¹⁴ Midjourney e Stable Diffusion sono due IA utilizzate per la creazione di immagini attraverso l'input di un testo scritto o di un codice.

¹⁵ *Ibidem*.

¹⁶ Araki NATSUMI, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai de saishin tekunoroji no kanōsei wo tankyū*, (Kusano Emi: l'esplorazione delle nuove possibilità tecnologiche nel mondo dell'arte), Tōkyō, 15 aprile 2024, in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>. (18 luglio 2024).

荒木夏実、三田評論、『草野絵美: アートの世界で最新テクノロジーの可能性を探求』、2024。(Trad. dell'AUTORE).

¹⁷ “Arte generativa” è un concetto il cui significato è quello di “arte che produce altra arte”. In questo caso, un'opera artistica nasce da una tecnologia autonoma capace di determinare specifiche caratteristiche, che richiederebbero in caso contrario decisioni prese dall'artista.

l'artista, l'arte generativa è come una forma d'arte collaborativa, dove artista e macchina lavorano insieme per ottenere risultati inaspettati.¹⁸

Sebbene il concetto di “arte generativa” esista da tempo, ha riaccessato l'attenzione del mercato dell'arte con l'emergere delle NFT e l'introduzione di nozioni quali “unicità” e “proprietà”. Piattaforme come “Art Blocks” hanno contribuito alla popolarità di questo settore, attraverso la vendita di NFT uniche come *Ringers #879 (The Goose)* di Dmitri Cherniak venduta a cifre esorbitanti, confermando l'importanza crescente dell'arte generativa nel panorama artistico contemporaneo.¹⁹

Negli ultimi anni Kusano si è dedicata molto a questo concetto di arte, introducendo vari progetti all'interno del panorama artistico in linea con la sua indole artistica.

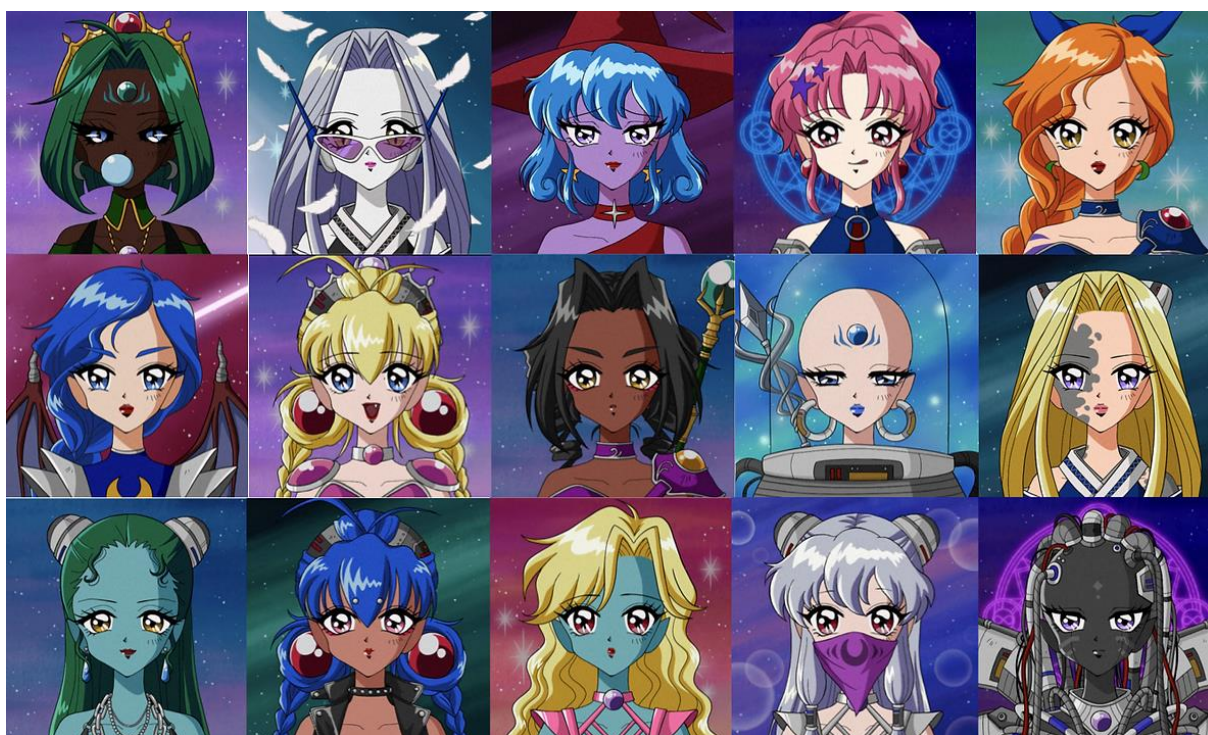


FIG. 41 KUSANO EMI: 新星ギャルバース SHINSEI GALVERSE, 2022, OPENSEA.

Lanciato il 14 aprile 2022 sulla piattaforma OpenSea, *Shinsei Galverse* (fig. 41) fu il primo progetto NFT di Kusano. Composto da un totale di 8,888 NFT, il progetto è totalmente ispirato al genere di animazione *mahō shōjo*²⁰ tipico degli anni Novanta. Ogni NFT presenta infatti i tratti tipici di questo genere: i personaggi sono prevalentemente femminili, hanno

¹⁸ Natsumi ARAKI, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai de saishin tekunoroji no kanōsei wo tankyū*, (Kusano Emi: l'esplorazione delle nuove possibilità tecnologiche nel mondo dell'arte), Tōkyō, 15 aprile 2024, in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>. (20 luglio 2024).

荒木夏実、三田評論、『草野絵美: アートの世界で最新テクノロジーの可能性を探求』、2024。

¹⁹ *Ibidem*.

²⁰ Il *mahō shōjo* è un sottogenere *shōjo* detto anche *majokko*, nel quale la tematica ricorrente sono le ragazze magiche che si trasformano in eroine per proteggere i deboli dal male.

occhi grandi e possiedono oggetti che richiamano la magia e il mondo fantasy, come cappelli a punta, sfere, bastoni o cerchi magici, in un connubio di elementi e caratteristiche che rievoca classici di questo genere come *Sailor Moon*. Di seguito è riportata la descrizione del progetto come esposta dall'artista:

Born in the final era of human existence on Earth, an information flare stemming from the artificial lifeform known as Mother System explodes, scattering the Gals across planets where humans reside. The objective of the Galverse is to restore peace to the universe. Despite landing on planets with varying levels of civilization, they sync information while asleep to aid each other.²¹

Seguendo il tema dell'animazione e il genere *mahō shōjo*, l'artista ha pubblicato il 28 febbraio 2024 la sua seconda collezione NFT a tema anime chiamata *Melancholic Magical Maiden* (fig. 42).

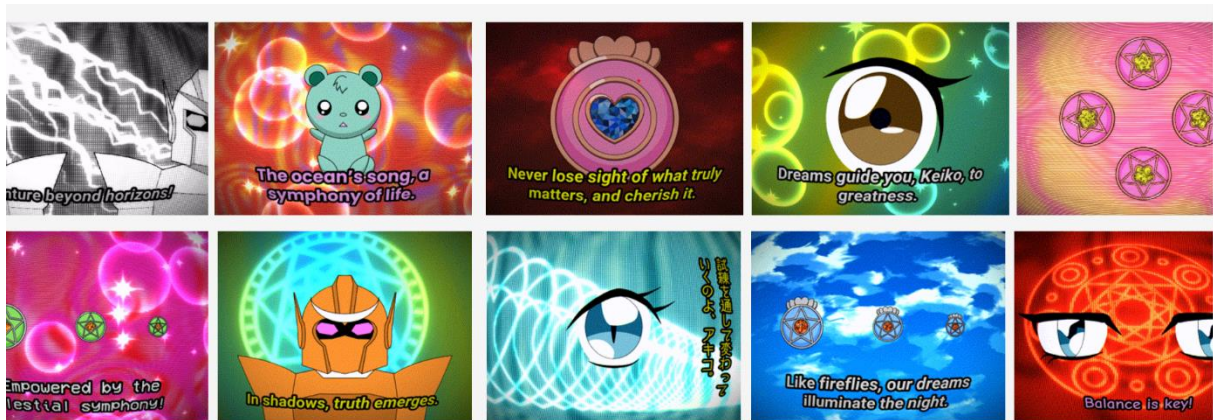


FIG. 42 KUSANO EMI: MELANCHOLIC MAGICAL MAIDEN, 2024, OPENSEA

A differenza della precedente collezione, in questa Kusano decostruisce l'estetica del genere “ragazza magica” riesaminando questi archetipi di eroine, analizzando criticamente il loro impatto sulla formazione delle percezioni di genere e della società e offrendo una reinterpretazione contemporanea di queste narrazioni.²² La collezione rivela la dualità tra magia e realtà, rispecchiando i suoi ricordi d'infanzia legati a queste ragazze magiche. Avvalendosi di una tavolozza di colori tenui e testi sfumati, l'artista interpreta in modo oggettivo il fascino nostalgico degli anime classici insieme a una profonda critica dei costrutti

²¹ Emi KUSANO, *Shinsei Galverse- Creative Director*, 14 aprile 2022, in <https://www.emikusano.art/shinseigalverse>. (21 luglio 2024).

