Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale (*ordinamento ex D.M. 270/2004*)

In Economia e Gestione delle Arti e delle Attività Culturali

Tesi di Laurea

Ca' Foscari
Dorsoduro 3246
30123 Venezia

Quando il Giappone si impone

La rivincita artistica nel Secondo Dopoguerra

Relatore

Ch. ma Prof. ssa Maria Roberta Novielli

Correlatore

Ch. mo Prof. Davide Giurlando

Laureando

Eleonora Bortolamei

Matricola 850307

Anno Accademico

2014 / 2015

Indice

Introduzione… pag. 4

Parte Prima- Anime “esotici”: quando la trama si svolge in Europa…pag. 8

Parte Seconda- L’arte contemporanea giapponese nel mondo occidentale: diverse visioni, influenze reciproche e collaborazioni internazionali… pag. 66

Parte Terza- Animazione e musica: videoclip e cortometraggi “d’autore”… pag. 156

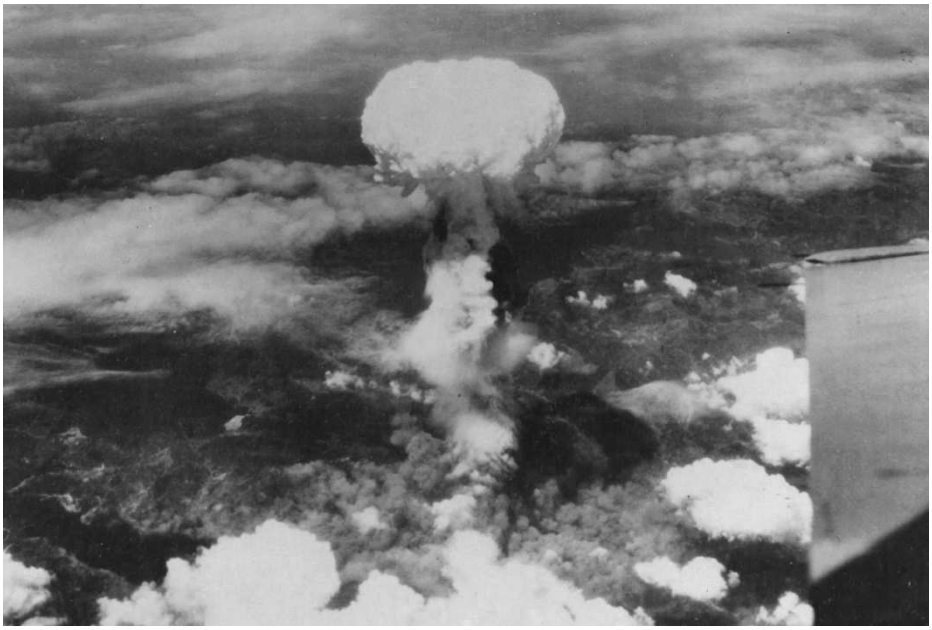
Conclusioni…pag. 173

Glossario…pag. 181

Bibliografia…pag. 185

Sitografia…pag. 188

Introduzione



Il fungo atomico su Nagasaki, 9 agosto 1945.

Hiroshima, 6 agosto 1945

La presente tesi tratta principalmente della situazione artistica del Giappone durante il secondo dopoguerra, focalizzandosi in particolare su quei progetti in ambito cinematografico, artistico e musicale che hanno previsto la collaborazione tra autori giapponesi, coadiuvati da case di produzione cinematografica e *brand* del mondo della moda, piuttosto che da altri artisti in qualità di "committenti", i quali provengono in molti casi anche dal mondo occidentale.

Questa situazione può definirsi per certi aspetti paradossale in quanto il Giappone, messo letteralmente in ginocchio dalla pesante sconfitta da parte degli Stati Uniti e dai Paesi alleati, nella sua fase di ripresa economica, morale e, per l'appunto, artistica, prende spunti e crea delle vere e proprie reti di contatti proprio con quelle nazioni che, pochi anni prima, lo avevano ridotto in macerie.

I disastri atomici di Hiroshima e Nagasaki, avvenuti rispettivamente il 6 e 9 agosto 1945, costringono infatti l'arcipelago alla resa immediata; il Paese in questo modo non aveva soltanto perso la guerra, ma si era anche ritrovato distrutto a livello economico, psicologico e artistico, oltre che dal punto di vista architettonico, poiché numerose città erano state completamente rase al suolo.

Il percorso di ripresa artistica, che di fatto risulta strettamente correlato a quello di ricostruzione economica e sociale, prevede l'utilizzo di una serie di risorse piuttosto eterogenee fra loro; si attinge, infatti, sia alle tradizioni consolidatesi nei secoli passati, che hanno reso la storia di questa nazione così gloriosa e affascinante, sia ai fenomeni socio-culturali che attualmente fermentavano e si affermavano in quegli anni di repentini cambiamenti.

Unitamente a questi stimoli "interni", da cui si ricavano le basi su cui gettare ogni futura iniziativa artistica e culturale, il Paese comincia a studiare accuratamente anche le dinamiche del mondo occidentale, così fiorente e in continua ascesa dal punto di vista economico e artistico. Guardando soprattutto al mondo dell'arte, il centro nevralgico a livello mondiale è senza dubbio New York, che dagli anni Sessanta è stata sede dello sviluppo di numerosi correnti artistiche che hanno rivoluzionato il concetto stesso di arte, quali ad esempio Pop Art, New Dada, Posthuman. Attraverso la fitta rete di musei e gallerie presente sul territorio, la città si presenta come il trampolino di lancio ideale per ogni artista che, qualunque sia la sua provenienza, voglia affermarsi sul panorama artistico internazionale.

Tuttavia, il mutamento della concezione dell'arte nella società contemporanea comprende anche la sua stretta correlazione con il mercato e il mondo del *business*: l'artista che ha intenzione di imporsi a livello mondiale non deve più far leva solo sul

suo talento e il suo impegno, ma deve conoscere e assimilare perfettamente anche le dinamiche interne al mercato dell'arte, seguendone le regole, altrimenti non otterrà mai i riconoscimenti a cui aspira.

Il Giappone riesce a comprendere l'importanza di ispirarsi all'Occidente, Stati Uniti *in primis*, ma anche al continente europeo successivamente; quelli che in guerra erano i nemici ora devono essere guardati con un occhio più critico, al fine di coglierne gli aspetti utili al proprio percorso di ripresa. Questo ambiguo rapporto di amore e odio si concretizza in una prolifica serie di lavori artistici che uniscono collaboratori provenienti dai diversi continenti, che costituisce l'argomento principale della seguente tesi.

Nella prima parte di questo elaborato, dopo una digressione sulle forme tradizionali di rappresentazione teatrale, sulla nascita del cinema d'animazione e su quella del genere *manga* in Giappone, vengono approfonditi alcuni *anime* frutto di collaborazioni tra autori giapponesi e occidentali; in questa sezione ci si concentra sulle serie televisive di produzione nipponica ambientate in Europa, continente del quale il Giappone subisce il fascino "esotico", alla stessa stregua di come gli occidentali lo avvertono nei confronti dei Paesi orientali.

Nella seconda parte, viene tracciata a grandi linee la situazione dell'arte contemporanea in Giappone, trattando soprattutto di uno dei suoi esponenti più noti a livello mondiale: Murakami Takashi. Delineare il percorso e il profilo di questo artista risulta assai utile anche a spiegare come di fatto l'integrazione tra talento e capacità di sapersi muovere in ambito economico e commerciale siano ormai un binomio imprescindibile per il raggiungimento del successo a livello mondiale. Questa combinazione vincente di elementi si palesa anche nelle collaborazioni tra artisti e case di moda, che portano alla realizzazione di collezioni esclusive, dall'enorme successo commerciale, oltre che a una fruizione dell'arte più aperta e meno elitaria rispetto al passato. Gli artisti coinvolti in questo genere di progetti raggiungono quindi una popolarità quasi impensabile qualora fossero rimasti relegati al solo contesto museale; il mondo dell'arte giapponese si reinventa anche sotto

questo punto di vista, senza però abbandonare i dettami della tradizione che riemergono sempre, sia a livello tecnico, stilistico, oltre che contenutistico, nelle opere realizzate.

La terza parte si concentra sulle produzioni di videoclip musicali diretti da animatori giapponesi per gruppi musicali sia conterranei sia occidentali: questo genere di produzioni rappresenta un canale veloce e immediato per far conoscere autori che altrimenti sarebbero emersi faticosamente al di fuori dei confini nazionali. Dirigendo animazioni per musicisti provenienti da diverse parti del mondo, essi riescono ad arrivare a un pubblico molto più vasto, il quale non necessariamente è appassionato anche di *manga* e *anime*, ma che, attraverso questo genere di lavori, ne viene a conoscenza e inizia ad apprezzarlo.

JAPANESE SURRENDER; WORLD WAR II ENDS

Pearl Harbor Is Avenged!

AMERICAN POWER OVERWHELMS FOE

(By The Associated Press)

Washington, Aug. 14.—President Truman announced at 7 p. m. (Youngstown time) Japanese acceptance of surrender terms.

They will be accepted by General Douglas MacArthur when arrangements can be completed.

Mr. Truman read the formal message relayed from Emperor Hirohito through the Swiss government in which the Japanese ruler pledged the surrender on the terms laid down by the Big Three conference at Potsdam.

President Truman made this statement:

"I have received this afternoon a message from the Japanese government in reply to the message forwarded to that government by the Secretary of State on August 11.

No Qualifications

"I deem this reply a full acceptance of the Potsdam declaration which specifies the unconditional surrender of Japan.

"In this reply there is no qualification.

"Arrangements are now being made for the formal signing of surrender terms at the earliest possible moment.

"General Douglas MacArthur has been appointed the supreme Allied commander to receive the Japanese surrender.

"Great Britain, Russia and China will be represented

This message expressed Hirohito's "extreme concern" at the "calamity caused by the United States."

White House aids emphasized that on the basis of previously laid plans V-J Day could not come until the latter part of the week. They laid heavy stress on the fact that Japan actually will not have surrendered until responsible Japanese leaders have signed on the dotted line.

There was good reason to believe that had the acceptance not come through today the atomic bomb campaign would have been resumed and one hint of this came in a report from Guam that Superfortresses were again thundering northward against enemy industrial targets. The B-29s were used to make the bomb attacks and had been out of action since Saturday.

And, this was not all that was in store for the enemy. President Truman, it was reported by military authorities, had counted on the use of newly developed weapons in America's secret arsenal to shock and knock Japan out of the fighting at an early date.

The Potsdam demand for unconditional surrender would reduce Japan to her four main islands. The later Allied note would allow Emperor Hirohito to remain as a monarch committed to promulgate any edicts which the victorious Allies handed to him.

Tells of Nipponese Weeping

Domei, semi-official Japanese news agency, described a scene of weeping Nipponese gathered before the Imperial Palace.

"Aug. 14, 1945, the Imperial decision was granted." Domei

La prima pagina di un quotidiano americano che annuncia la resa del Giappone, il 15 agosto 1945.

Parte Prima

Anime “esotici”: quando la trama si svolge in Europa

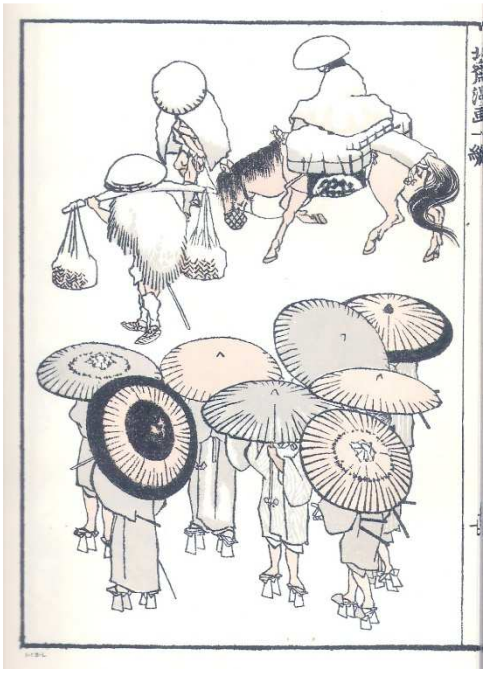
Breve introduzione sul cinema d’animazione giapponese e sui *manga*

Esempio di Emakimono.

Lanterna magica.

Kamishibai.

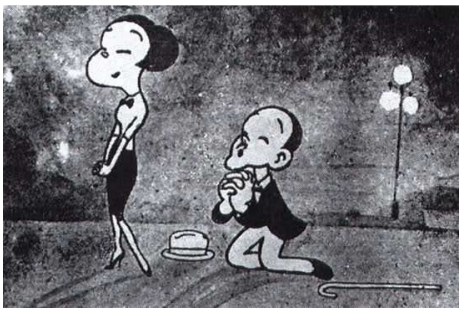
Rappresentazione bunraku.


Pagina tratta dagli Hokusai Manga.

Una vignetta satirica presente nella rivista Japan Punch.

Illustrazioni presenti in un numero della rivista Tokyo Puck.

Frame tratto da Il Portinaio.



Frame tratto da Il Mondo del Potere e delle Donne.

Frame tratto da La Balena.

Una pagina tratta dal manga Tetstuwan Atomu.

Sopra, a sinistra: copertina di un numero del manga La Principessa Zaffiro.

Sopra, a destra: frame tratto dalla serie televisiva tratta dal manga sopra citato.

Una scena tratta dalla serie televisiva L'Uomo Tigre.

Prima di addentrarmi in questa prima parte della presente tesi, che si concentra sulle serie televisive di produzione nipponica (o di coproduzione con case di produzione occidentali), è opportuno far presente in un breve excursus quali siano stati i passi fondamentali mossi dal cinema di animazione giapponese, dalle origini fino al momento in cui le serie di cui tratto fanno il loro ingresso nel mondo della televisione orientale e occidentale; la produzione televisiva è infatti successiva ma strettamente connessa al mondo del cinema. Altro punto di fondamentale importanza è osservare come la storia del manga si intrecci a quello degli *anime*, i film d'animazione giapponesi, poiché i soggetti e le storie di numerosissime serie tv, oltre che da romanzi di fama nazionale o mondiale, sono tratti da questi fumetti da cui prendono in molti casi ispirazione. A volte invece "nasce" prima il lungometraggio rispetto al lavoro indirizzato al piccolo schermo, alimentando una casistica sulle cui origini e punti fondamentali ritengo sia opportuno avere un quadro generale.

Il cinema d'animazione giapponese ha un'origine strettamente connessa alla cultura antica della sua nazione, la quale annovera forme di rappresentazione che esercitano su di esso una profonda influenza. Primo tra tutti viene l'*emakimono,* concernente storie costituite da immagini e testi dipinti su carta o seta al fine di illustrare storie di varia natura come leggende, racconti, aneddoti religiosi, presente fin dall'XI secolo. La narrazione spettava a cantastorie itineranti che, reggendo i rotoli con entrambe le mani, li srotolavano da destra verso sinistra man mano che la storia proseguiva, offrendo così agli spettatori l'immagine al momento opportuno. Un contesto simile all'attuale cinematografo è invece tipico del *kagee*, il teatro delle ombre, e dello sviluppo della lanterna magica. Nato come forma di intrattenimento per bambini, nel tempo acquisì lo *status* di forma teatrale vera e propria destinata anche ad un pubblico di adulti, evolvendosi nella forma nota come *nikishi kagee* (teatro delle ombre policrome) consistente nella proiezione di immagini dipinte su lastre di vetro e successivamente proiettate con l'ausilio di lenti a specchio. Dallo sviluppo totalmente nipponico della lanterna magica precedentemente accennata, la quale ha importazione tuttavia olandese, nacque un'altra forma teatrale il cui nome è *utsushie* (immagini

proiettate). Furono ideati proiettori mobili in legno per accentuare il movimento delle immagini dipinte su lastre e proiettate su carta, generando in questo modo un effetto di stupore nello spettatore che non riusciva a individuare la posizione da cui proveniva il proiettore, sapientemente nascosto. Un altro media da strada che conobbe un'enorme popolarità fu il cosiddetto *kamishibai*, noto già dal XII secolo ma che raggiunse il suo apice tra gli anni Venti e Trenta del Novecento. Esso consiste in un teatrino di legno montato su una bicicletta, con cui i cantori si spostavano attirando il pubblico dalle strade e dalle piazze, che veniva ad assistere alle rappresentazioni, durante le quali venivano anche venduti dolci. Data la popolarità e la potenza di comunicazione del mezzo, i *kamishibai* vennero usati anche a scopo propagandistico durante la Seconda Guerra Mondiale. La forma che probabilmente influenza di più il cinema d'animazione viene però ricondotta al teatro *bunraku*, una delle quattro tipologie tradizionali di teatro giapponese. Questo genere di spettacoli vede la messa in scena di marionette alte circa la metà di un essere umano, mossa da tre *kurogo* (uomini in nero) chiamati così per il loro abbigliamento che prevedeva anche un cappuccio, in modo da annullare metaforicamente la loro presenza in scena. I movimenti delle marionette sono molto fluidi e naturali, ma la loro caratterizzazione somatica non è realistica: questo perché un personaggio poteva venir utilizzato per interpretare più ruoli.

Oltre a tutte queste forme di rappresentazione, bisogna considerare che il cinema d'animazione è indissolubilmente legato, come già accennato, allo sviluppo dei manga, ovvero i fumetti giapponesi. Trattasi di un genere dal carattere inizialmente elitario e parodico nei confronti delle classi più agiate, quali clero e aristocrazia. Il termine fu coniato da Hokusai che lo utilizzò come titolo per i suoi quindici volumi di *manga* pubblicati tra il 1814 e il 1878, detti appunto *Hokusai Manga*, considerato il primo vero e proprio manga della storia, presentato all'Esposizione Universale di Parigi nel 1867 insieme ad altri fumetti. Durante il periodo *Meiji* (1868-1912) numerose riviste si dedicarono a inserire tra le proprie pagine le cosiddette *strip*, le quali accentuavano il carattere satirico delle notizie. Ricordiamo tra queste la rivista

Japan Punch, fondata a Yokohama nel 1862 da Charles Wirgman, dove tra l'altro per la prima volta comparirono le nuvole per contenere i testi. Un altro contributo fondamentale venne nel 1905 da Kitazawa che diede vita alla rivista satirica *Tokyo Puck*, esportata anche al di fuori del Giappone, che artisticamente diede i natali a molti pionieri dell'animazione.

Nello specifico, riguardo al cinema d'animazione, il primo disegno animato giapponese risale al 1917, anche se a luglio 2005 furono ritrovati a Osaka cinquanta fotogrammi, della durata complessiva di quattro secondi, dove un uomo posto di spalle rispetto al pubblico scrive su una lavagna la parola "cinema", si gira verso lo spettatore e saluta, levandosi il cappello. Questi fotogrammi furono fatti risalire al 1907; ci sono molti dubbi sulla detenzione e la destinazione del filmato ma, se così fosse, il primo film d'animazione a livello mondiale sarebbe giapponese! Ad ogni modo, il primato in Giappone è universalmente riconosciuto a *Imukawa Muzuko, il portinaio* (*Imukawa Muzuko, genkanban no maki*), ad opera di Shimokawa Oten, considerato insieme a Kouchi Jun'ichi e a Kitayama Seitaro uno dei tre pionieri dell'animazione nipponica.

Inizialmente si sperimentarono varie tecniche, come la *chalkboard animation*, che prevedeva il disegnare le immagini sulla lavagna con il gesso, fotografarle e modificarne lievemente i tratti[1]; un'altra tecnica introdotta in quegli anni fu il

[1]In ambito occidentale, uno dei pionieri dell'animazione è James Stuart Blackton (Sheffield 1875- Glendale (California) 1941), regista, produttore cinematografico e attore inglese che si serve anch'egli della tecnica della *chalkboard animation*. Dopo essere emigrato negli Stati Uniti, diventa uno dei primi produttori cinematografici dell'era del cinema muto, oltre che il fondatore della Vitagraph e uno dei primi registi a usare tecniche come passo uno e animazione. Viene quindi considerato il padre dell'animazione americana, nonché uno dei primi pionieri del cinema. Il suo primo film d'animazione è *The Enchanted Drawing* (1900), realizzato con la tecnica della *stop-action*: la cinepresa viene fermata, viene apportato il singolo cambiamento, dopo di che la cinepresa si riavvia, si ferma nuovamente e così via. Nel 1905 avviene il passaggio alla *stop-motion*, in modo quasi accidentale; Blackton stava lavorando a delle registrazioni in *stop-action* sul tetto quando del fumo dal generatore del caseggiato inizia ad ondeggiare sullo sfondo. Gli sbuffi di fumo producono uno

rodovetro come frame per le animazioni, fogli trasparenti di nitrato di cellulosa e canfora sui quali veniva riprodotta e dipinta l'immagine animata da sovrapporre a fondali fissi. Successivamente vennero usate sfumature di grigio per ottenere leggeri effetti di ombreggiatura. Cominciarono anche le prime sperimentazioni sul sonoro, ma per il primo film della tradizione nipponica che ne sarà interamente dotato bisognerà attendere il 1932 con *Il mondo del potere e delle donne* (*Chikara to onna no yo no naka*), di Masaoka Kenzo, mentre il primo film a colori venne prodotto nel 1948 e fu intitolato *Il mio baseball* (*Boku no yakyu*), di Asano Megumi.

Proprio quest'ultimo titolo introduce una tematica piuttosto complessa, che è anche uno degli argomenti principali della mia tesi: il rapporto tra Oriente e Occidente, anche se in questa pellicola in particolare ci si focalizza sugli Stati Uniti, di cui il baseball è lo sport nazionale. I film d'animazione americani si diffusero in Giappone dagli anni Venti del Novecento, ma tale distribuzione divenne realmente ingente e sistematica a partire dagli anni Trenta. Si trattava di opere già sonore, in grado di esercitare una forte attrazione sul pubblico. Personaggi come Betty Boop, Felix il Gatto, Braccio di Ferro e Topolino furono così conosciuti e rivisitati anche in molte animazioni giapponesi, in cui i personaggi della storia ne riproducono addirittura i lineamenti. Tuttavia non si può parlare di un rapporto di mera emulazione da parte degli animatori giapponesi, che vedevano il colosso americano come un rivale da scalzare non solo dal punto di vista cinematografico, ma anche politico: sono infatti gli anni in cui il cinema viene usato a scopo propagandistico in quanto si era ormai prossimi al secondo conflitto mondiale, e sono molteplici gli esempi d'animazione che alludono alla sconfitta che i giapponesi intendono infliggere all'Occidente, tra cui storie con protagonisti animali e creature di fantasia un Topolino oppure un Bruto (l'antagonista di Braccio di Ferro) umiliato e perdente. In quegli anni di fermenti

---

strano effetto ma Blackton sceglie comunque di riprodurli liberamente. Nel 1906 produce *Humorous Phases of Funny Faces*, in cui la tecnica *stop-motion* viene adoperata per produrre una serie di effetti: vengono disegnate due facce su una lavagna, che prendono vita e danno inizio a una sorta di *sketch*. Blackton con questo ed altri lavori ha il merito di stimolare la creazione dei primi film animati in America.

inizia anche la diversificazione in generi, cosa che avviene anche per i *manga*, i quali saranno suddivisi in ulteriori classificazioni tra gli anni Sessanta e Settanta in base al target di pubblico al quale si rivolgevano: *shojo* per le ragazze, *shonen* per i ragazzi, *seinen* per il pubblico maschile adulto, *pink manga* invece per un pubblico femminile adulto, mentre a inizio secolo i generi erano più semplicemente horror, comico, fantascienza e altri, senza scendere più di tanto nello specifico su chi fosse il lettore-tipo.