²² Emi KUSANO, *Melancholic Magical Maiden*, 2024, <https://www.emikusano.art/melancholicmagicalmaiden>, (21 luglio 2024).

sociali, forgiando un linguaggio visivo distinto che incoraggia gli spettatori a riflettere sull'influenza delle aspirazioni infantili sulla loro identità da adulti.²³

Il progetto, realizzato in collaborazione con la coder creativa Yurika Sayo attraverso l'utilizzo di p5.js²⁴, presenta effetti come raggi a forma di cuore, bolle che scintillano durante la loro trasformazione e misteriosi cerchi magici. Questi elementi simbolici sono integrati nella narrazione e sono ulteriormente arricchiti dai motivi moiré²⁵ dei televisori CRT, che aggiungono un ulteriore grado di complessità visiva. Altri motivi includono l'oggetto magico utilizzato dalle ragazze durante la trasformazione, gli animali fatati che conducono ad altri regni o i grandi occhi espressivi, tutti elementi iconici del genere.²⁶

L'opera non si limita all'estetica dell'animazione femminile, ma incorpora anche elementi derivanti da quella maschile, come motivi robotici ed effetti esplosivi. Infine, le didascalie generate dall'intelligenza artificiale confondono deliberatamente (e ironicamente) i confini tra pressione sociale e citazioni di anime. Questa fusione tra codici e tematiche rievoca ricordi d'infanzia e allo stesso tempo proietta lo spettatore verso il futuro, collegando le narrazioni del passato con l'evoluzione della propria identità.²⁷

Il progetto si compone di un totale di 300 pezzi andati sold out appena 50 minuti dopo il lancio, rappresentando una delle opere più di successo dell'artista ma allo stesso tempo più complicate, come sottolineato dalla stessa:

Ho presentato *Melancholic Magical Maiden* come il mio primo progetto di arte generativa sulla piattaforma. Si tratta del progetto più complesso che abbia mai creato, con un'immagine diversa che viene generata ogni volta che l'utente aggiorna lo schermo. A prima vista potrebbero sembrare dei semplici disegni, ma sono tutti generati da un codice.²⁸

A partire dal 2023, l'artista ha sviluppato otto progetti NFT distinti, unendo la sua passione per la fotografia e l'arte. In questi progetti, Kusano esplora diverse tematiche sfruttando

²³ Emi KUSANO, *Melancholic Magical Maiden*, 2024, <https://www.emikusano.art/melancholicmagicalmaiden>, (21 luglio 2024).

²⁴ “p5.js” è uno strumento per imparare a programmare e a realizzare opere d'arte. Si tratta di una libreria JavaScript gratuita e open-source utilizzata da artisti, designer, principianti ed educatori.

²⁵ L'“effetto moiré” è un effetto visivo nel quale due immagini, come ad esempio due griglie, si sovrappongono tra loro creando un'interferenza visiva.

²⁶ Emi KUSANO, *Melancholic Magical Maiden*, 2024, <https://www.emikusano.art/melancholicmagicalmaiden>, (21 luglio 2024).

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ Natsumi ARAKI, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai de saishin tekunoroji no kanōsei wo tankyū*, (Kusano Emi: l'esplorazione delle nuove possibilità tecnologiche nel mondo dell'arte), Tōkyō, 15 aprile 2024, in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>. (22 luglio 2024). (Trad. dell'AUTORE).

荒木夏実、三田評論、『草野絵美: アートの世界で最新テクノロジーの可能性を探求』、2024。

l'integrazione della fotografia con le nuove tecnologie. Attraverso la collaborazione tra intelligenza artificiale e archivi della moda di strada giapponese, arricchiti dal suo contributo come fotografa di strada ad Harajuku, Kusano ha impiegato le tecnologie emergenti per offrire una rilettura retro-futuristica del panorama della moda di strada a Tokyo.

In *Neural Fad* (fig. 43), il primo degli otto progetti, Kusano reimmagina la storia della moda di strada di Tokyo per esaminare il rapporto tra IA e memoria. Nel Giappone del dopoguerra, le riviste e la televisione hanno avuto un ruolo centrale nel dare vita a una cultura giovanile, che ha creato a sua volta sottoculture di moda. Kusano ha preso ispirazione dallo spirito ribelle di ogni generazione e lo ha proiettato in un futuro immaginario, reimmaginando le caratteristiche e la storia della moda di strada di Tokyo attraverso l'intelligenza artificiale: la collezione porta lo spettatore attraverso e oltre i decenni del dopoguerra della storia della moda giapponese, dai *Moga* e *Mobo*²⁹ degli anni Venti agli hippy giapponesi noti come *Fūtenzoku*, e ancora dagli *Karasuzoku*³⁰ degli anni Novanta fino ai *Gyaru* e *Decora*³¹ dei primi anni Duemila, per presentare la moda di strada di Tokyo come un'immagine al di là del tempo.³²



FIG. 43 KUSANO EMI: NEURAL FED, 2023, OPENSEA

Sempre nel 2023, l'artista ha pubblicato il suo secondo progetto NFT in stile fotografico, intitolato *Synthetic Reflections* (fig. 44). Il progetto è una serie di autoritratti dell'artista stessa, che si immortala nel passato con le fattezze di una donna proveniente dal futuro, come

²⁹ I termini “Moga” e “Mobo” sono delle abbreviazioni dei termini “modern girl” e “modern boy” e fanno riferimento alle giovani generazioni giapponesi degli anni Venti che, influenzati dalla cultura occidentale, rivoluzionarono la moda dell'epoca.

³⁰ *Karasuzoku*, traducibile come “la famiglia dei corvi”, era una sottocultura della moda giapponese degli anni Novanta che consisteva nell'indossare abiti e accessori firmati completamente neri e androgini.

³¹ Il termine “Gyaru” deriva dallo slang (gal) della parola inglese “girl” e fa riferimento alle ragazze che indossano capi di tendenza e hanno la pelle abbronzata, le unghie lunghe, i capelli tinti (spesso biondi) e un trucco appariscente. Il termine “Decora” un adattamento fonetico dell'inglese “decorative”. Come suggerisce il nome, questa moda è caratterizzata dall'uso spropositato di accessori e dai numerosi strati di vestiti dai colori accesi, che si sovrappongono gli uni agli altri.

³² Emi KUSANO, *NeuralFed*, in <https://www.emikusano.art/neuralfad>. (24 luglio 2024).

immaginato secondo l'idealizzazione di quegli anni. In un'epoca di post-verità³³ in cui è l'intelligenza artificiale a plasmare le nostre identità Kusano cerca, attraverso il suo lavoro, di esplorare l'impatto della digitalizzazione e l'intramontabile desiderio umano di lasciare un'impronta di se stessi.³⁴

Ogni opera immortala Kusano in un mondo rétro e futuristico al tempo stesso, in un universo alternativo in cui si fondono echi di sogni passati e visioni future. Le immagini evocano sentimenti di audacia e nostalgia, fondendo ambientazioni e modi di vestire passati e all'avanguardia, stimolando un dialogo tra l'osservatore e l'autoritratto che trascende il tempo.³⁵ Interrogandosi sul significato dell'immagine di sé in una realtà mutevole plasmata dall'intelligenza artificiale generativa, questi ritratti vogliono far riflettere su cosa voglia significare il possedere un'identità e sul significato dell'immortalità.³⁶



FIG. 44 KUSANO EMI: SYNTHETIC REFLECTIONS, 2023, OPENSEA.

Nel settembre del 2023, Kusano ha pubblicato il suo terzo progetto, dal titolo *Pixelated Perception* (fig. 45). La collezione, suddivisa in trenta pezzi, rappresenta un'opera con forti connotazioni femministe che indaga la complessa intersezione tra digitale e tangibile, in particolare nel contesto delle transizioni nei media del Giappone degli anni Novanta.³⁷ Utilizzando motivi a forma di pixel e cubi, Kusano crea ritratti dove i pixel, simboli dell'era digitale che alterano la nostra percezione della realtà, sono i protagonisti: l'artista ricostruisce scenari dell'epoca attraverso l'uso dell'intelligenza artificiale generativa, ispirandosi a

³³ Con il termine “post-verità” ci si riferisce a una notizia falsa spacciata tuttavia per autentica, e che può avere una pericolosa influenza sull'opinione pubblica. Kusano integra questo termine nelle sue opere, in relazione all'epoca in cui stiamo vivendo.

³⁴ Emi KUSANO, *Synthetic Reflections*, in <https://www.emikusano.art/syntheticreflection>. (24 luglio 2024).

³⁵ *Ibidem*.

³⁶ *Ibidem*.

³⁷ Natsumi ARAKI, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai de saishin tekunoroji no kanōsei wo tankyū*, (Kusano Emi: l'esplorazione delle nuove possibilità tecnologiche nel mondo dell'arte), Tōkyō, 15 aprile 2024, in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>. (24 luglio 2024)..

荒木夏実、三田評論、『草野絵美: アートの世界で最新テクノロジーの可能性を探求』、2024。

romanzi e fotografie. L'opera fa riferimento alla diffusione dell'i-mode³⁸, dei videoregistratori e all'emergere di elementi della cultura pop giapponese, che segnarono l'evoluzione dei media.³⁹

I pixel, in quanto unità fondamentali del digitale, rappresentano frammenti dell'identità e della comprensione umana nell'era digitale. Kusano utilizza l'effetto pixellato non solo come mezzo estetico, ma come una presenza simbolica che evoca una riflessione sui costrutti sociali legati ai ruoli di genere, spesso raffigurati in modo stereotipato nella cultura pop. Il glitch⁴⁰, che richiama il mondo dei videogiochi, spinge l'osservatore a interrogarsi su come la realtà e il mondo virtuale si intreccino, e invita a rivalutare i ruoli tradizionali, suggerendo la possibilità di immaginare nuove narrazioni e identità.⁴¹



FIG. 45 KUSANO EMI: PIXELATED PERCEPTION, 2023, OPENSEA.

Il 2023 si conclude con il suo quarto progetto, dal titolo *Techno-Animism* (fig. 46). La collezione, composta da 333 pezzi, rievoca l'immaginario culturale giapponese, caratterizzato dalla credenza che ogni oggetto possieda uno spirito e dalla visione della tecnologia come alleata, anziché antagonista. La serie rappresenta l'esplorazione di questo tema, e le opere che ne fanno parte, create attraverso l'intelligenza artificiale, incarnano l'interazione tra le credenze animistiche giapponesi e l'approccio progressista del Paese verso la tecnologia.⁴² In questo contesto, i *kami* non si trovano solo in luoghi naturali o spirituali come foreste e santuari, ma anche all'interno del silicio e dei circuiti delle entità digitali, presenti in queste

³⁸ "I-mode", dall'inglese "Information mode", è un servizio web mobile diffuso in Giappone che permette di collegare telefoni a Internet.

³⁹ Natsumi ARAKI, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai de saishin tekunoroji no kanōsei wo tankyū*, (Kusano Emi: l'esplorazione delle nuove possibilità tecnologiche nel mondo dell'arte), Tōkyō, 15 aprile 2024, in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>. (25 luglio 2024).

荒木夏実、三田評論、『草野絵美: アートの世界で最新テクノロジーの可能性を探求』、2024。

⁴⁰ Il termine glitch, usato prevalentemente in elettronica e informatica, indica un picco breve e improvviso in una forma d'onda, causato da un errore non prevedibile.

⁴¹ Emi KUSANO, *Pixelated Perception*, in <https://www.emikusano.art/pixelatedperception>. (25 luglio 2024).

⁴² Emi KUSANO, *Techno Animism*, in <https://www.emikusano.art/techno-animism>. (27 luglio 2024).

creazioni sotto forma di robot. Queste opere non si limitano a rappresentare il mondo naturale, ma sono intrise dell'energia vitale che la cultura giapponese attribuisce a tutte le cose, animate e inanimate.

La collezione fonde dunque passato e futuro, intrecciando l'essenza del Giappone tradizionale con prospettive tecnologiche avanzate. Il contrasto tra luci e ombre, tangibile e metafisico, richiama l'etica dell'armonia che permea la cultura giapponese. Ogni opera di *Techno-Animism* invita a riflettere su un mondo in cui i confini tra uomo, macchina e natura si dissolvono, immaginando un futuro in cui la tecnologia amplifica la nostra realtà, preservando l'equilibrio con la spiritualità.⁴³ I colori piatti e mai accesi, in pieno stile Kusano, ricordano anche in questa occasione foto e immagini degli anni Ottanta e Novanta.



FIG. 46 KUSANO EMI: TECHNO-ANIMISM, 2023, OPENSEA.



FIG. 47 KUSANO EMI: COGNITIVE CHAOS, 2024, EXPANDEND.ART

Nel 2024, l'artista ripercorre la tematica della lettura fantascientifica del cyberpunk attraverso la collezione *Cognitive Chaos* (fig. 47). La serie, composta da 33 immagini generate dall'IA, evoca una nostalgica visione di un futuro in cui cervelli umani e dispositivi tecnologici sono

⁴³ Emi KUSANO, *Techno Animism*, in <https://www.emikusano.art/techno-animism>. (27 luglio 2024).

interconnessi, un'idea spesso associata alla fantascienza ma ora rilevante in un contesto attuale. Kusano utilizza questa cornice per sollevare interrogativi sulla natura della percezione sensoriale, riflettendo su come la tecnologia possa influenzare o persino risvegliare sensazioni tangibili come la consistenza e il profumo, stimolando una nuova consapevolezza delle nostre esperienze corporee.⁴⁴

Attraverso *Cognitive Chaos: Wired Realities* (fig. 48), un'opera esclusiva realizzata fuori serie, Kusano vuole incoraggiare il pubblico, attraverso il proprio autoritratto, a interagire consapevolmente con la realtà tecnologica che ci circonda, sottolineando come l'intelligenza artificiale sfumi i confini tra verità e illusione, ordine e caos.⁴⁵



FIG. 48 KUSANO EMI:
COGNITIVE CHAOS: WIRED
REALITIES, 2024,
EXPANDED.ART

L'aspetto estetico dell'intera serie richiama apertamente la letteratura fantascientifica di Gibson e Sterling, ambientata in mondi distopici dove le macchine si fondono con l'uomo in un agglomerato di fili, cavi e schermi. Gli accesi colori viola, blu e rosso, presenti nelle insegne a neon di qualsiasi ambientazione cyberpunk visibile in film o anime quali *Ghost in the shell* e *Blade runner*, si contrappongono all'estetica e ai colori piatti del Giappone degli anni Ottanta, tema ricorrente nelle opere di Kusano.

L'ultimo progetto di Kusano Emi, *The Altar of Bonnō* (fig. 49), segue la scia tematica della serie di NFT *Murakami.Flowers* di Murakami Takashi. In questo progetto, l'artista si ispira al concetto buddhista di *bonnō*, termine che, come visto in precedenza, rappresenta le passioni cieche e i desideri materiali che influenzano le azioni e le emozioni umane. La serie esplora il concetto di "eccesso" e "vizio", mettendo in scena una serie di tentazioni quotidiane elevate a veri e propri oggetti di culto, intrecciando tra loro elementi della cultura giapponese, influenze occidentali e simbolismi buddhisti, tramite una densa rappresentazione di "profanazioni materiali", un fenomeno ormai diffuso nella vita contemporanea.⁴⁶ *The Altar of Bonnō* rappresenta uno studio visivo di esistenze fittizie ambientate in un mondo retro-futuristico, realizzato attraverso la combinazione di intelligenza artificiale, fotografia e pittura digitale.⁴⁷

⁴⁴ Emi KUSANO, *Cognitive Chaos*, in <https://www.emikusano.art/cognitive-chaos>. (28 luglio 2024).

⁴⁵ *Ibidem*.

⁴⁶ Emi KUSANO, *The Altar of Bonnō*, in <https://www.emikusano.art/altarofbonno>. (28 luglio 2024).

⁴⁷ *Ibidem*.



FIG. 49 KUSANO EMI: THE ALTAR OF BONNŌ, 2024, VERSE.

Non solo gli artisti, ma anche le grandi case d'asta (tra le quali Christie's e Sotheby's) e i curatori dei musei si stanno avvicinando all'arte NFT, mostrando un acceso interesse per l'arte generativa: ciò che un tempo era considerato un fenomeno di nicchia, sta ora guadagnando sempre più riconoscimento e legittimità. Sebbene alcune critiche sostengano che l'arte fatta con l'IA o le NFT non siano forme d'arte autentiche, è possibile osservare come queste nuove espressioni si inseriscano in un continuum storico che ha sempre visto l'arte evolversi e adattarsi ai cambiamenti tecnologici e culturali. In tal senso, l'arte dimostra la capacità di estendere il proprio significato in base al contesto temporale, e coloro che creano arte sulla scia di tali trasformazioni si sentono inevitabilmente parte di questo cambiamento. Come afferma Kusano,

Anche Christie's e Sotheby's hanno rivolto la loro attenzione all'arte NFT e all'"arte generativa" [...], sempre più vista come un concetto artistico a sé stante, così come i curatori dei vari musei e mostre hanno creato una rete di scambi a essa dedicata. C'è chi dice che le opere artistiche create grazie all'IA o all'arte NFT non siano definibili tali, ma lo stesso fenomeno è già accaduto nel corso della storia dell'arte. Sono dell'opinione che l'arte abbia la capacità di ampliare il suo significato a seconda del periodo storico. Dal canto mio, sono orgogliosa di far parte dell'avanguardia dell'arte contemporanea.⁴⁸

Nel contesto sociale e mediatico attuale, si assiste a un'ulteriore problematica legata alla diffusione di contenuti generati dall'intelligenza artificiale. Secondo Kusano, l'avvento dell'IA generativa potrebbe condurre a un'epoca in cui chiunque sarà in grado di creare per

⁴⁸ Natsumi ARAKI, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai de saishin tekunoroji no kanōsei wo tankyū*, (Kusano Emi: l'esplorazione delle nuove possibilità tecnologiche nel mondo dell'arte), Tōkyō, 15 aprile 2024, in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>. (30 agosto 2024). (Trad. dell'AUTORE).
荒木夏実、三田評論、『草野絵美: アートの世界で最新テクノロジーの可能性を探求』、2024。

proprio conto i contenuti che desidera. Tuttavia, questa libertà solleva ulteriori problematiche dovute al fatto che l'autenticità di tali contenuti non sempre sia verificabile (basti pensare alla diffusione di video e immagini di notizie con valenza politica e militare). In un tale scenario, il confine tra realtà e finzione potrebbe sfumare fino a non essere più rilevante per il pubblico che ne usufruisce: è quindi cruciale riconoscere la natura sfaccettata della verità, comprendendo che quest'ultima può assumere forme diverse a seconda del punto di vista di ciascun individuo.

3.3 I *CriptoKanji*: tra lingua e NFT

La collezione *CriptoKanji* (暗号), basata sulla blockchain di Ethereum, è un progetto NFT creato da Mera Takeru, artista giapponese noto anche come uno dei pionieri della criptoarte in Giappone. L'artista è diventato noto come uno dei primi artisti giapponesi a creare e vendere opere d'arte sotto forma di NFT, guadagnando un ampio riconoscimento all'interno della comunità dell'arte digitale in Giappone.⁴⁹ Le sue opere, esposte in numerose mostre sia in Giappone che all'estero, hanno rafforzato la sua reputazione non solo come artista, ma anche come sostenitore dell'arte digitale e delle NFT; Mera ha ulteriormente consolidato la sua posizione partecipando a seminari e discussioni online, contribuendo attivamente al dibattito su queste nuove forme d'arte.⁵⁰

La serie di kanji rappresentata nella collezione (composta da 139 opere d'arte in tutto) è associata ciascuna a una parola in inglese. In un'intervista pubblicata sul portale giapponese *Atarashii Keizai* (2021), Mera ha evidenziato il suo intento di incorporare elementi culturali giapponesi nelle sue opere, incentrandosi in particolar modo sui kanji. Secondo l'artista, la criptoarte è in grado di superare qualsiasi confine geografico, ed è quindi un ottimo mezzo per facilitare la diffusione di aspetti culturali giapponesi che rimarrebbero altrimenti poco conosciuti a livello globale. Secondo Mera, *CriptoKanji* è un esempio concreto di questa intenzione, in cui la combinazione di kanji e termini inglesi funge da ponte culturale:

Japan is still a closed island country, so I think there are many authentic cultural elements that are still unknown to the world. As I've already said before, crypto art easily crosses the ocean, so I am conscious of incorporating these elements of Japanese culture into my

⁴⁹ Anela ILIJAS, "A Comparative Study of the Value of Asian NFT Art on OpenSea, with a Focus on Art Incorporating Asian Characters", *ROSA Journal*, Volume 2, Issue 1, 1 maggio 2024, p. 32.