È palese che la storia del cinema d'animazione in Giappone, così come tutte le altre forme di espressione artistica, risentì pesantemente delle conseguenze degli avvenimenti storici che si susseguirono in quegli anni. I film furono sottoposti a censure, coinvolti in campagne di propaganda. Dopo la guerra, si percepì fortemente la volontà degli autori di descriverne gli orrori subiti, oltre che per la paura che un nuovo conflitto potesse prima o poi sorgere e distruggere quanto si stava faticosamente ricostruendo.

Tuttavia le sperimentazioni tecniche nel campo del cinema d'animazione, così come la creatività degli autori stessi anche in ambito *manga*, del resto, non sembrano subire colpi che ne arrestano l'evoluzione, anzi, attingendo sapientemente sia dalla tradizione che dal contesto storico contemporaneo ad essi, furono prodotti degli autentici capolavori. Giusto per fare qualche nome, Ofuji Noburo, apprendista di quel Kouchi Jun'ichi prima citato tra i pionieri del genere, fu un grandissimo sperimentatore nel campo del cinema d'animazione, tra le altre cose anche nell'ambito della sonorizzazione dei disegni animati. Ai suoi lavori si deve anche la nascita in Giappone del karaoke e dei video musicali, in quanto fu in grado di realizzare corti con immagini costruite su misura della traccia audio. Uno dei suoi lavori più importanti, *La Balena* (*Kujira*), prodotto nel 1927, fu concepito interamente solo con silhouette nere e venne rivolto a un pubblico adulto. Seguì anche un remake nel 1952, presentato al Festival di Cannes, che ottenne ampi consensi. Dopo la sua morte, avvenuta nel 1961, fu istituito il prestigioso premio che

reca il suo nome, il quale viene attribuito ogni anno agli animatori che si distinguono per eccellenza e innovazione.

Il primo vincitore del premio Ofuji fu Tezuka Osamu, altro nome di spicco nel campo dell'animazione ma non di meno in quello del manga, tanto che ne venne soprannominato "il dio". La sua carriera si intreccia con l'inizio delle trasmissioni televisive nel 1953, che ebbero il merito di contribuire alla riunificazione della nazione dopo la fine dell'occupazione americana, avvenuta nel 1951 e sancita con la firma del Trattato di San Francisco. Le immagini provenienti da programmi occidentali, soprattutto ora americani, esercitarono una notevole influenza sulla classe media nipponica, la quale però ha saputo adattarvisi con coerenza, attingendo comunque alle proprie tradizioni culturali. Tale influenza però non riuscì a cancellare il giudizio critico verso l'ex occupante: numerosi furono i film che nacquero dalle esperienze traumatiche vissute durante la guerra. Tezuka Osamu sentiva forte dentro di sé la vocazione come autore di manga, ma per garantirsi entrate economiche sicure si dedicava anche alla realizzazione di numerose serie televisive; prima tra tutte *Tetsuwan Atomu*, inaugurata nel 1963 per la Fuji Television, tratta comunque da una sua pubblicazione a fumetti. Nel 1966 Tezuka finì di produrre altre due serie tv: *Le avventure di Goku* (*Goku no Daiboken*) e *La Principessa Zaffiro* (*Ribon no kishi*, lett. "Cavaliere del nastro") , che riscosse anni dopo un grande successo anche in Europa e in Italia.

Nel 1964 si verificarono avvenimenti di rilievo per lo sviluppo economico del Giappone, primo tra tutti le Olimpiadi di Tokyo, che furono anche le prime in assoluto a venir trasmesse alla televisione a colori. I giochi olimpici contribuirono a dare un'immagine vincente e al passo coi tempi della nazione, offrendo un modello sociale e culturale a cui ispirarsi. In questo contesto nacquero numerosi *manga* e serie televisive, in cui i protagonisti venivano elevati a veri e propri eroi con tanto di presenza di elementi quasi divini, come ad esempio *L'uomo Tigre* (*Taiga masuku*,

lett. “La Maschera da Tigre”), realizzata nel 1969 e molto nota anche al pubblico italiano.

Dagli anni Sessanta iniziarono a comparire sul piccolo schermo animazioni frutto di coproduzioni nippo-europee, tra le quali è un esempio tra i più famosi *Heidi, la ragazza delle Alpi* (*Arupusu no shojo Heidi*), tratto dal romanzo *Heidi* di Johanna Spyri su adattamento di Takahata Isao, di cui si parlerà diffusamente più avanti. Questa serie fa parte di un fortunato genere, seguito sia da adulti sia da bambini, che riguarda le animazioni tratte da opere letterarie, genere che rappresentava un’alternativa a quello robotico o *shojo*, quest’ultimo rivolto a un giovane pubblico femminile. In quegli anni le collaborazioni con l’Europa si fanno sempre più fiorenti, e frequente è la scelta di numerosi autori di serie tv e *manga*, da cui poi saranno tratte le serie, di collocare la vicenda in uno scenario occidentale, non sempre riconducibile a un luogo fisicamente esistente, come nel caso de *La Principessa Zaffiro*, andata in onda tra il 1967 e il 1968; trasmesso in Italia su scala nazionale dal canale Italia 1, si snoda nell’immaginario reame di Silver Valley, il quale presenta caratteristiche tipiche delle ambientazioni fiabesche squisitamente occidentali, con castelli che sembrano richiamare alla mente quelli di Ludwig di Baviera. Si tratta quindi di un vero e proprio assemblaggio di componenti provenienti da diverse località. A volte invece i luoghi sono riconducibili a nazioni e città identificabili, come la prima serie di cui avrò modo di trattare nella mia tesi, dal titolo *Marco- Dagli Appennini alle Ande (Haha o tazunete sanzen ri)*, il cui *layout* viene curato da Miyazaki Hayao sotto la regia del già citato Takahata Isao. Gli episodi di questa serie tv sono ambientati dapprima a Genova, poi tra Brasile e Argentina, fino al ritorno dei protagonisti nell’ultima puntata proprio nella città di partenza. Miyazaki si impegnò a realizzare un’attenta documentazione con tanto di viaggi in loco per rendere il tutto impeccabilmente realistico.

A prescindere da ciò, è importante notare in primis il fascino che esercitava nell’immaginario collettivo nipponico l’Occidente, visto come un panorama

“esotico”, dai confini e dai tratti non sempre definiti (forse anche per la sua diversità rispetto ai paesaggi orientali), dove le trame possono acquisire un’aura del tutto conturbante. Pensandoci, non è del resto la stessa concezione che abbiamo noi Europei circa le terre che secondo la nostra forma mentis definiamo “esotiche”, come l’Oriente o l’America Latina? La percezione quindi di ciò che è diverso dalle nostre consuetudini assume una forte carica attrattiva; quello che cambia, probabilmente, è solamente il punto di vista.

Marco: Dagli Appennini alle Ande

Scheda dell’anime

Titolo originale: Haha o tazunete sanzen ri (lett. “Tremila miglia alla ricerca della mamma”)

Regia: Takahata Isao

Charatcher design: Kotabe Yoichi

Layout: Miyazaki Hayao

Musiche: Sakata Koichi

Studio: Nippon Animation (con la collaborazione della Taurus Film)

Rete: Fuji TV

La serie *Marco: Dagli Appennini alle Ande* va in onda dal 4 gennaio al 26 dicembre 1976 in Giappone, e dal 20 ottobre 1980 in Italia. Gli episodi sono in tutto cinquantadue, della durata complessiva di 22 minuti ciascuno.

Sinossi

Marco è un bambino dell'età di dieci anni che abita con la sua famiglia, costituita dal padre Pietro, il fratello maggiore Tonio e la madre Anna, a Genova. Proprio la madre decide a malincuore di lasciare patria e famiglia e partire per l'Argentina, dove andrà a lavorare per sopperire alle difficoltà economiche della famiglia; il padre infatti è appena riuscito ad aprire, non senza ingenti sforzi, una clinica per poveri dove esercita la professione di medico, per cui la donna si offre spontaneamente di andare lei stessa all'estero a cercar fortuna. Marco riceve periodicamente lettere dalla madre, le quali però dopo un anno circa smettono di arrivare. Quando dopo diverso tempo la madre ricomincia a scrivere, il protagonista capisce immediatamente che quella che la madre descrive come una malattia di poco conto, è in realtà qualcosa di ben più serio, che però non viene ammesso per non far preoccupare la famiglia lontana. In Marco cresce sempre più forte il desiderio di raggiungere la madre in Argentina e sincerarsi delle sue condizioni, tanto che comincia a escogitare delle modalità per conseguire il suo obiettivo. Nel mentre conosce una famiglia di burattinai, il cui capofamiglia è Pepe, e le sue tre figlie: Concetta, Giulietta e Violetta. Con l'ultima, sua coetanea, instaura un rapporto di profonda amicizia. Anch'essi sono intenzionati ad andare in Argentina e il bambino pensa seriamente di aggregarsi, se non fosse che il padre Pietro non è affatto d'accordo a riguardo. Dopo che la famiglia di Pepe parte per l'Argentina, Marco si nasconde in una nave diretta in Brasile ma viene scoperto. Il padre, consapevole che la volontà del figlio resterà solida e immutabile, a questo puto acconsente affinché parta per il Sud America.

Quando raggiunge finalmente Buenos Aires, dopo aver fatto scalo a Marsiglia prima ed essere sbarcato a Rio de Janeiro poi, scopre che all'indirizzo in cui doveva abitare la madre risiede invece un'altra signora, che non è in grado di dargli delucidazioni su dove possa trovarsi Anna né tantomeno Francesco Merelli, il parente che teneva i contatti tra lei e la famiglia in Italia. Con l'aiuto però di Pepe e le sue figlie, incontrati fortunosamente, riesce a intraprendere il viaggio verso Bahia Blanca, dove potrebbe trovarsi il nuovo domicilio della madre. Lì però non trova nessuno che possa dargli una mano nelle sue ricerche; tuttavia alla stazione incontra un uomo che lo fa tornare a Buenos Aires; l'uomo in realtà è proprio Francesco, che si nasconde sotto falso nome poiché ha rubato i soldi e le lettere che appartenevano ad Anna. Marco, scoprendo man mano nuovi indizi e occasionalmente aiutato da individui benevoli, riesce dopo numerose peregrinazioni a raggiungere Tucumàn, dove effettivamente trova la madre in precarie condizioni di salute. Il figlio le dà a questo punto la forza di affrontare l'intervento che le salverà la vita, in modo da poter far ritorno nella loro amata Genova, evento che si verifica nell'ultimo episodio della serie.

La serie televisiva *Marco* si ispira al racconto *Dagli Appennini alle Ande*, presente nel celebre romanzo *Cuore* di Edmondo De Amicis, il quale per la nostra letteratura rappresenta uno dei grandi classici. Questa serie fa parte del progetto che andrà a costituire il genere *"World Masterpiece Theater"*, ovvero quegli *anime* realizzati prendendo ispirazione da capolavori della letteratura mondiale per ragazzi, anche se si tratta sempre nello specifico di romanzi di autori occidentali. Tali *anime* venivano trasmessi alla domenica sera a partire dalle 19:30 dalla Fuji Television e prodotti dalla Nippon Animation dal 1975 al 1997, riproposti poi in replica sempre dalla stessa società dal 2007 fino al 2009. Si può quindi parlare di un vero e proprio

sottogenere nell'ambito degli *anime*, che annovera tra gli altri titoli anche il già citato *Heidi* o *Anna dai capelli rossi* (*Akage no An*), entrambi diretti da Takahata Isao.