⁵⁰ *Ibidem*.

art works. *CryptoKanji*, where each kanji is joined with an English word, is one of these works.⁵¹

Sebbene l'idea che i kanji (originari della Cina) siano considerati parte integrante della cultura giapponese possa risultare controversa per alcuni, questa affermazione riflette la visione dell'artista, che cerca di diffondere tali elementi culturali all'estero, e in particolare nel mondo occidentale. Dal punto di vista grafico, le opere della collezione si distinguono per il loro stile minimalista: i kanji sono presentati in nero su uno sfondo bianco, con una disposizione grafica minimalista che enfatizza la centralità del carattere. (fig. 50)



FIG. 50 MERA TAKERU: CRIPTOKANJI, 2021, OPENSEA

La composizione minimalista delle opere della collezione *CryptoKanji* pone i kanji al centro dell'attenzione, enfatizzandone la presenza visiva.⁵² L'attenzione di chi guarda le sue opere è attirata sin da subito dal contrasto netto tra i caratteri neri e lo sfondo bianco, che rendono i caratteri più facili da comprendere e permettono di focalizzarsi sulla forma e sul significato di ciascun kanji. Al momento della stesura della presente tesi, l'ammontare totale della collezione su OpenSea è di 3 ETH, ossia di circa 6.357,32 euro (agosto 2024): il successo della collezione è con ogni probabilità dovuto alla crescente notorietà dell'artista, che ha saputo acquisire man mano un ruolo di rilievo nel panorama dell'arte NFT. Facendo un'analisi delle vendite su OpenSea, infatti, si può osservare sul sito stesso che la maggior parte delle opere della collezione è stata acquistata: tra queste, le opere collegate ai kanji 神 (dio) 幻 (fantasma) e 空 (cielo/vuoto) sono state quelle che hanno ricevuto più attenzioni.

Questi dati confermano non solo l'attrattiva della collezione, ma anche il crescente interesse del mercato per le opere di Mera, sia per il loro valore artistico che per la loro capacità di collegare elementi della cultura giapponese con l'arte digitale delle NFT.⁵³

⁵¹ Anela ILIJAS, "A Comparative Study of the Value of Asian NFT Art on OpenSea, with a Focus on Art Incorporating Asian Characters", *ROSA Journal*, Volume 2, Issue 1, 1 maggio 2024, p. 33.

⁵² *Ibidem*.

⁵³ *Ibidem*.

Sulla scia tematica creata da Mera, il 2021 ha visto il lancio di *Golden Kanji*, un'altra collezione di NFT nella quale i kanji sono parte integrante, basata sulla blockchain Polygon e disponibile su OpenSea. Questa collezione comprende 2136 opere d'arte, ognuna delle quali rappresenta un kanji tratto dalla lista dei *jōyō kanji* (常用漢字), ossia l'elenco ufficiale di caratteri giapponesi comunemente utilizzati stabilito dal governo giapponese come base per l'alfabetizzazione della lingua scritta.⁵⁴ Alla base della serie troviamo l'artista giapponese Nekoraisu, che descrive il proprio progetto con queste parole:

Golden Kanji is Polygon based NFT collection of animated Golden Japanese Kanji. The first season of this collection consists of 2136 Jouyou Kanji officially established by the Japanese Ministry of Education. This project is dedicated to Japanese language learners around the world and the expression of gratitude to our ancestors that bring these awesome characters and are still used in today's world.⁵⁵

Dal punto di vista del design, le opere della collezione *Golden Kanji* sono animate a mo' di GIF e mostrano inizialmente i contorni scintillanti di ciascun carattere, che si riempiono poi di un colore dorato su sfondo nero. Ogni immagine raffigura un kanji illuminato che brilla, proiettando una striscia di luce sullo sfondo (fig. 51). Questo effetto visivo crea una sensazione di luminosità e profondità, enfatizzando l'importanza del singolo carattere. Nonostante il numero relativamente basso di vendite, la collezione *Golden Kanji* si distingue per il suo obiettivo di diffondere la lingua e la cultura giapponese attraverso una reinterpretazione visiva in chiave contemporanea dei kanji, valorizzandone la bellezza e il valore simbolico.

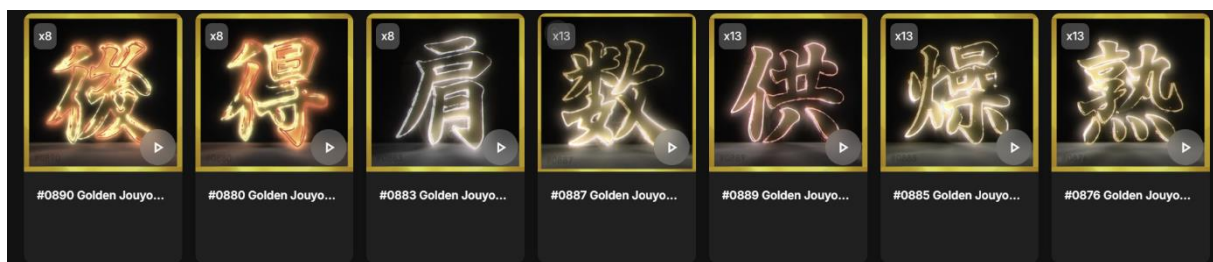


FIG. 51 NEKORAISU, GOLDENKANJI, 2021, OPENSEA.

Infine, un'ultima collezione di NFT che utilizza i kanji è *Replica Kanji Flowers*, un progetto basato su Polygon e disponibile su OpenSea. Questa raccolta comprende un totale di 2.220 opere, ideate dall'artista Suhara Kenta, uno sviluppatore giapponese specializzato in Web3 e amministratore delegato della società informatica giapponese Pontech Inc. Suhara è una

⁵⁴ Anela ILIJAS, "A Comparative Study of the Value of Asian NFT Art on OpenSea, with a Focus on Art Incorporating Asian Characters", *ROSA Journal*, Volume 2, Issue 1, 1 maggio 2024, p. 33.

⁵⁵ *Ibidem*.

figura di rilievo nella comunità NFT giapponese, avendo lanciato diversi progetti nel settore e partecipando frequentemente a eventi legati alla tecnologia blockchain. Il progetto *Replica Kanji Flowers* è stato originariamente lanciato sulla piattaforma web “kanjiflowers.xyz”, dove Suhara ha distribuito gratuitamente le opere sulla blockchain Polygon.⁵⁶

Il design della collezione riprende un singolo kanji ripetuto circolarmente diverse volte, creando così una composizione floreale, come suggerisce il nome della collezione (fig. 52). La forma e le dimensioni dei fiori cambiano in risposta al movimento del mouse dell’utente, conferendo un aspetto interattivo alle opere. Sebbene originale nel contesto dell’arte NFT, l’artista ha affermato di aver tratto ispirazione dal progetto *Cyberflowers* di Peiling Jiang, prendendone in prestito sia il concetto che il codice.⁵⁷

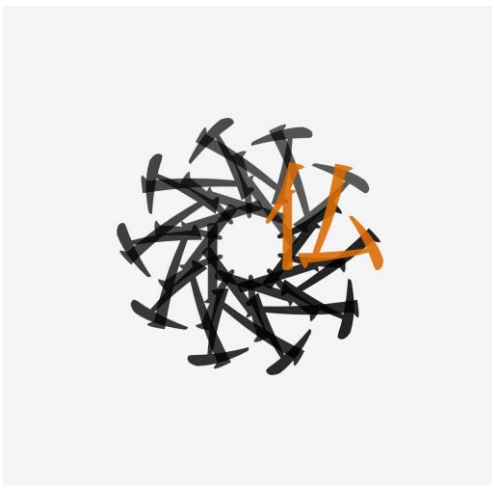


FIG. 52 SUHARA KENTA: REPLICAS KANJI FLOWERS, 2021, OPENSEA.

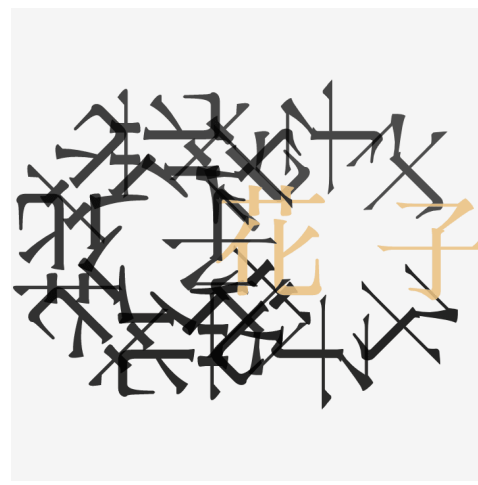


FIG. 53 SUHARA KENTA: JUKUGO KANJI FLOWERS, 2021, OPENSEA.

Ogni opera presenta uno sfondo di colore grigio chiaro o bianco, con il kanji principale colorato e le sue repliche in nero. In seguito al successo di *Replica Kanji Flowers*, l’artista ha lanciato un nuovo progetto chiamato *Replica Jukugo Flowers*, destinato esclusivamente ai possessori delle opere originali. Questo progetto permette ai proprietari di un’opera della serie precedente di coniare un *jukugo* (熟語, espressione idiomatica formata dalla combinazione di più kanji) NFT, purché abbiano almeno due opere della collezione *Replica Kanji Flowers*.⁵⁸ Il design di *Replica Jukugo Flowers* mantiene la stessa impostazione grafica del progetto originale, con la differenza che ogni opera include due kanji anziché uno solo, ripetuti e proiettati in una forma floreale.⁵⁹ (fig. 53)

⁵⁶ Anela ILIJAS, “A Comparative Study of the Value of Asian NFT Art on OpenSea, with a Focus on Art Incorporating Asian Characters”, *ROSA Journal*, Volume 2, Issue 1, 1 maggio 2024, p. 34.

⁵⁷ Anela ILIJAS, “A Comparative Study of....”, cit., p. 35.

⁵⁸ *Ibidem*.

⁵⁹ *Ibidem*.