La trama non si discosta significativamente dal capitolo del romanzo da cui l'*anime* è tratto, tuttavia segnalo comunque alcune divergenze da quest'ultimo: nel testo di De Amicis non compaiono né la professione del padre né quella del fratello, che nella serie si reca a Milano per studiare ingegneria, ma poi deciderà di diventare ferroviere; nel romanzo è il padre che finanzia il viaggio del figlio in Argentina, mentre nell'anime Marco si procura da sé il denaro necessario lavorando; il parente di Marco nel romanzo è morto, e non si nasconde sotto falsa identità; da ultimo, la famiglia di Pepe nel libro *Cuore* non viene neanche menzionata. Queste divergenze sono però funzionali a sottolineare la tematica centrale della vicenda: il ragazzino compie un percorso non solo fisico, ma anche e soprattutto dal punto di vista della sua formazione personale. Gli elementi come il lavoro svolto per procurarsi autonomamente i soldi per il viaggio, oltre al rilievo dato alla figura del padre che inizialmente rappresenta un ostacolo al perseguimento dell'obiettivo, come anche il parente che inganna il ragazzino, rendono più faticosa la strada di quest'ultimo, che acquista un'aura da vero e proprio protagonista di un *Bildungsroman*, cioè un romanzo di formazione, seppure in versione televisiva. Il tema del bambino con genitori "assenti" o addirittura orfano, che attraversa il suo percorso evolutivo libero dai condizionamenti degli adulti, è molto caro a Miyazaki, che qui si occupa di realizzare le ambientazioni in cui si svolge la vicenda, e che come regista avrà in seguito modo di sviluppare questo filone.

Non si può prescindere dall'amore di Miyazaki per l'Italia[2] e per l'Occidente in generale, dove ambienterà negli anni a seguire molti suoi film. L'amore del regista

[2] A tale proposito, cito in particolare due lungometraggi *anime*: *Lupin e il Castello di Cagliostro (Rupan Sansei: Kariosutoro no shiro)* e *Porco Rosso (Kurenai no Buta)*. Il primo segna l'esordio di Miyazaki come regista, realizzato nel 1979 dalla TMS Entertainment e viene trasmesso in Italia nel 1984. L'ambientazione è fortemente influenzata, oltre che dai castelli di Ludwig di Baviera e dagli scenari tipici della

per il dettaglio è tale che svolge concretamente dei sopralluoghi al fine di realizzare ambientazioni che siano il più realistiche possibile. Si reca pertanto a Genova, oltre che in Sud America. Ne deriva un lavoro magistrale con una finezza nei dettagli davvero notevole. Soffermandoci su alcuni esempi, nel primo episodio, "La partenza", si notano gli umili interni, riprodotti accuratamente, della casa del protagonista, senza alcuna contaminazione di elementi orientali che risulterebbero ovviamente fuori luogo; inoltre, le colline e le vallate liguri che il carro dello zio Carlo percorre sono descritte con colori vivaci e dovizia di particolari. Caratteristiche sono anche le scene del mercato, con la merce di ogni tipo esposta sui banconi e i vari venditori con cui Marco si relaziona più volte durante il corso degli episodi. La scuola, che compare nel secondo episodio, presenta un'architettura ben realizzata nella sua specificità, così come la chiesa e gli altri edifici del paese. La differenza tra lo stile delle case dei quartieri più signorili, con giardini grandi e curati, e di quelli più poveri, salta subito all'occhio fin dal terzo episodio, durante il quale Marco trova lavoro come postino e si aggira per Genova a consegnare le varie lettere. Non mancano poi le insegne, come quella dell'osteria sotto i portici nel quarto episodio, o quella con su scritto "Bar" affissa al muro. Le strade sono spesso strette, e di notte poco illuminate nei quartieri più malfamati, come quelle in cui ha luogo la rissa tra Marco e il suo amico Emilio, che tentano di recuperare i soldi che avevano dato a Paolo per il biglietto della nave nel tredicesimo episodio.

Costa Azzurra, anche dalle Alpi italiane, da cui Miyazaki trae spunto consultando un libro di fotografia; inoltre nel film si fa riferimento ad una città romana sommersa dalle acque, la quale introduce il tema del contrasto tra natura e civiltà, molto caro al regista. *Porco Rosso* esce invece nel 1992, diretto sempre da Miyazaki e tratto proprio dal un suo *manga Hikotei Jidai*, prodotto dallo Studio Ghibli. La trama è ambientata in Italia, precisamente a Milano, e i protagonisti, Marco Pagot e Gina, prendono i nomi dagli autori italiani (i fratelli Marco e Gina Pagotto) con cui egli aveva iniziato una collaborazione, mai portata a termine, che avrebbe dovuto portare alla realizzazione di una serie tv, una trasposizione in chiave canina dei personaggi di *Sir Arthur Conan Doyle*, intitolata *Il fiuto di Sherlock Holmes*. Dato che la TMS sollevò Miyazaki dal progetto, egli produce solo due episodi, ma i rapporti con gli autori italiani resteranno sempre amichevoli.

Le inquadrature più suggestive ad ogni modo, sono quelle che riguardano le vedute "aeree" dei tetti della città, così colorati − ben impressi anche nella mente di Pepe che nostalgicamente li contempla, mentre sta partendo con la nave da Genova sempre nell'episodio tredici −, e che vengono mostrati in tutti i momenti della giornata, dall'alba al tramonto. Guarda caso, è anche l'ultima inquadratura che conclude il cinquantaduesimo episodio, l'ultimo della serie, non appena Anna e Marco sbarcati al porto di Genova si sono ricongiunti con famiglia e amici.

Altri dettagli di rilievo sono quelli che si notano nella riproduzione delle imbarcazioni ormeggiate presso il porto, come la nave Michelangelo e la Leonardo Da Vinci, che partono e tornano dall'Argentina. Tuttavia la stessa attenzione viene riservata al dirigibile che viene inaugurato nel dodicesimo episodio tra il discorso del sindaco e la banda che suona.

L'amore per i dettagli tecnologici di qualsiasi mezzo di trasporto e delle vedute dall'alto introducono altri temi che saranno ampiamente sviluppati dalle pellicole a cui Miyazaki lavorerà in qualità di autore e regista: il volo, compiuto da aerei, elicotteri, e molti altri mezzi ancora, da personaggi di fantasia e reali, compare in ogni suo lavoro, come la precisione con cui descrive ogni elemento tecnologico quali macchinari, aerei, mezzi di locomozione delle più varie tipologie. Del resto, come per ogni autore, non si può prescindere dalla formazione di Miyazaki per comprendere appieno quelli che vengono riconosciuti a livello mondiale come veri e propri capolavori del cinema d'animazione giapponese.

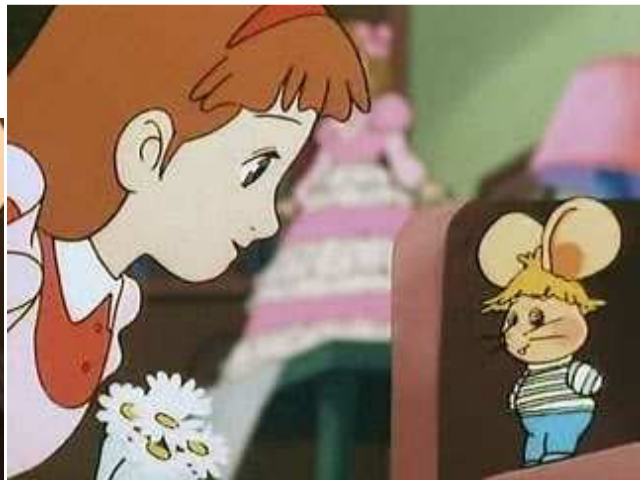
Nato nel 1941 a Tokyo, Miyazaki vive i primi anni di vita durante il secondo conflitto mondiale, seppur in modo "edulcorato"; la famiglia, infatti, per scampare alla guerra, si rifugia nella località rurale di Utsunomya. Il padre e lo zio sono proprietari di un'industria che fabbrica componenti per aeroplani, e questo elemento è di importanza fondamentale per la passione del regista per il volo e gli aerei, che sfocerà anche nelle sue minuziose quanto fantasiose descrizioni di macchine volanti, oltre che di mezzi di trasporto realmente esistenti.

Dopo aver conseguito la laurea in scienze politiche ed economiche nel 1963, inizia a lavorare per la Toei, studio d'animazione dove conoscerà il suo futuro collaboratore Takahata Isao, con cui produrrà i suoi film di maggior popolarità e successo sotto il nome dello "Studio Ghibli", fondato nel 1985. "Ghibli", è il nome con il quale viene soprannominato l'aereo italiano Caproni Ca. 309, usato durante la Seconda Guerra Mondiale, oltre che il nome di un vento caldo del deserto del Sahara. La tematica del volo, del vento come "alito di vita", che spesso scuote le chiome dei protagonisti nei momenti cruciali della vicenda, saranno una costante nei suoi lavori, ma presenti fin dalla serie televisiva appena analizzata. Altri aspetti peculiari di *Marco: Dagli Appennini alle Ande*, divenuti poi costanti nell'opera di Miyazaki sono la volontà di lasciare il finale aperto, indefinito (durante il viaggio di ritorno Marco incontrerà Violetta e lei gli promette che lo raggiungerà quanto prima a Genova: sarà davvero così? Cosa accadrà poi tra i due ragazzini?), e l'assenza di veri e propri antagonisti. Certo, non tutti i personaggi della serie adottano un comportamento esemplare: ricordiamo il truffatore Paolo che vuole intascarsi i soldi del biglietto; il parente che dovrebbe prendersi cura della madre in Argentina e invece scappa sotto falso nome; lo stesso padre Pietro, che non solo sembra incapace di prendere una decisione quando le lettere della moglie cessano di arrivare, ma addirittura si oppone alle intenzioni del figlio che la vuole raggiungere. Tuttavia, non ci sono i veri e propri "cattivi" marcatamente connotati come nelle pellicole occidentali, poiché negli *anime* di produzione giapponese non viene generalmente assunta nessuna posizione manicheista nella caratterizzazione dei personaggi: questi ultimi infatti, presentano numerose sfaccettature caratteriali e, di conseguenza, una personalità più complessa da analizzare ma sicuramente più vicina alla gente reale. Persino Francesco Merelli, seppure sotto falso nome e senza mai confessare chi sia in verità, aiuta Marco pagandogli il biglietto del treno per tornare a Buenos Aires dopo che a Bahia Blanca non ha scoperto nulla su sua madre.

Marco è quindi una serie televisiva tratta da un romanzo italiano e ambientata in Occidente, per giunta parzialmente in Italia, ma la visione che emerge di questo

scenario è sicuramente filtrata dagli occhi di un autore orientale: rappresenta l'ambiente in cui si trova il più realisticamente possibile, ma mantenendo sempre una patina che si percepisce lasciata da un "viaggiatore" dall'occhio estremamente vigile, piuttosto che da un autoctono. Questo "esotismo a rovescio" , a mio avviso, credo che arricchisca sia il soggetto che la trama in sé di una maggiore complessità dal punto di vista interpretativo. *Marco* è quindi una serie animata destinata a un pubblico di ragazzi, ma che può essere seguita con interesse anche dallo spettatore adulto, che vi potrà riconoscere uno strumento di analisi dei rapporti umani fruibile a qualsiasi età.

Bentornato Topo Gigio



Scheda dell'*anime*

Titolo originale: Toppo Jijo-Yume Miru Toppo Jijo

Regia: Ishiguro Noboru, Koshi Shigeo

Charatcher design: Shiraume Susumu

Musiche: Koshibe Nobuyuki

Studio: Nippon Animation, Rever

La serie va in onda in Giappone dal 27 aprile 1988 fino al 6 gennaio 1989 e consta di trentaquattro episodi divisi in due stagioni, in cui ciascuna puntata ha la durata di ventidue minuti. In Italia viene invece trasmessa dal 28 settembre al 5 novembre 1992 su Canale 5.

Sinossi

Topo Gigio è un topo-astronauta proveniente dal lontano 2395, mandato in missione nella Via Lattea alla ricerca di nuove forme di formaggio. A causa di un problema tecnico, la sua navicella spaziale precipita a Catalina, una cittadina della costa laziale. Nell'epoca in cui vive Topo Gigio, Catalina diverrà sede di un'importante base aerospaziale, ma non nel 1992, anno in cui viene catapultato senza possibilità di ritornare alla sua epoca, poiché la sua navicella viene distrutta dallo schianto. A Gigio non resta altro che rassegnarsi a vivere nella Catalina degli anni Novanta, in cui conoscerà nuovi amici, i topi Kurt, Pierre e Arnold, e la piccola Gina, una bambina che si affezionerà molto a lui tanto da adottarlo. Nella cameretta di Gina vive Mimì, la cricetina che in seguito diventerà la sua fidanzata. Nello stesso palazzo di Gina vive Megalo, il perfido gatto della Signora Knop, che passa le sue giornate a dare la caccia ai protagonisti, i quali vivono numerose avventure, le quali però hanno sempre un lieto fine.

Bentornato Topo Gigio è un anime italo-giapponese prodotto dalla Nippon Animation ispirato al pupazzo di Topo Gigio, ideato da Maria Perego nel 1959. Il protagonista, quindi, ha un'origine tutta italiana e di ciò resta pregno, in quanto la stessa Perego nella sua autobiografia mette in luce tutti quegli elementi del suo

percorso personale che l'hanno portata alla realizzazione del suo pupazzo. Per moltissimi anni questo personaggio ha occupato un posto di prestigio in numerosissime trasmissioni italiane quali *Alta Fedeltà*, *Canzonissima*, *Zecchino D'Oro* e *La Banda dello Zecchino D'Oro*, senza contare che fu il primo pupazzo a comparire in *Carosello*, come testimonial dei biscotti Pavesini nel 1961. La fortuna di Gigio può essere rintracciata in una serie di fattori; primo tra tutti il materiale con cui fu costruito, il moltoprene, una schiuma plastica a base di poliestere, di cui Maria Perego scopre l'esistenza nel negozio di un barbiere, in maniera del tutto fortuita. Si tratta di un materiale che ben si adatta sia al mezzo televisivo, sia alla tipologia di movimenti che si intendono far eseguire al topino. La sua creatrice, che vantava una grande esperienza nel teatro di burattini, è ben consapevole che i materiali con cui si fabbricano questi ultimi, così come le marionette − in cartapesta e caolino −, una volta ripresi dalla telecamera appaiono ancora più grinzosi e poco si armonizzano con i lineamenti del volto. Per fare in modo che i movimenti poi risultino fluidi e naturali, la Perego, ancora del tutto ignara del successo che avrebbe avuto in Oriente la sua creatura, prende ispirazione dal teatro *Bunraku*, quindi dalla tradizione teatrale giapponese. Per manovrare Topo Gigio infila le dita a guaina su fondo nero e con una mano dà vita alle gambe, con l'altra muove la testa. I movimenti dei personaggi del *Bunraku* sono molto solenni e aggraziati, atti a sottolineare la drammaticità del soggetto; per il Topo invece servono a dargli un appeal del tutto cordiale e dinamico. Dopo aver spopolato nei programmi televisivi del nostro Paese, apprezzato da ogni fascia di pubblico, Maria Perego e Topo Gigio sfondano anche in Svizzera, Germania, Inghilterra e Stati Uniti, qui con il celebre *Ed Sullivan Show*. Non si parla di un successo solo televisivo; Topo Gigio si impone anche nel mondo della pubblicità e del merchandising. Iniziano poi i viaggi a Tokyo dove costituisce una presenza fissa in circa 500 show televisivi tra il 1965 e il 1967, durante i quali ottiene un grandissimo successo di pubblico. Anche qui le tradizioni di Oriente e Occidente si incontrano: in una puntata, per esempio, Topo Gigio recita insieme ai personaggi del teatro *Bunraku*, suonando per giunta lo *shamisen*, lo strumento a tre corde che

accompagna gli spettacoli di questo genere di rappresentazioni. Sebbene si tratti di spettacoli ben più solenni degli show a cui partecipa comunemente Gigio, la Perego riesce a fargli mantenere l'ironia e il dinamismo che gli è peculiare senza stonare con il contesto specifico in cui si trova.

Il successo ottenuto in Giappone porta Kon Ichikawa, regista vincitore nel 1956 della Mostra del Cinema di Venezia con il film *L'Arpa birmana (Biruma no tategoto)* a proporre alla Perego un lungometraggio con protagonista Topo Gigio, del cui personaggio resta colpito dal punto di vista tecnico e psicologico, dal titolo *Topo Gigio e la Guerra del Missile (Topo Jijo no Botan Senso)*. Ambientato in una città desolata, il regista vuole alludere alla situazione del dopoguerra in Giappone, entrato ferocemente in guerra ma pesantemente sconfitto e umiliato. La pellicola, girata in 35 mm in Cinemascope, non ottiene in Italia il riconoscimento sperato, tuttavia Kon Ichikawa si ritiene soddisfatto di questa collaborazione, tanto che ingaggia nuovamente Maria per girare lo spot di una nota marca di whisky giapponese.

La serie tv arriva più tardi, negli anni Settanta, quando la Nippon Animation avanza alla Perego la proposta di girare un cartone animato a puntate su Topo Gigio. Il progetto viene avviato con qualche difficoltà, in quanto non venne rispettata la clausola del contratto che prevedeva l'approvazione artistica dell'autrice prima della messa in onda degli episodi. La Nippon, per evitare eventuali obiezioni della Perego, le poneva davanti puntate già "preconfezionate"; Maria, dal canto suo, decide di intervenire sui dialoghi al fine di modernizzare notevolmente le storie. Nell'*anime*, Topo Gigio viene dal futuro: la Nippon non sarebbe riuscita altrimenti a giustificare l'aspetto antropomorfo del Topo e il fatto che egli parlasse il linguaggio degli umani. In Italia l'*anime* viene distribuito su una rete Mediaset dopo il rifiuto della Rai, anche se Topo Gigio continuava a essere ospite fisso in diversi programmi live del pomeriggio di questa emittente televisiva. La voce di Topo Gigio, rimasta celeberrima, è quella di Peppino Mazzullo. La sigla italiana, il cui testo è di Alessandra Valeri Manera, con la musica e arrangiamento di Carmelo Carucci, è

cantata dalla famosa Cristina D'Avena, come del resto molte altre sigle di serie tv animate di cui avremo modo di parlare.

L'*anime* ha quindi per protagonisti Topo Gigio e i suoi amici roditori: numerose dunque sono le scene ambientate nelle soffitte o nei sotterranei, dove i topi comunemente abitano, oppure sui tetti delle case su cui riescono a salire arrampicandosi alle grondaie. Gli animali, topi e gatti, che danno loro la caccia, sono tutti in grado di parlare, ma solo Gina riesce ad avere un dialogo col protagonista. Il resto degli umani vede i topi semplicemente per quello che sono, cioè animali, quindi non si relaziona mai con loro, anzi spesso li caccia via qualora vengano scoperti negli interni delle abitazioni[3].

Tuttavia, nonostante il successo riscosso dalla serie in Italia, non sono mancate opinioni discordi a riguardo, probabilmente anche influenzate dal fatto che la stessa Maria Perego non si dimostrò totalmente soddisfatta della collaborazione con i suoi partner orientali. Per esempio, l'articolo uscito il 10 dicembre 1992 a cura di Giulio Bonati su *Il Corriere della Sera* dal titolo *Sosia giapponese? Meglio Topo Gigio*, sostiene che il personaggio di Topo Gigio perda totalmente il fascino e l'emozione che è sempre stato in grado di suscitare in quanto burattino. Anche il fondo nero, riempito di colori nel cartone animato, sarebbe servito a incrementare questa magica atmosfera con cui il pupazzo incantava grandi e piccini. Se non altro, i fautori della versione tridimensionale sono stati nuovamente accontentati negli anni Novanta,

[3] [3] Solo la cameretta di Gina, dalle intense tonalità pastello tra le quali domina il rosa, ricorda per certi aspetti quella che potrebbe essere una cameretta di una sua coetanea orientale, secondo quel principio espresso dall'aggettivo *"kawaii"*, tipico della cultura giapponese, traducibile nella nostra lingua con "carino", "adorabile". Nato negli anni Ottanta per indicare personaggi fittizi di *manga*, *anime*, videogiochi, e gli oggetti loro collegati, si è poi imposto come una vera e propria subcultura in Giappone (ma non solo) che porta ragazzini e ragazzine a scrivere, comportarsi, vestirsi in un determinato modo. Ciò che è "*kawaii*" non deve esser solo appagante dal punto di vista estetico, ma anche buffo e dall'aspetto innocente. Ne deriva un vero e proprio stile, sviluppato nel corso degli anni anche attraverso lavori di artisti giapponesi, i quali hanno raggiunto una fama mondiale.

quando Topo Gigio è tornato in Rai protagonista di una trasmissione in cui ripercorreva le tracce dei grandi artisti in città come Firenze e Parigi.

A prescindere dall'opinione degli Italiani riguardo l'*anime* giapponese, *Bentornato Topo Gigio* resta comunque un esempio degno di nota di come un'idea di provenienza tutta italiana e quindi occidentale, abbia esercitato una forte carica attrattiva su autori e produttori giapponesi, dando vita a una collaborazione del tutto singolare, da un'esperienza che non conosce paragoni nel campo della cinematografia d'animazione.

C'era una volta… Pollon

Scheda dell'*anime*

Titolo originale: Ochamegami monogatari korokoro Poron

Regia: Yotsuji Takao

Musiche: Yamamoto Masayuki, Irinuky Volkovuky

Studio: Kokusai Eigasha

Rete: Fuji TV

La serie è composta da quarantasei episodi trasmessi tra il 1982 e il 1983 in Giappone e arriva in Italia nel 1984, intitolato semplicemente “Pollon”, e viene trasmesso su Italia 1.

Sinossi

Pollon, unica figlia del dio Apollo, è una ragazzina che si presenta inizialmente molto maldestra e sbadata, che vive nell’Olimpo insieme al padre e a tutte le altre divinità, protagoniste dei miti classici. La bambina però dovrà compiere nel corso delle puntate un percorso di maturazione, arrivando ad aiutare con il tempo gli altri dei dell’Olimpo afflitti dalle più differenti problematiche. Lo scopo di questo percorso evolutivo è infatti quello di diventare una grande dea; ad ogni buona azione che Pollon riuscirà a portare a termine, il nonno Zeus le regalerà una moneta da porre in un salvadanaio magico. Quest’ultimo è a forma di trono e, via via che la bambina vi inserirà le monete, esso si allargherà sempre di più, fino a quando non le sarà possibile salirci sopra. Solo allora Pollon potrà diventare a tutti gli effetti una vera dea. La ragazzina però non è sola durante il corso delle sue vicissitudini: sempre al suo fianco c’è il dio dell’amore Eros, che la segue in tutte le sue avventure. Buffo e maldestro aiutante, egli costituisce un elemento di comicità, soprattutto nei momenti in cui, con l’intento di aiutare l’amica, di fatto peggiora ulteriormente la situazione. Un altro valido aiuto proviene dalla Dea delle Dee, che le regala un amuleto a forma di fermaglio, in modo che Pollon possa contattarla in caso di bisogno, attuando il miracolo Bon Bon, che le permette di usare in parte i poteri degli dei in caso di prove particolarmente ardue da portare a termine.