CAPITOLO QUATTRO

Dal mondo digitale al reale: le mostre e gli eventi NFT in Giappone

Sebbene le NFT siano un fenomeno prettamente legato al mondo digitale, la loro diffusione e il successo riscontrato sta influenzando anche il mondo reale, come visibile dagli eventi collegati a essi come le mostre d'arte, le aste o le esibizioni.

Ma in che modo una mostra NFT si differenzia da una normale mostra d'arte? In primo luogo, essendo le NFT una forma di arte digitale, esse permettono agli artisti di sperimentare e superare i limiti imposti dall'arte tradizionale, attraverso l'aggiunta di elementi sonori, interattivi e visivi. Inoltre come spiegato in precedenza una caratteristica intrinseca delle NFT, è il valore unico di ogni singola opera d'arte esposta, che viene registrata sulla blockchain e identificata come token unico, garantendone la legittima proprietà dell'opera e stabilendone il valore.¹

Fin dal 2018, il Giappone ha ospitato seguiti una serie di eventi annuali a tema, come ad esempio il “NFT” (Non Fungibile Tōkyō), lo “Shibuya NFT Art Junction” o l’“International Shibuya Tōkyō NFT Festival”, a testimonianza del loro grande successo. Come visibile sui principali siti web, questa tipologia di eventi ha molteplici obiettivi: innanzitutto, si potrebbe dire che l’obiettivo principale sia quello di promuovere la diffusione delle NFT sia all’interno del Paese (attraverso il dibattito e l’intervento di alcuni illustri interlocutori, come Kusano Emi), sia all’estero, creando quindi una rete di potenziali acquirenti con lo scopo di avviare partnership e progetti con i promotori dei principali progetti NFT, nonché con influencer giapponesi e non, e accrescere l’interesse generale verso le NFT stesse.² Successivamente, queste mostre includono spesso anche seminari e workshop per familiarizzare il pubblico con le NFT, che spiegano come crearle, archivarle, acquistarle, venderle e altro ancora; i partecipanti possono inoltre avere la possibilità di conoscere, interagire e scambiare opinioni con gli autori delle NFT stesse.³ Infine, in questi eventi si cerca di affrontare il tema dell’integrazione delle NFT in ambito artistico, e del supporto che esse possono fornire ai vari artisti per garantire l’unicità delle loro opere. Numerose sono le iniziative ideate adottate per cercare di attirare e avvicinare il pubblico al mondo delle NFT: ad esempio, durante l’International Shibuya Tōkyō NFT Festival e lo Shibuya NFT Art Junction, entrambi svoltisi nel 2022, sono state installate delle “charge spot” (stazioni di ricarica) dove si poteva ricevere

¹ Dream Crossing, *NFT Tenjikai toha nani? Shoshinsha demo wakaruyō, kantanni pointo wo go shōkai shimasu*, (Che cos’è si intende per mostra NFT? Ve la spiego in semplici punti, in modo che anche i principianti possano capire), 12 ottobre 2023, in <https://www.info.dreamcrossing.jp/post/nftexhibition>. (7 settembre 2024).

Dream Crossing, 『NFT 展示会とは何 初心者でもわかるよう、簡単にポイントをご紹介します。』、2023。

² Unity Zero, *International Shibuya Tokyo NFT Festival 1*, in <https://unityzero.com/en/works/international-shibuya-tokyo-nft-festival>. (7 settembre 2024).

³ Dream Crossing, *NFT Tenjikai toha nani?*, ..., cit., in <https://www.info.dreamcrossing.jp/post/nftexhibition>. (7 settembre 2024).

una NFT gratuita dell'evento attraverso la scannerizzazione di un codice QR (fig. 54).⁴ Dal 2018 al 2024, il numero di mostre ed eventi dedicato alle NFT è stato piuttosto numeroso, pur trattandosi di un concetto e nuovo modo di fare arte estremamente recente. Prima di soffermarsi sugli eventi e mostre temporanee, è tuttavia essenziale presentare quello che è il primo e unico museo in Giappone specializzato in NFT, ossia l'NFT Naruto Museum of Art. Come si evince dal nome, il museo ha sede a Naruto, nella prefettura di Tokushima; originariamente chiamato "Naruto Galle Forest Museum", ha riaperto nel marzo del 2021 sotto il nome di NFT Naruto Museum of Art e, seguendo la scia di musei occidentali come il Metropolitan Museum of Art o il San Francisco Museum of Modern Art, ha provveduto le sue sale di spazi espositivi dedicati appositamente all'esposizione, alla vendita e alla distribuzione di opere d'arte NFT e contenuti relativi a esse.

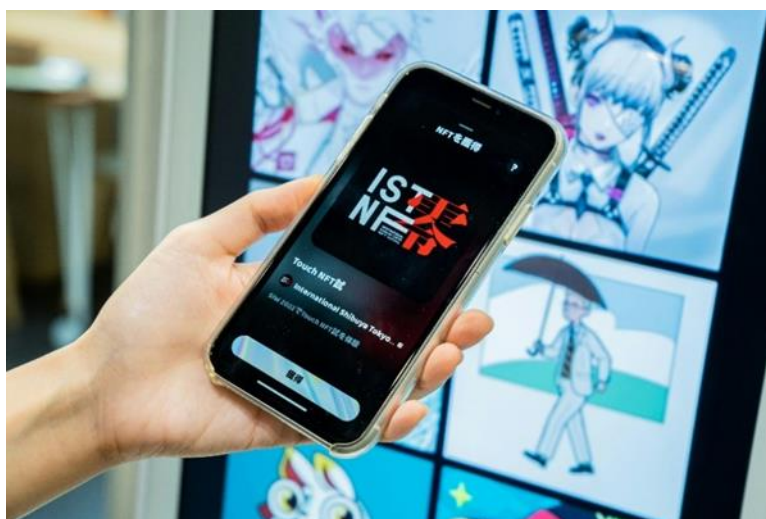


FIG. 54 NFT OTTENIBILE ATTRAVERSO LA SCANNERIZZAZIONE DI UN CODICE QR PRESSO L'INTERNATIONAL SHIBUYA TŌKYŌ NFT FESTIVAL.

Il motivo principale per il quale il museo ha rivolto la propria attenzione verso le NFT è stato, come spiegato nel sito web ufficiale, dettato dalla necessità di esplorare nuovi modelli di business espandendo il mercato legato alle opere esposte anche online, principalmente per difficoltà economiche dovute alle scarse entrate monetarie.⁵ Adattando il proprio sito web e la sede fisica alla vendita di NFT, infatti, il museo ha visto un aumento delle sue vendite grazie non solo al fatto che esse possano essere visionate anche fuori dalla sede espositiva (tramite smartphone o tablet), ma anche perché una NFT può essere rivenduta online dal cliente originale che l'ha acquistata generando così profitti dalla rivendita, e perché più utenti

⁴ Unity Zero, *International Shibuya Tokyo NFT Festival 1*, in <https://unityzero.com/en/works/international-shibuya-tokyo-nft-festival>. (8 settembre 2024).

⁵ NFT Naruto Bijutsukan, *Bijutsukan, Hakubutsukan to NFT*, in <https://nftjp.org/nft> 鳴門美術館-美術館・博物館の収益構造の多様化. (9 settembre 2024). NFT 鳴門美術館、『美術館、博物館と NFT』。

possono condividere la proprietà di un'opera, consentendo a ciascuno di guadagnare in base alla propria proprietà. Un esempio di interfaccia utente del sito web del museo è visibile dalla fig. 55: l'utente può selezionare una specifica categoria di dipinti (in questo caso, la collezione è intitolata "Golf Series") per visualizzarla ed eventualmente scegliere di acquistarne uno sotto forma di NFT.

Il museo progetta in futuro di implementare alle sue mostre tecnologie VR e realtà aumentata per renderle più realistiche e interattive, e di rendere le opere accessibili a un pubblico ancora più ampio esponendo le collezioni sulla blockchain.⁶ Osservando i cambiamenti attuati dal NFT Naruto Museum of Art così come da altri musei di tutto il mondo, non è difficile immaginare che con ogni probabilità l'arte digitale prenderà pieno posto nelle gallerie d'arte del futuro, e che cambierà sostanzialmente il modo in cui il pubblico si avvicina al mercato dell'arte e all'arte stessa.



FIG. 55 COLLEZIONE NFT "GOLF SERIES", PRESSO IL NFT NARUTO MUSEUM OF ART.

Sebbene l'NFT Naruto Museum of Art sia il solo museo in Giappone con mostre permanenti di NFT, sono numerose, come prima accennato, le mostre temporanee che si sono tenute nel Paese negli anni più recenti. A luglio del 2023, ad esempio, l'azienda giapponese Roland DG Corporation, che opera nel campo delle arti grafiche ed è specializzata nella produzione di periferiche per la stampa, ha tenuto a Shizuoka una mostra completamente gestita da volontari, dal titolo "猫のように生きる" in giapponese e "Live Like A Cat (LLAC)" in inglese. Anche in questo caso, il motivo dell'avvicinamento da parte dell'azienda al mondo delle NFT è stato per la maggior parte di natura economica, in quanto queste ultime sono ritenute come aventi un grande potenziale per portare alla creazione di nuovi modelli di business e fonti di reddito.⁷

⁶ NFT Naruto Bijutsukan, *Bijutsukan, Hakubutsukan to NFT*, in <https://nftjp.org/nft> 鳴門美術館-美術館・博物館の収益構造の多様化. (9 settembre 2024). NFT 鳴門美術館、『美術館、博物館と NFT』。

⁷ Roland, *NFT Ato tenkyosan nitsuite*, 25 aprile 2023, in <https://www.rolanddg.com/news/2023/230425-nft-art-exhibition>. (11 settembre 2024). Roland, 『NFT アート展協賛について』、2023。

Il progetto comprendeva ben 22.222 disegni con motivi di gatti in 22 pose diverse, disegnati dall'artista digitale e lead designer giapponese Umuko Nekomori; oltre a visualizzare le opere esposte e vederle prendere vita grazie alla realtà aumentata, i partecipanti hanno potuto anche apprendere come realizzare arte NFT. Naturalmente, tutti i pannelli e le vetrine che sono servite da supporto per le opere sono state prodotte usando le stampanti dell'azienda, svolgendo quindi una doppia funzione pubblicitaria. La mostra ha avuto molto successo, sia grazie alla popolarità dell'azienda che all'aspetto volutamente “kawaii” dei gatti protagonisti, ottenibili in omaggio come serie di adesivi sulla celebre applicazione di messaggistica LINE. L'azienda ha dunque impiegato le NFT a scopo pubblicitario, incentivando i visitatori a stampare le opere per averle comodamente a casa grazie alle stampanti Roland, dedicando tuttavia ampio spazio anche a chi volesse approfondire il mondo dell'arte digitale tenendo, il giorno prima dell'evento, una conferenza sulle prospettive future delle NFT.⁸



FIG. 56 EVENTO NFT “LIVE LIKE A CAT”.