C'era una volta… Pollon è il titolo dell'*anime* dell'autore Hideo Hazuma, noto anche per un'altra serie che ha riscosso molto successo in Italia, *Nanà Supergirl (Nanako SOS).* Ispiratosi al manga *Olympus no Pollon* che fu pubblicato nel 1977 dalla casa editrice giapponese Akita Shoten sulla rivista *Princess*, Hideo realizzò la serie prodotta dalla Fuji Television, la quale arrivò in Italia trasmessa all'interno di quel grande contenitore televisivo che è stato *Bim Bum Bam*[4]. La sua notorietà si deve anche al successo della sigla iniziale, che nella versione italiana, dal titolo *Pollon, Pollon combinaguai*, fu scritta da Piero Cassano, membro della *band* Matia Bazar, e da Alessandra Valeri Manera, mentre la voce appartiene a Cristina D'Avena.

Gli episodi sono ambientati nell'Olimpo, che viene però presentato come la Terra dei nostri giorni, con tv, supermercati, bar e molti altri elementi comuni alla nostra quotidianità. Su questo sfondo si muove la protagonista, che va in cerca di personaggi da aiutare, i quali non sono inventati né dall'autrice del *manga* né tanto meno dai produttori dell'*anime*, ma sono i protagonisti degli antichi miti greci rivisitati in chiave moderna e fantastica. Tuttavia, oltre ai personaggi mitici e agli dei dell'Olimpo come Zeus, Era, Afrodite e gli altri, compaiono altri personaggi inventati, come appunto la protagonista stessa e la Dea delle Dee, non identificabile in alcuna divinità greca esistente, se non che nelle ultime due puntate si rivela essere la Dea della Speranza, rinchiusa nel vaso di Pandora, la quale infine donerà i suoi poteri a Pollon. Altro personaggio di fantasia è Azuma-Mushi, uno strano animale parlante simile a un insetto antropomorfo che funge da narratore, senza intervenire mai nella vicenda, limitandosi piuttosto a spiegare i miti greci o a commentare le scene degli episodi; così come lo è anche la figura di Cha Cha Cha, strampalato

[4] Si tratta del programma pomeridiano che trasmetteva serie animate senza interruzione tra gli anni 1981 e 1982, e che successivamente presentò anche spezzoni condotti da presentatori quali Paolo Bonolis, Sandro Fedele e Marina Morra. La fortuna di *Bim Bum Bam* ebbe un successo di durata ventennale, in quanto fu trasmesso fino al 2002. A questo programma va anche il merito di aver lanciato numerosi anime in Italia, e di averli così resi popolari presso un pubblico giovane, ma che comprendeva del resto diverse fasce d'età.

scienziato che offre a Pollon le pozioni che crea per cercare di aiutarla, peggiorando di fatto la situazione.

Gli episodi quindi traggono spunto dalla mitologia della Grecia Classica, pur annoverando chiari riferimenti alla cultura giapponese, come camminare scalzi nelle abitazioni, indossare il *kimono*, mangiare il riso dentro alle ciotole servendosi delle tipiche bacchette al posto delle posate occidentali. Inoltre si ravvisa l'utilizzo occasionale dei *kana* (i due sillabari fonetici giapponesi) e dei *kanji* (ideogrammi cinesi da cui hanno origine i *kana*) come metodi di scrittura su cartelli e lettere.

Oltre a questi aspetti prettamente legati alla vita di tutti i giorni in un contesto orientale, troviamo anche numerosi elementi riconducibili all'Occidente. Infatti, fin dalle prime inquadrature dell'Olimpo nel primo episodio, la dimora di Zeus ci appare come un sontuoso palazzo di un qualche sovrano della Grecia Antica, che ospita festini durante i quali gli dei stessi adottano atteggiamenti poco consoni al loro ruolo, per nulla morigerati: Apollo si ubriaca, destando le preoccupazioni della figlia in merito al fatto che si sarebbe trattenuto a letto l'indomani mattina, non adempiendo al suo compito di trainare il carro del Sole; Zeus fa il cascamorto con una bella giovane, scatenando la gelosia della moglie Era. Le case dei comuni mortali si rifanno molto a quelle tipicamente europee: tetto spiovente, comignoli fumanti e un giardinetto curato tutt'intorno, come quelle di Piramo e Tisbe, gli innamorati protagonisti del trentanovesimo episodio. Anche all'interno le cucine e le stanze da letto ricalcano coerentemente la tipologia occidentale.

Oltre a questi aspetti prettamente legati alla vita di tutti i giorni, risultato di una ben amalgamata commistione tra i due stili, troviamo anche espliciti riferimenti alla mitologia giapponese, sapientemente calibrati entro lo svolgimento dei miti greci che vengono riproposti. A questo proposito si può citare il terzo episodio della serie, intitolato *Uno sposo per Dafne*, durante il quale Apollo, non essendo stato ricambiato dalla ninfa Dafne, di cui si era innamorato, si rifugia dentro una caverna portandosi dietro il sole, oscurando in questo modo il mondo intero. Il riferimento è legato alla

religione nativa del Giappone, lo Shintoismo, e in particolare al mito della dea Amaterasu. Quest'ultima è la Dea del Sole, mitica antenata diretta della famiglia imperiale giapponese. In seguito a una lite con il fratello, il dio della tempesta Susanoo, subisce la vendetta di quest'ultimo, che distrugge gli argini delle risaie e ostruisce i fossati. Amaterasu per la vergogna si ritira in una caverna, provocando così il buio totale sul mondo intero, fino a che gli altri dei non la convincono ad uscire organizzando una festa al di fuori della caverna entro cui la dea si era nascosta. Amaterasu incuriosita dai rumori provenienti all'esterno si affaccia dal suo rifugio, dove gli dei stessi avevano posto uno specchio affinché ella possa vedere il suo riflesso e stupirsene. In tal modo la inducono ad uscire, ripristinando così la luce sulla Terra.

Per quanto riguarda invece la mitologia greca, i riferimenti sono naturalmente più che abbondanti: oltre al mito di Apollo e Dafne sopra citato, si ritrova anche il mito di Icaro nel secondo episodio, dal titolo appunto *Le Ali di Icaro*. A differenza della versione originale, Icaro cadendo dal cielo dopo essersi avvicinato troppo al Sole, non muore, ma perde solamente la memoria, dando un tono più ironico e di certo meno drammatico alla vicenda. L'elemento di modernità qui è dato dal fatto che le ali non sono fabbricate con la cera dal padre Dedalo, bensì vengono semplicemente attaccate al giovane con una "colla resistentissima", proprio dal mitico inventore. Nel mentre, non mancano le assurde litigate tra Icaro e la stessa Pollon − che messasi in competizione con il ragazzo, vuole volare anche lei −, e i diverbi tra Apollo ed Efesto, zio di Pollon − nel cartone sarà lui a fabbricare le ali per Icaro. Del resto, si sa, i miti hanno spesso tragici epiloghi, che poco convengono a un anime destinato a un pubblico di ragazzi, tra cui anche giovanissimi.

Altro elemento che invece si adatta a questo target sono gli insegnamenti morali che traspaiono dalle leggende rivisitate; nel quarto episodio, *La Rivincita di Narciso*, il giovane, diventato bellissimo dopo aver bevuto la pozione della dea Afrodite, comincia a disprezzare tutte le graziose fanciulle che lo avevano rifiutato quando egli

si era presentato a loro con il suo aspetto originario; tuttavia, dopo essere diventato così insensibile, Narciso sarà condannato a tornare come era prima, un giovane bruttino e occhialuto. La motivazione che viene data è che non si può essere belli fuori se prima non lo si è dentro, in riferimento anche al principio omerico καλοσ και αγαθοσ (kalòs-kai-agathòs), secondo il quale la bellezza esteriore è caratteristica solo di colui che possiede anche un buon cuore. Ad ogni modo la morale è quella di dimostrarsi sempre gentili verso gli altri, senza umiliare pesantemente coloro che in precedenza ci possono aver fatto un torto.

Tuttavia, gli dei che popolano l'Olimpo nell'*anime* si dimostrano tutto fuorché impeccabili e perfetti; essi hanno vizi e virtù come i comuni mortali. Questo fattore naturalmente aumenta l'ironia con cui vengono narrati gli avvenimenti, sdrammatizzando le scene più impegnate e contribuendo a rendere l'idea che le avventure di Pollon avranno tutte un lieto fine.

Zeus appare così come un donnaiolo che perde la testa per ogni bella ragazza che incontra, e non solo: nell'ottavo episodio dal titolo *La Statua di Pigmalione* si invaghisce di una statua scolpita proprio da questi, tanto che la trasforma in essere umano e gliela porta via. Pigmalione, anch'egli innamorato della statua, si vendica rendendo anche tutte le altre statue, che riproducevano ciascuna un dio dell'Olimpo, viventi, facendo così precipitare gli dei reali in una vera e propria crisi d'identità: sarà Pollon ovviamente a porre fine al caos generale e Zeus, sebbene sia il Padre degli dei, verrà punito come meriterebbe un qualsiasi essere umano dal comportamento sleale. Nel corso degli episodi si incontrano anche personaggi omerici, tra i quali Achille, che nell'episodio quattordici viene inizialmente proposto come un giovane debolissimo e smilzo, immagine del tutto diversa rispetto a quella del valoroso semidio che combatte strenuamente la guerra di Troia. Sarà Pollon a immergerlo a testa in giù nell'acqua pronunciando una formula magica su consiglio del dio Poseidone, nonché suo zio, al fine di renderlo fortissimo. Proprio come era successo precedentemente a Narciso, anche Achille − dopo il sortilegio che lo vede

protagonista −, comincia a comportarsi in modo sprezzante e superbo, a causa della maggior sicurezza acquisita, tanto che Eros per frenare la sua tracotanza gli scaglia una freccia sul tallone, che era l'unica parte del corpo rimasta fuori dall'acqua durante l'immersione. Con questo gesto, Eros non lo uccide, ma lo farà innamorare non ricambiato e ciò, oltre a farlo disperare, lo farà tornare umile come un tempo.

Degno di nota a mio avviso è anche il già nominato episodio trentanove, che racconta la storia di Piramo e Tisbe, tratta dalle *Metamorfosi* di Ovidio. Nel testo ovidiano, i due giovani si suicidano in quanto, dopo esser fuggiti dalle rispettive famiglie che ostacolavano la loro storia d'amore, Piramo crede che la sua donna sia stata sbranata da una leonessa, e perciò si suicida mediante una coltellata al petto. Tisbe, una volta ritrovato Piramo morente, farà lo stesso. Nell'*anime*, dai toni chiaramente più ironici e scanzonati, l'epilogo viene mutato in un lieto fine: i due giovani resuscitano attraverso il miracolo Bon Bon di Pollon, che riesce a far riconciliare le due famiglie dopo aver mostrato la tragedia derivata dal comportamento di odio reciproco. Tuttavia, il mito ovidiano ricalca la tragedia, ancor più celebre, del *Romeo e Giulietta* di Shakespeare, il quale si ispirò proprio alle *Metamorfosi* per dar vita al suo capolavoro; in effetti gli autori dell'*anime* sembrano aver bene in mente il riferimento letterario, tanto che quando i due giovani si incontrano di nascosto nella stanza di lei, pronunciano l'un l'altra la frase che Giulietta rivolge a Romeo durante la scena del balcone: "Romeo, Romeo perché sei tu Romeo?", ovviamente cambiandone il nome. Questa celebre citazione rivela un interesse, dimostrato nei momenti opportuni, della cultura occidentale, che viene largamente ripresa e valorizzata in questo anime dai toni palesemente più leggeri, ma non per questo privo di interessanti spunti di riflessione.