Un altro evento di cui si è ritenuto interessante parlare, soprattutto a causa della sua portata, è l’“NFT EXPO – Il futuro dell’innovazione digitale” (titolo originale: NFT EXPO・デジタルイノベーションの未来へ), tenutosi a luglio del 2024 a Pacifico Yokohama (un centro congressi di Yokohama) al quale hanno presenziato ben 60.000 persone, rendendolo di fatto uno dei più grandi eventi NFT in Giappone. L’evento ha riunito aziende, progetti e creatori che usano Web3 e NFT, per un totale di 50 stand espositivi e dunque 50 diversi progetti; uno di questi, in collaborazione con un istituto di ricerca agricolo con sede in Giappone, verteva persino sull’analisi di come la tecnologia blockchain e le NFT possano essere impiegate nel futuro

⁸ Roland, *NFT Ato tenkyosan nitsuite*, 25 aprile 2023, in <https://www.rolanddg.com/news/2023/230425-nft-art-exhibition>. (11 settembre 2024). Roland, 『NFT アート展協賛について』、2023.

dell'agricoltura.⁹ Similmente ad altri eventi di questa tipologia, alla compravendita di NFT è stata affiancata una componente educativa: sono state infatti invitate diverse personalità che lavorano nell'ambito dei media, che hanno tenuto seminari su come approfondire la comprensione e avere successo in questo ambito, ma anche sul perché Web3 non sia diventato molto diffuso e delle sfide future sull'adozione di questa nuova frontiera della digitalizzazione.¹⁰

In realtà, l'NFT EXPO non è stato uno dei primi eventi in Giappone totalmente incentrati sulle NFT: due anni prima, nel 2022, si è tenuto l'analogo "NFT EXPO JAPAN 2022", ma con una particolarità: è stato svolto interamente su Internet, e più precisamente nell'apposita sede del Metaverso accessibile da "DOOR", la piattaforma virtuale creata dalla compagnia telefonica giapponese NTT. Qualsiasi utente che voleva partecipare, anche solo spinto dalla curiosità, poteva entrare e visualizzare le opere esposte da un totale di 25 artisti emergenti da qualsiasi dispositivo in questo museo virtuale aperto 24 ore su 24, sette giorni su sette, di cui è visibile una delle sale nella fig. 57. Come segnalato anche sul sito web ufficiale, l'obiettivo dell'Expo era quello di rivitalizzare il mercato delle NFT in Giappone.¹¹ Particolarità di questa esibizione online è che, data la sua natura, non è soggetta a una vera e propria data di chiusura: pertanto, le sale sono ancora accessibili dal sito web, e viene data anche la possibilità di scegliere il proprio avatar per aumentare l'immersione dell'utente.



FIG. 57 SALA ESPOSITIVA DELL'NFT EXPO JAPAN 2022

⁹ Noujoujin, *Nippon saidaikyū no Web 3.0 ibento (NFT EXPO) ni Metagari kenkyūjo ga shutten*, in <https://noujoujin.com/nft-expo-2024/>, 2024. (12 settembre 2024).

農情人、日本最大級の Web3.0 イベント『NFT EXPO』に Metagari 研究所が出展、2024。

¹⁰ NFT News Japan, *NFT EXPO ibento repoto*, in <https://cryptojournal.jp/event/15216/>. (12 settembre 2024).

NFT News Japan, *NFT EXPO イベントレポート*、2024。

¹¹ NFT EXPO JAPAN, *NFT EXPO JAPAN*, in <https://pjpronft.wixsite.com/nftexpoJapan>. (13 settembre 2024).

A ulteriore testimonianza dell'interesse verso le NFT da parte di un sostanzioso numero di persone anche in Giappone, vi sarà infine il prossimo Expo dal titolo “NFT ART EXPO - TOKYO EDITION”, che si terrà il 29 e il 30 novembre del 2024 a Tōkyō, e più precisamente a Roppongi. L’NFT ART EXPO è in realtà un evento che si tiene anche in altre parti del mondo: la prima edizione è stata a Gibilterra, quella di Dubai è in corso proprio nel momento di stesura di questa tesi, mentre in un futuro prossimo è prevista un’edizione anche ad Amsterdam. L’esposizione è descritta come “phygital”, ossia sia fisica che digitale, e unisce arte tradizionale, digitale e cryptoarte.¹² Il motivo dell’espansione dell’Expo anche in Giappone è reso chiaro sul sito ufficiale, esprimendo un forte entusiasmo verso rosee prospettive future nel mercato delle NFT in Asia:

The Asian NFT marketplace is booming, and there is a lot of money and billions of people waiting to enter this market. According to experts, NFT adoption in the East is on track to outpace that in the West. When Asia’s 4.7 billion people — or about 60% of the world’s total population — become NFT consumers, the global market will certainly shift even further and may become unrecognizable, and the projections are fierce for 2023.¹³

Sebbene nel presente capitolo siano stati descritti solo alcuni degli eventi a tema NFT che si sono tenuti in Giappone negli ultimi due o tre anni, in quanto si è preferito un approccio qualitativo piuttosto che quantitativo, il loro numero non è affatto esiguo; le iniziative che propongono mostre d’arte fisiche (ma anche digitali) dove le NFT fanno da protagoniste stanno infatti aumentando, grazie sia ai numerosi seminari e workshop che quasi sempre le accompagnano (attirando persone che partecipano per puro interesse o perché vogliono fare dell’arte digitale un business), che artisti emergenti e non che vedono nell’arte digitale un mezzo per far conoscere le proprie opere a un pubblico ancora più vasto.¹⁴

¹² NFT ART EXPO, *TOKYO NFT ART EXPO*, in <https://www.nftartexpo.co/tokyo>. (13 settembre 2024).

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ Per ulteriori approfondimenti su alcuni degli eventi a tema NFT più recenti in Giappone, visitare il sito <https://unityzero.com/en/#works>. (13 settembre 2024)

Conclusione

Tramite il presente elaborato si è cercato quanto possibile di strutturare un discorso iniziale sulla diffusione e adozione delle NFT all'interno del panorama artistico giapponese.

Inizialmente, è stata svolta un'analisi delle opere artistiche e dei progetti presenti in Giappone, osservando come molti artisti stiano ricorrendo al fenomeno digitale dell'arte NFT. L'interessamento dei vari artisti presi in esame è dovuto ai riconoscimenti e al valore unico che le NFT possono conferire alle loro opere: infatti, la natura di opere “non fungibili” delle NFT le rende virtualmente non riproducibili, né copiabili o sostituibili con altre NFT. Come dimostrato, le NFT possono supportare gli artisti nella loro carriera in quanto esse garantiscono non solo la preservazione del copyright e dei diritti d'autore, ma sono uno strumento per contrastare la riduzione delle opere stesse a un mero oggetto di consumo e per superare lo scoglio della censura, aumentando di conseguenza la libertà di espressione. Inoltre, grazie alla loro accessibilità, le NFT garantiscono una vetrina equa per artisti emergenti come nel caso di Kusano Emi, Sekiguchi Aimi e Takeru Mera, diminuendo così le disuguaglianze con grandi artisti come Murakami Takashi. Tuttavia, a causa della loro natura “volatile” legata alla connessione con le criptovalute (e in particolare con Ethereum (ETH)), le NFT rimangono in alcuni casi un prodotto non accessibile alla maggior parte delle persone, anche a causa della poca chiarezza e conoscenza generale del mondo delle criptovalute: ciò crea inevitabilmente una disparità tra collezionisti che acquistano NFT attratti dal loro aspetto estetico e collezionisti che invece le considerano solamente un prodotto da investire.

Come osservato nel presente elaborato, il loro sviluppo e diffusione in Giappone ha portato a diverse innovazioni all'interno del panorama artistico. Attraverso gli artisti presi in esame si è dimostrata l'adozione di nuove tecnologie a favore dell'arte digitale, come nel caso dell'uso della realtà aumentata e la creazione di arte tridimensionale dell'artista Sekiguchi Aimi, o la fusione di codici e intelligenza artificiale dell'artista Kusano Emi. In tal senso, il presente elaborato si pone un'ulteriore domanda sull'integrità dello stato dell'arte, mettendo in discussione l'autenticità della stessa su opere prodotte in modo “artificiale” attraverso l'uso dell'intelligenza artificiali o sistemi autogenerativi.

Passando dal mondo digitale al reale, si è osservato, inoltre, come lo sviluppo e diffusione delle NFT in Giappone abbia instaurato un percorso di cambiamento nella percezione di attrazioni artistiche come musei, eventi, mostre e aste. Anche in questo caso, il cambiamento presenta diverse motivazioni, dalla protezione delle proprie opere a causa della svalutazione

dovuta alla mercificazione dell’NFT Naruto Museum, alla creazione di musei virtuali aperti 24 ore su 24 e accessibili attraverso il metaverso come nel caso dell’NFT EXPO JAPAN 2022. Il fenomeno delle NFT nell’ambito giapponese presenta ancora diverse incertezze legate soprattutto all’aspetto giuridico ed economico. Tuttavia, come riscontrato dal punto di vista artistico, le NFT rappresentano una concreta possibilità per il futuro e per il risanamento del panorama artistico.