Il personaggio di Pollon mi permette di introdurre il ruolo delle *shojo*, sostantivo della lingua giapponese che significa "ragazza", il quale presenta un'evidente assonanza con un altro sostantivo giapponese, *"shojo"*, che significa "vergine". I termini giocano sulla caratteristica del fascino "acerbo" tipico delle protagoniste in

questione, che tuttavia in Pollon manca ancora, ma che diverrà invece un tratto distintivo in figure femminili come Lady Oscar, Sailor Moon, Lamù, e molte altre. Le *shojo* presentano un'identità sessuale ambiguamente definita, trovandosi in quella fascia d'età liminale tra bambina e donna; sono caratterizzate da un fisico androgino, a cui ancora mancano forme pronunciate, ma indossano comunque spesso abitini succinti che evidenziano il corpo in maniera evidente.

Tuttavia, l'anello di congiunzione tra Pollon, ancora bambina priva di malizia e sensualità, e le *shojo* di cui sopra, sta nel fatto che tutte queste figure sono protagoniste di vere e proprie avventure: avranno missioni da compiere, che rappresenteranno percorsi di formazione, al termine dei quali la soglia dell'età adulta sarà finalmente varcata. Tutte le azioni che queste ragazze compieranno non saranno esenti da ostacoli da superare, rappresentati da prove da sostenere o da altri personaggi che si frapporranno tra loro e l'obiettivo da perseguire. Non esistono valorosi uomini né principi azzurri come quelli disneyani pronti a soccorrerle e tirarle fuori dai guai, tutt'al più possono esserci degli aiutanti, ma la maggior parte degli sforzi spetta a loro. Infatti, nell'ultimo episodio della serie, Pollon riuscirà a coronare il suo sogno: diventerà la Dea della Speranza dopo aver radunato tutti i mali del Vaso di Pandora che, una volta aperto, si erano dispersi. L'obiettivo è quindi raggiunto; a Pollon forse manca la sensualità delle *shojo* propriamente definite tali, ma di certo non la caparbietà e la costanza nel superare le prove che ha dinanzi, episodio per episodio. Se la novella dea può esser connotata con questo termine solo parzialmente, la protagonista del prossimo *anime* è decisamente una *shojo* in piena regola.

Lady Oscar

Scheda dell'*anime*

Titolo originale: Berusaiyu no bara (lett. "Le rose di Versailles")

Regia: Dezaki Osamu, Nagahama Tadao (epp. 1-18)

Charatcher design: Araki Shingo, Himeno Michi

Musiche: Makaino Koji

Studio: Tokyo Movie Shinsha

Rete: Nippon Television

La serie tv viene trasmessa in Giappone dal 10 ottobre 1979 al 3 settembre 1980 e arriva in Italia nel 1982 sul canale Italia 1. È composta da quaranta episodi della durata di ventiquattro minuti ciascuno[5].

[5] L'edizione italiana presenta però una piccola differenza rispetto a quella giapponese. Questa infatti presenta anche un quarantunesimo episodio − inedito in Italia −, trasmesso una sola volta, dopo la quale è uscita una VHS rarissima da trovare, e una lussuosa quanto costosa edizione in *laser disc*. Sostanzialmente il quarantunesimo episodio non racconta nulla di nuovo: si tratta di una puntata di montaggio, che riassume attraverso spezzoni dell'*anime* stesso la storia sviluppata negli altri quaranta episodi ma esclusivamente dal punto di vista femminile, ovvero delle donne protagoniste della serie quali Lady Oscar, Maria Antonietta, Rosalie e la Contessa di

Sinossi

La serie è ambientata nella Francia dell'*Ancien Régime*, quando ormai però sta volgendo al termine, e termina con lo scoppio della Rivoluzione Francese del 1789. Gli episodi si focalizzano principalmente sulla vita di corte nella lussuosa reggia di Versailles.

Maria Antonietta d'Austria, figlia dell'imperatrice Maria Teresa, è la principessa che, in tenera età, viene promessa in sposa al delfino di Francia Luigi Augusto, nipote di Luigi XV. La ragazza quindi, al fine di combinare il matrimonio, giunge in Francia. Oscar François de Jarjayes, nobile sua coetanea, comandante della Guardia Reale, educata sin da bambina come un uomo, riveste il ruolo di scorta di Maria Antonietta, ma al di là del rapporto imposto dalle loro posizioni sociali, tra le due nasce anche un profondo legame d'amicizia. Durante uno dei sontuosi balli a cui Maria Antonietta vuole partecipare, Oscar assiste all'incontro tra la principessa e il conte svedese Hans Axel von Fersen, del quale entrambe le donne finiscono per innamorarsi. Con il passare del tempo, tra la futura regina e il conte comincia una relazione, a cui però il conte deciderà di porre fine andandosene dal paese, per non infangare la reputazione della sua amata.

Contemporaneamente si svolgono le vicende di due ragazze dei bassifondi di Parigi, Jeanne e Rosalie. Sono due sorelle, nate da un defunto nobile decaduto della dinastia dei Valois e da una donna povera, che però dimostrano temperamenti diversi: Jeanne, opportunista e ambiziosa, abbandona la famiglia e riesce a farsi adottare da una nobildonna, che poi uccide dopo aver preparato un falso testamento a proprio favore; Rosalie, invece, resta nella sua umile dimora con la madre malata per poterla assistere. Per procurarsi i soldi necessari alle medicine, la ragazza decide di concedersi a qualche nobile di passaggio: così, quando vede la carrozza di Oscar e

---

Polignac. Viene intitolato, per l'appunto, *Le Rose di Versailles e le donne*. L'unico Paese oltre al Giappone a trasmetterne una versione, seppur ridotta, sarà il Cile, mantenendo la lingua originale sottotitolata in spagnolo, con il titolo *Mientras tenga vida, amame*.

scambiando questa per un uomo, le si offre. Compreso l’equivoco, Oscar impietosita le dona comunque una moneta d’oro.

Qualche tempo dopo, la madre di Rosalie finisce sotto le ruote della carrozza della contessa di Polignac, nobildonna favorita di Maria Antonietta che la spinge a sperperare denaro in frivolezze quali capi d’alta moda o nel gioco d’azzardo. In punto di morte, la donna rivela a Rosalie di non essere la sua vera madre, che invece è una donna di sangue blu. La ragazza vuole a tutti i costi vendicare la morte della madre adottiva e parte per Versailles: finisce per diventare ospite di Oscar, che le fa impartire un'adeguata educazione e la introduce a corte. Tuttavia, Rosalie scoprirà che la sua vera madre è proprio la contessa di Polignac.

Dopo alcuni anni il conte di Fersen torna in Francia e per la regina è impossibile non riavvicinarsi al suo amato. Anche su consiglio di Oscar, il conte decide di lasciare nuovamente il paese e si imbarca per andare a combattere in America al fianco dei rivoluzionari. Maria Antonietta, madre di due bambini, decide di ritirarsi nel Petit Trianon per condurre una vita più dimessa, attirandosi però le antipatie della nobiltà in quanto non adempie più ai suoi doveri politici.

André Grandier, amico inseparabile di Oscar fin dalla tenera età, nonostante il fatto che questa sia stata educata come un uomo, si scopre innamorato di lei: un giorno decide di dichiararsi, ma lei lo rifiuta, poiché nutriva un sentimento − anche se non ricambiato −, per il conte di Fersen. Dopo questa delusione amorosa, Oscar decide di allontanarsi da corte: rinuncia al comando della Guardia Reale e ottiene dalla regina l'incarico di comandante del reggimento delle Guardie Francesi di Parigi. Anche André vi si arruola, per starle accanto. Oscar dovrà combattere per farsi accettare dai suoi nuovi soldati, che inizialmente non la rispettano in quanto donna, ma in poco tempo si guadagnerà la loro stima: in particolare quella di Alain de Soisson, amico di André, che a sua volta si innamora di Oscar.

Siamo ormai alle porte della Rivoluzione: Oscar, scoprendosi anch'essa innamorata di André, si schiera come lui dalla parte del popolo, abbandonando la regina. Tuttavia la

loro storia non sarà destinata ad avere un seguito: André morirà dopo poco colpito da una pallottola vagante, mentre Oscar, già malata di tisi, cade durante la Presa della Bastiglia. Maria Antonietta viene ghigliottinata il 16 ottobre 1793, dopo essere stata fatta prigioniera.

Lady Oscar è il nome della valorosa protagonista del fortunato *manga* di Ikeda Ryoko, il cui titolo originale è *Le Rose di Versailles* (*Berusaiyu no bara*), e la cui prima edizione risale al 1972. Altrettanto fortunata sarà la serie televisiva animata che ne verrà tratta, trasmessa in Giappone con lo stesso titolo, quindi dal 1990 con il titolo *Una spada per Lady Oscar* (*Berubara*, titolo originale nella forma abbreviata)[6]. Lady Oscar costituisce un caso *sui generis* per una serie di motivi: infatti, non è solo uno dei primi *manga* di genere *shojo* ad essere pubblicati e ad ottenere un immediato successo di pubblico, ma la protagonista stessa propone un modello di *shojo* mai visto prima. Le eroine di *manga* e *anime*, infatti, durante i primi periodi della loro entrata in scena all'inizio del XX secolo, presentano corpi esili ed eterei, occhi grandi e forniscono un ideale femminile tendenzialmente astratto. Dal dopoguerra, il modello fisicamente si evolve verso la tipologia della cosiddetta "Bambola Francese": le *shojo* hanno grandi occhi entro cui luccica una scintilla per denotarne le emozioni, una testa molto grande in relazione al corpo, arti allungati rispetto al busto.

Tezuka Osamu, con il suo primo *manga* da cui poi sarà successivamente tratto l'anime *La Principessa Zaffiro*, è uno dei primi autori a riprendere questo modello,

[6] Decisamente meno riuscito fu, invece, il film uscito nel 1979 di produzione franco-nipponica dal titolo *Lady Oscar*, diretto da Jacques Demy e prodotto da Agnes Varda e Yamamoto Mataichiro. La parte della protagonista viene data a Catriona MacColl, mentre Patsy Kensit interpreta il medesimo personaggio nelle scene in cui Oscar è ancora bambina. Per cavalcare l'onda del successo della serie animata, sono stati chiamati gli stessi doppiatori dell'*anime* per l'edizione italiana. Tuttavia, il film non è stato mai distribuito nelle sale e solo diversi anni dopo ha avuto una distribuzione *home video*.

ispirandosi alle attrici del popolare teatro *Takarazuka*. Questa compagnia teatrale, molto famosa in Giappone, ha la particolarità di essere composta da donne soltanto, le quali rivestono ruoli sia maschili che femminili. L'impatto sul pubblico, in particolar modo quello femminile, è forte: emerge così una forma di femminilità del tutto nuova, un canone estetico alternativo e stilizzato. La stessa compagnia *Takarazuka* introdurrà nel proprio repertorio la storia di Lady Oscar, ottenendo ancora oggi un grande successo durante i suoi spettacoli, sebbene siano passati diversi anni dall'uscita del *manga* e della serie tv e lo spettacolo sia stato replicato oramai numerose volte.