Concludendo, il seguente elaborato presenta indubbiamente numerosi limiti legati alla contemporaneità dell’argomento preso in esame, come la scarsità del materiale bibliografico e la mancanza di termini di paragone con diverse tecnologie legate al mondo dell’arte. Per un’analisi più approfondita, sarebbe necessario analizzare una gamma più ampia di casi studio all’interno del panorama artistico giapponese oltre a quelli presi in esame, per produrre un’analisi comparativa sulle tematiche e sugli elementi ricorrenti nelle NFT in Giappone.

Un potenziale sviluppo della ricerca sarebbe, come accennato in precedenza, quello di instaurare un discorso critico sul concetto di arte prodotta artificialmente per mezzo dell’intelligenza artificiale e allo stesso tempo, dunque, sul concetto di artista all’interno del nuovo panorama digitale.

Bibliografia

- CRUZ Amanda, *DOB in the land of otaku*, in Amanda Cruz, Midori Matsui, Dana Friis-Hansen, Takashi Murakami (a cura di), *Takashi Murakami: The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, New York, Harry N. Abrams, 1999, pp. 16-19.
- DARLING Micheal, *Takashi Murakami: The Octopus Eats its Own Leg*, Chicago, 2017, pp. 22-27.
- GACMA, *Takashi Murakami*, Gacma, Malaga, Spagna, 15 giugno – 15 agosto 2007, pp. 2-3.
- ILIJAS Anela, “A Comparative Study of the Value of Asian NFT Art on OpenSea, with a Focus on Art Incorporating Asian Characters”, *ROSA Journal*, Volume 2, Issue 1, 1 maggio 2024, pp. 32-33-34-35.
- JING Tianhua, WANG Luo, *How the rarity influences aesthetic experience of 3D profile picture NFTs*, 2022, pp. 151-152.
- KASENO Takumi, *Paintings 1*, in Kaikai kiki & Museum of Contemporary Art Tokyo, (a cura di), *Takashi Murakami: summon monsters? open the door? heal? or die?*, Tokyo, Kaikai Kiki Co. Ltd., 2001, p. 78.
- MURAKAMI Takashi, *Kaikai Kiki*, Parigi, Actes Sud, 2002, p. 87.
- MURAKAMI Takashi, *Life as a Creator*, in Kaikai kiki & Museum of Contemporary Art Tokyo (a cura di), *Takashi Murakami: summon monsters? open the door? heal? or die?*, Tokyo, Kaikai Kiki Co. Ltd., 2001, p. 138.
- MURAKAMI Takashi, *Murakami - Ego*, New York, Skira Rizzoli, 2012.
- MURAKAMI Takashi, *リトルボーイ Little Boy The Art of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society, New York, Yale University, 24 luglio 2005, pp. 151-153.
- NADINI M., ALESSANDRETTI L., DI GIACINTO F., AIELLO L., BARONCHELLI A., *Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks, and visual features*, in *Scientific Reports*, vol.11, 20902 (2011), pg. 1.
- RITTER Gabriel, “Takashi Murakami: Artist of Contemporary Japanese Subculture”, *Stanford Journal of East Asian Affairs*, vol.4, n°1, 2004, p. 50.
- SPAMPINATO Francesco, “Takashi Murakami & Louis Vuitton”, *Impackt*, 1° agosto 2003, p. 101.
- STEINWOLD Andrew, *History of Non-Fungible Token (NFTs)*, 7 Ottobre 2019, pp. 2-3-5.

Sitografia

Airlapp, *Realtà Virtuale VR – cos'è e come funziona*, in <https://airlapp.com/blog/realta-virtuale-vr/>.

ARAKI Natsumi, Mita-hyōron, *Kusano Emi: Ato no sekai de saishin tekunoroji no kanōsei wo tankyū*, (Kusano Emi: l'esplorazione delle nuove possibilità tecnologiche nel mondo dell'arte), Tōkyō, 15 aprile 2024, in <https://www.mita-hyoron.keio.ac.jp/spotlight/202404-1.html>.

ARGUN Erin, Myartbroker., *Takashi Murakami Value: Top Prices Paid at Auction*, 5 giugno 2023, in <https://www.myartbroker.com/artist-takashi-murakami/record-prices/takashi-murakami-record-prices>.

Artblocks.io, *Emi Kusano*, in <https://www.artblocks.io/legacy/artist/emi-kusano>.

Artetrama, *l'universo di Takashi Murakami*, 1 luglio 2019, in <https://www.artetrama.com>.

Artrights, Takashi Murakami ha rilasciato i suoi primi NFT, 13 aprile 2021, in <https://www.artrights.me/takashi-murakami-ha-rilasciato-i-suoi-primi-nft/>.

Asia Business Law Journal, *NFT regulations in Japan*, 21 dicembre 2021, in <https://law.asia/nft-regulations-japan/>.

ASSIA Yoni, *bitcoin 2.X (aka Colored Bitcoin) – initial specs*, in <https://yoniassia.com/coloredbitcoin/>.

BRAMBILLA Gabriele, The Crypto Gateway, *NFT: cosa sono i Non-Fungible Token*, in <https://thecryptogateway.it/nft/>.

BRAMBILLA Gabriele, The Crypto Gateway, *OpenSea: NFT marketplace di riferimento*, in <https://thecryptogateway.it/nft/>.

Christie's, *Post-war and contemporary art evening auction*, in <https://www.christies.com/en/lot/lot-5363061>.

Coinbase, WETH, in [https://www.coinbase.com/it/price/weth#:~:text=Wrapped%20Ethereum%20\(WETH\)%20%C3%A8%20una,%s%20protocollo%20ERC%2D20](https://www.coinbase.com/it/price/weth#:~:text=Wrapped%20Ethereum%20(WETH)%20%C3%A8%20una,%s%20protocollo%20ERC%2D20).

CoinGecko, *NFTs in Japan: Key Projects and Features*, 23 giugno 2023, <https://www.coingecko.com/learn/nfts-in-japan>.

CREIGHTON Jolene, nft now, *NFT Timeline: The Beginnings and History of NFTs*, 15 dicembre 2022, in <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>.

DigitalArtists, *Quantum – The First NFT Ever*, 11 gennaio 2023, in <https://www.digitalartists.com/blog/first-nft-ever/>.

Dobkun, Japanese pop art, *Unscrambling the Bacon: 15 years of Murakami Francis Bacon series*, 17 gennaio 2018, in <https://www.sugimoto68.com/2018/01/17/unscrambling-the-bacon-15-years-of-murakami-francis-bacon-series/>.

Dream Crossing, *NFT Tenjikai toha nani? Shoshinsha demo wakaruyō, kantanni pointo wo go shōkai shimasu*, (Che cos'è si intende per mostra NFT? Ve la spiego in semplici punti, in modo che anche i principianti possano capire), 12 ottobre 2023, in <https://www.info.dreamcrossing.jp/post/nftexhibition>. Dream Crossing, 『NFT 展示会とは何 初心者でもわかるよう、簡単にポイントをご紹介します。』、2023。

EXMUNDO Jex, nft now, *Quantum: The Story Behind the World's First NFT*, 21 marzo 2023, in <https://nftnow.com/art/quantum-the-first-piece-of-nft-art-ever-created/>.

Gagosian, *CLONE X × Takashi Murakami #1 Murakami Arhat*, in <https://gagosianshop.com/products/clone-x-takashi-murakami-1-murakami-arhat-print>.

HOWELL James, 101Blockchains, *A Brief History of NFTs*, 17 marzo 2023, in <https://101blockchains.com/history-of-nfts/>.

Hype, Blue Flowers & Skulls, in <https://hypemuseum.jp/products/blue-flowers-skulls-takashi-murakami#:~:text=The%20pieces%20in%20the%20show,personal%20accomplishment%20as%20an%20artist>.

IBM, *Panoramica della blockchain*, in <https://www.ibm.com/it-it/topics/blockchain#:~:text=Definizione%20della%20blockchain%3A%20la%20blockchain,asset%20in%20una%20rete%20commerciale>. (10 novembre 2023).

Instagram, Takashi Murakami Profile, 11 aprile 2021, in https://www.instagram.com/p/CNgMKRbl2JJ/?utm_source=ig_embed&utm_campaign=loading.

Kaikai Kiki Co., Ltd, in <https://www.kaikaikiki.com/>.

Kaikaikiki, *Murakami.Flowers*, in <https://murakamiflowers.kaikaikiki.com/>.

KUSANO Emi, *Cognitive Chaos*, in <https://www.emikusano.art/cognitive-chaos>.

KUSANO Emi, *Melancholic Magical Maiden*, 2024, <https://www.emikusano.art/melancholicmagicalmaiden>,

KUSANO Emi, *NeuralFed*, in <https://www.emikusano.art/neuralfad>.

KUSANO Emi, *Pixelated Perception*, in <https://www.emikusano.art/pixelatedperception>.

KUSANO Emi, *Shinsei Galverse- Creative Director*, 14 aprile 2022, in <https://www.emikusano.art/shinseigalverse>.

KUSANO Emi, *Synthetic Reflections*, in <https://www.emikusano.art/syntheticreflection>.

KUSANO Emi, *Techno Animism*, in <https://www.emikusano.art/techno-animism>.

KUSANO Emi, *The Altar of Bonnō*, in <https://www.emikusano.art/altarofbonno>.

LCX Team, LCX, *The History of NFTs*, 6 luglio 2023, in <https://www.lcx.com/the-history-of-nfts/>.

MALATINI Matteo, Dillofacile, *Google Tilt Brush: dipingi il tuo mondo in Realtà Virtuale*, in <https://www.dillofacile.it/news/72-google-tilt-brush-dipingi-il-tuo-mondo-in-realta-virtuale.html>.

MARCOBELLO Mason, Decrypt, *What Is Counterparty? Historical NFTs Built on Bitcoin*, 30 dicembre 2022, in <https://decrypt.co/resources/learn-counterparty-historical-nfts-built-bitcoin>.

MekaMakes, *Pop Art vs. Neo-Pop Art – “Neo-Pop Culture”*, 19 agosto 2019, in <https://www.mekamakes.com/writing-samples/2019/8/19/pop-art-vs-neo-pop-art-neo-pop-culture-essay>.

Moma, *Takashi Murakami: Second Mission Project ko2*, 17 settembre – 30 novembre 2000, in <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/4704#:~:text=Second%20Mission%20Project%20ko2%20is%20a%20continuation%20of%20Murakami's%20critical,this%20new%20Japanese%20otaku%20aesthetic>.

NFT ART EXPO, *TOKYO NFT ART EXPO*, in <https://www.nftartexpo.co/tokyo>.

NFT EXPO JAPAN, *NFT EXPO JAPAN*, in <https://pjpronft.wixsite.com/nftexpoJapan>.

NFT Naruto Bijutsukan, *Bijutsukan, Hakubutsukan to NFT*, in <https://nftjp.org/nft> 鳴門美術館-美術館・博物館の収益構造の多様化. NFT 鳴門美術館、『美術館、博物館と NFT』。

NFT News Japan, *NFT EXPO ibento repoto*, in <https://cryptojournal.jp/event/15216/>. (12 settembre 2024). NFT News Japan, *NFT EXPO イベントレポート、2024*。

Nippon.com, *Niō: The Guardians at the Temple Gates*, in <https://www.nippon.com/en/japan-data/h01545/>.

Noujoujin, *Nippon saidaikyū no Web 3.0 ibento (NFT EXPO) ni Metagari kenkyūjo ga shuten*, in <https://noujoujin.com/nft-expo-2024/>, 2024.

農情人、日本最大級の Web3.0 イベント『NFT EXPO』に Metagari 研究所が出展、2024。

OpenSeaLearn, *What are profile picture (PPF) NFTs?*, 13 aprile 2023, in <https://opensea.io/learn/nft/what-are-profile-picture-nfts>.

Phillips, *An Homage to Monopink*, in <https://www.phillips.com/detail/TAKASHI-MURAKAMI/UK010117/12>.

Primes, **【MoMA Design Store】** アーティスト村上隆によるキャラクター「DOB 君」, 17 ottobre 2019, in <https://prtimes.jp/main/html/rd/p/000000622.000018324.html>.

Roland, *NFT Ato tenkyosan nitsuite*, 25 aprile 2023, in <https://www.rolanddg.com/news/2023/230425-nft-art-exhibition>. Roland, 『NFT アート展協賛について』、2023。

RTFKT, *Clone X - X TAKASHI MURAKAMI*, in <https://rtfkt.com/>.

SHILINA Sasha, COINTELEGRAPH, *What is OpenSea and how to use it?*, 8 settembre 2023, in <https://cointelegraph.com/news/what-is-opensea-and-how-to-use-it>.

The Art Story, *Takashi Murakami*, in <https://www.theartstory.org/artist/murakami-takashi/>.

Toki, *VR/NFT Artist- Aimi Sekiguchi*, in <https://www.toki.tokyo/artisan-stories/aimi-sekiguchi-1>.

Unity Zero, *International Shibuya Tokyo NFT Festival 1*, in <https://unityzero.com/en/works/international-shibuya-tokyo-nft-festival>.

VARDAI Zlotan, forkast, *What is Axie Infinity and how is it ushering in gaming 3.0?*, 26 aprile 2022, in <https://forkast.news/what-is-axie-infinity-nft-gaming-3-0/>. (3 dicembre 2023).
荒木夏実、三田評論、『草野絵美: アートの世界で最新テクノロジーの可能性を探求』、2024。

Bibliografia delle Immagini

Figura 1: in STEINWOLD Andrew, *History of Non-Fungible Token (NFTs)*, 7 Ottobre 2019, p. 2

Figura 2: in <https://icogers.medium.com/the-top-21-cryptopunks-alternatives-to-emerge-in-2021-9a59986701d0>.

Figura 3: in <https://medium.com/sandbox-game/erc-1155-a-new-standard-for-the-sandbox-c95ee1e45072>.

Figura 4: in <https://www.digitalartists.com/blog/first-nft-ever/>

Figura 5: in <https://nederob.medium.com/development-on-spells-of-genesis-halted-3f573aa58e22>.

Figura 6: in <https://medium.com/kaleidoscope-xcp/the-early-evolution-of-art-on-the-blockchain-the-road-to-nfts-part-2-8233437668d4>.

Figura 7: in <https://newsletter.decrypto.space/p/cosa-sono-i-cryptopunks>.

Figura 8: in <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-12-04/cryptokitties-quickly-becomes-most-widely-used-ethereum-app>.

Figura 9: in <https://argomenti.ilsole24ore.com/tag/electronic-arts>.

Figura 10: in <https://mpost.io/it/what-are-play-to-earn-games-how-do-they-work/>.

Figura 11: in <https://www.nftculture.com/nft-news/opensea-refreshes-their-homepage-as-competition-increases/>.

Figura 12: in <https://www.operaottava.it/akashi-murakami-un-pioneering-visionary-nellarte-contemporanea/>.

Figura 13: in <https://www.mutualart.com/Artwork/727/8E2E41F1B38A42A0>.

Figura 14: in <https://www.artsy.net/artwork/takashi-murakami-homage-to-francis-bacon-study-for-head-of-isabel-rawsthorne-and-george-dyer-two-plates>.

Figura 15: in <https://artslife.com/2015/06/19/klein-bacon-cattelan-richter-ecco-chi-sono-i-contemporanei-di-christies/>.

Figura 16: in <https://www.wikiart.org/en/francis-bacon/studies-of-george-dyer-and-isabel-rawsthorne-1970>.

Figura 17: in <https://www.mutualart.com/Artwork/HOMAGE-TO-FRANCIS-BACON--I-STUDY-OF-GEO/6424D9927511B811>.

Figura 18: in <https://it.artprice.com/piazza-del-mercato/2233085/takashi-murakami/stampa-multiplo/an-homage-to-monopink-1960-e>.

Figura 19: in <https://www.jodyklotz.com/artworks/to-be-titled-blue-flowers-skulls-2014>.

Figura 20: in <https://www.mrkcoolhunting.com/it/posts/300/takashi-murakami.html>.

Figura 21: in <https://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/60>.

Figura 22: in <https://www.mutualart.com/Artwork/2-Works--Hiropon--My-Lonesome-Cowboy/5B35AFD9F5C0B9FF>.

Figura 23: in <https://www.mutualart.com/Artwork/2-Works--Hiropon--My-Lonesome-Cowboy/5B35AFD9F5C0B9FF>.

Figura 24: in <https://www.artnet.com/magazine/features/polsky2/polsky10-10-4.asp>.

Figura 25: in <https://www.artnet.com/artists/takashi-murakami/second-mission-project-ko2-mega-mix-kit-3IxIs-KDing7o-Tx7cMAtQ2>.

Figura 26: in <https://medium.com/a-dive-into-the-metaverse/designers-in-the-metaverse-d2b5e4adefb9>.

Figura 27: Immagine creata dall'AUTORE.

Figura 28: in Tianhua JING, Luo WANG, *How the rarity influences aesthetic experience of 3D profile picture NFTs*, 2022, p. 151.

Figura 29: in <https://www.artnet.de/k%C3%BCnstler/takashi-murakami/108-earthly-temptations-2fuIbS7xO05NTvoOi7LeIQ2>.

Figura 30: Immagine creata dall'AUTORE.

Figura 31: in <https://murakamiflowers.kaikaikiki.com/>.

Figura 32: in <https://lynartstore.com/it/products/murakami-takashi-rtfk-clone-x-1-it>.

Figura 33: in <https://opensea.io/es/assets/ethereum/0x18d9125f53316b32131651ebcdcd18af4984f485/3697>

Figura 34: in <https://opensea.io/assets/ethereum/0x49cf6f5d44e70224e2e23fdcdd2c053f30ada28b/7>

Figura 35: in https://artinvestment.ru/news/artnews/20120315_qatar.html.

Figura 36: in <https://www.tokyoupdates.metro.tokyo.lg.jp/en/post-666/>.

Figura 37: in https://future.hitachi-solutions.co.jp/series/fea_idomuhito/67/.

Figura 38: in <https://nikkan-spa.jp/1772387/4>.

Figura 39: in <https://opensea.io/collection/aimisekiguchi>.

Figura 40: in <https://www.emikusano.art/about>.

Figura 41: in <https://www.emikusano.art/shinseigalverse>.

Figura 42: in <https://www.emikusano.art/melancholicmagicalmaiden>.

Figura 43: in <https://www.emikusano.art/neuralfad>.

Figura 44: in <https://www.emikusano.art/syntheticreflection>.

Figura 45: in <https://www.emikusano.art/pixelatedperception>.

Figura 46: in <https://www.emikusano.art/techno-animsm>.

Figura 47: in <https://www.emikusano.art/cognitive-chaos>.

Figura 48: in <https://www.emikusano.art/cognitive-chaos>.

Figura 49: in <https://www.emikusano.art/altarofbonno>.

Figura 50: in ILIJAS Anela, “A Comparative Study of the Value of Asian NFT Art on OpenSea, with a Focus on Art Incorporating Asian Characters”, *ROSA Journal*, Volume 2, Issue 1, 1 maggio 2024, p. 33.

Figura 51: ILIJAS Anela, “A Comparative Study of the Value of Asian NFT Art on OpenSea, with a Focus on Art Incorporating Asian Characters”, *ROSA Journal*, Volume 2, Issue 1, 1 maggio 2024, p. 34.

Figura 52: ILIJAS Anela, “A Comparative Study of the Value of Asian NFT Art on OpenSea, with a Focus on Art Incorporating Asian Characters”, *ROSA Journal*, Volume 2, Issue 1, 1 maggio 2024, p. 35.

Figura 53: ILIJAS Anela, “A Comparative Study of the Value of Asian NFT Art on OpenSea, with a Focus on Art Incorporating Asian Characters”, *ROSA Journal*, Volume 2, Issue 1, 1 maggio 2024, p. 35.

Figura 54: in <https://unityzero.com/en/works/international-shibuya-tokyo-nft-festival>.

Figura 55: in https://nftjp.org/archives/showroom_category/golf-series.

Figura 56: in <https://www.rolanddg.com/en/blog/230713-nft-art-exhibition>.

Figura 57: in <https://pjpronft.wixsite.com/nftexpoJapan>.