Tuttavia, come ho anticipato prima, il personaggio di Oscar rappresenta un caso particolare tra tutte le *shojo*, in quanto ella, per volere del padre, veste fin da piccolissima i panni di un maschio. L'effetto che ne traspare però, non è quello di una mera emulazione del modello maschile: ne viene creato un altro del tutto inedito, in cui la prospettiva femminile non viene accantonata, ma ne diventa parte integrante, rendendo più interessante la figura anche dal punto di vista psicologico.

Lady Oscar è un personaggio di fantasia, ma ispirata alla biografia di Maria Antonietta di Francia, narrata nell'opera dello scrittore austriaco Stefan Zweig. La trama è popolata infatti da una serie di personaggi che hanno un corrispettivo storico, seppur adeguatamente romanzati, e di personaggi inventati, frutto della mente di Ikeda Ryoko, i quali però ben si devono integrare in uno dei periodi storici più importanti della storia europea senza farlo alterare. Gli anni sono quelli dell'*Ancien Régime*, che vedono gli ultimi momenti di splendore della nobiltà francese e che precedono la Rivoluzione Francese. Gli episodi sono ambientati quindi negli anni immediatamente precedenti a quello che può essere definito per la Francia il periodo storico più travagliato in assoluto.

La serie comincia nell'anno di nascita di Oscar. L'ultimo episodio della serie viene ambientato cinque anni dopo la Rivoluzione Francese. Durante questa puntata sono presenti continui *flashback* di quei tragici avvenimenti − dalla presa della Bastiglia al

cosiddetto Periodo del Terrore −, che permettono di raccontare ad Alain, uno degli uomini di Oscar sopravvissuti alla rivolta[7], i fatti così come si sono susseguiti, escamotage per informare anche lo spettatore. Del resto questi eventi storici sono ben noti alla quasi totalità del pubblico; probabilmente Ikeda Ryoko non avrebbe ottenuto il medesimo successo se avesse deviato troppo la trama dalla sua oggettività. Ovviamente è presente qualche incongruenza, per esempio il fatto che il Generale François Augustin Reyner de Jarjayes, al servizio della Corte di Francia (la cui esistenza è attestata) , nella serie tv sia nientemeno che il padre della nostra protagonista, oltre che di altre sei figlie, mentre nella realtà, il Generale non ne ebbe neanche una. Tuttavia, se non fosse stata fatta questa concessione dal punto di vista storico, non si spiegherebbe la vicenda, ovviamente già del tutto fantasiosa, di Lady Oscar, in particolare cosa spingerebbe un padre a vestire la propria figlia da uomo se avesse già un erede maschio pronto a servire la famiglia reale in nome della propria casata. Ormai il Generale de Jarjayes era già molto avanti negli anni e avvertiva in sé il dovere di offrire un giovane del suo stesso sangue come Comandante del Corpo delle Guardie Reali.

Questo aspetto separa Oscar dalla maggior parte delle *shojo* protagoniste degli altri *manga* e *anime*, ovvero il fatto di non essere orfana. L'assenza di una guida adulta lascia fondamentalmente "campo libero" alle protagoniste, la cui personalità si forma quindi attraverso i fatti contingenti, le prove che devono affrontare, gli ostacoli che si pongono innanzi a loro, i successi, le delusioni e i fallimenti. Una figura genitoriale influenzerebbe di certo il loro percorso di formazione, e la loro indole sarebbe quindi smorzata da influenze esterne. Tuttavia il padre di Oscar, seppur presente, costituisce non tanto un amorevole mentore per la figlioletta, bensì un'autorità al cui volere si deve piegare, un ostacolo che si frappone tra lei e la libertà di vivere la sua identità sessuale come meglio crede. Sebbene Oscar non si sottrarrà mai ai suoi oneri, la sua sessualità indefinita le causerà non pochi momenti di crisi. Emblematico l'episodio trentacinque, che vede la protagonista accusata di tradimento quando si rifiuta di

[7] Si rimanda alla Sinossi.

intervenire per sedare il popolo che, il 23 giugno 1789, acclamava la Costituzione. Il padre, considerato il disonore che un simile gesto avrebbe causato alla sua famiglia, vuole punire la figlia togliendole egli stesso la vita. Neanche le suppliche dell'amico Andrè lo distolgono dalle sue intenzioni: solo la concessione della grazia da parte della Regina riesce a frenarlo, giusto un attimo prima che egli compia il terribile castigo. Il Generale appare visibilmente sollevato dal non dover uccidere la figlia, anche se ciò dimostra il fatto che l'onore e la reputazione hanno più peso di qualsiasi altra cosa per lui, legami di sangue compresi. Il padre qui diventa uno degli ostacoli da affrontare, un autoritario giudice a cui sottoporsi, un capo a cui obbedire in tutto e per tutto.

La formazione di Oscar non risulta quindi minimamente facilitata dai genitori, anzi è un ulteriore elemento di prova e di difficoltà. La madre, dal canto suo, appare di sicuro più docile del marito, e tuttavia saranno numerose le occasioni in cui la donna dovrà essere difesa e tutelata, soprattutto a causa degli intrighi sorti a corte. Quando sia Maria Antonietta che la Contessa Du Barry la scelgono come dama di compagnia, Oscar capisce che questo è un pretesto per imporre a lei stessa di prendere una decisione: da che parte schierarsi? Dalla parte della futura Regina o da quella della favorita del Re, la quale però dopo la morte di questi rischia di venir cacciata da palazzo? La madre viene ingiustamente coinvolta fin dai primi episodi in quanto "esca" per spingere a una scelta la figlia, e sarà anche oggetto di un inganno teso dalla Contessa di Polignac, che tenterà di fare in modo che la donna sia accusata di averle voluto somministrare del vino avvelenato, pur senza riuscirci, proprio grazie all'intervento repentino di Oscar.

Dal punto di vista delle *location* in cui si sviluppa la vicenda, ci troviamo nella reggia di Versailles, emblema della stirpe borbonica, che viene riprodotta nei suoi esterni come un insieme di palazzi costruiti tra giardini perfettamente curati, dove risaltano soprattutto la proliferazione dei roseti e le fontane riccamente scolpite e zampillanti. Al suo interno, le sale da ballo ampie vengono spesso inquadrate dall'alto, in modo

da mostrare i lampadari composti da cristalli preziosi che luccicano durante le serate ufficiali, e le pareti rivestite da marmi pregiati a cui sono addossati busti dello stesso materiale, recanti le effigi dei regnanti precedenti. Gli appartamenti reali vedono un'autentica profusione di tessuti vaporosi per tende e baldacchini e raffinati triclini; le pareti spesso sono chiare e vi spicca un largo uso di stucchi dorati.

Tra le altre *location*, un ulteriore palazzo è quello della residenza della famiglia di Oscar, dove vive anche Andrè (anch'egli personaggio inventato) , e la nonna di lui, governante della famiglia de Jajayes. Questo edificio non è lussuoso di certo come la dimora reale, ma presenta interni curati, camere ampie e si sviluppa su diversi piani. Oscar ha una camera tutta per sé, in cui si diletta a suonare il pianoforte, le cui melodie spesso si odono fuori campo mentre viene inquadrata un'altra stanza dove in quel momento si trovano altri personaggi.

A venti chilometri da Versailles si trova Parigi, che però non viene dipinta con lo stesso sfarzo con cui ci appaiono le location precedenti. La città in quegli anni rispecchia i grandi divari sociali che porteranno il popolo, spinto dalla miseria e dalla fame, alla rivoluzione. Parigi è grande, affollata di mendicanti e di poveri cittadini che non hanno più mezzi di sostentamento per condurre una vita dignitosa. Le case dei quartieri più umili sono costruite in legno, materiale facilmente deperibile, con interni spogli, un arredamento essenziale, bui e polverosi. Anche le strade e gli edifici dall'esterno vengono resi con colori scuri, terrosi, come se fosse tutto avvolto da un alone di trascuratezza e sporcizia, come se la povertà avesse annegato lo sfarzo di un tempo. Le carrozze dei nobili corrono veloci, senza curarsi di quanto avviene intorno, situazione con cui però di lì a poco saranno tenuti a fare i conti. Anche le taverne e le osterie compaiono spesso nei vari episodi, come luogo di ritrovo e svago dei cittadini meno abbienti, degli uomini d'armi o dei giovani studenti che, tra un bicchiere e l'altro, cominciano già a maturare l'idea della rivoluzione. Nell'*anime*, quindi, c'è una discreta attenzione nel riprodurre, il più realisticamente possibile, le varie

location, in modo tale da evidenziare l'enorme divario socio-economico presente tra nobiltà e clero rispetto al popolo.

Durante i primi episodi, comunque, le problematiche sociali non sono ancora troppo pronunciate, e ci viene offerto uno spaccato dell'ultimo periodo di gloria e ricchezza della famiglia reale. I personaggi storici quali Luigi XV, Luigi XVI, Maria Antonietta, la contessa Du Barry e gli altri reali, con i loro familiari e la servitù annessa, popolano la reggia di Versailles animandola con grandi feste, battute di caccia, serate di gala e udienze concesse ai nobili che periodicamente vi si recano.

Dal punto di vista prettamente fisico, la maggior parte delle figure femminili assomigliano molto al prototipo delle *shojo* sopra descritto: fisico snello e allungato, grandi occhi luccicanti, capelli lunghi e voluminosi, solitamente raccolti in ricercate acconciature a boccoli impreziosite da fermagli. Una nota curiosa è che le chiome sono quasi tutte bionde, o comunque di tonalità castano chiara; l'eccezione è rappresentata dal personaggio di Jeanne Valois de la Motte, che fin da subito si pone come un'arrampicatrice sociale senza scrupoli, la quale con la complicità del marito Nicolas attuerà ogni sorta di truffa ai danni dei nobili, familiari compresi, per arricchirsi. Le uniche donne che non rientrano nella tipologia *shojo* sono a volte quelle un po' più anziane, magari più tarchiate e meno longilinee. Anche le cameriere, seppur di umili condizioni, sono rappresentate come donne snelle e aggraziate, i cui capelli sono però raccolti in una cuffia, come era consuetudine. Le donne reali o di stirpe nobile risaltano invece in tutto il loro splendore, anche grazie ai sontuosi abiti che indossano: corsetti aderentissimi, gonne ampie, maniche con *ruches* e merletti, il tutto arricchito ulteriormente da gioielli vistosi e luccicanti.

Lady Oscar è esteticamente simile alle belle dame che popolano Versailles, ma i suoi abiti, seppur sempre eleganti, sono costituiti dalle uniformi che è tenuta a indossare, le quali però non celano la sua bellezza e anzi la fanno risaltare, suscitando ammirazione tra i suoi compagni d'arme, primo tra tutti Andrè che fin dalla tenera età nutre verso di lei sentimenti che vanno ben oltre l'amicizia. Tuttavia, anche le donne

(sebbene sia risaputo che Oscar non sia un uomo bensì una “Madamigella”, come viene da tutti appellata) non restano indifferenti al suo fascino . L’unico episodio in cui vedremo Oscar vestita da dama sarà il venticinquesimo, durante il quale ballerà durante una serata danzante con il Conte Fersen, del quale è segretamente innamorata. Quando tuttavia Oscar capisce che egli prova solamente una profonda amicizia per lei, decide di rinnegare per sempre la sua parte femminile, anche se – come sottolinea Andrè mentre si dichiara a lei nel ventottesimo episodio: “Una rosa è sempre una rosa, non importa se bianca o rossa”.

Oscar mantiene sempre un atteggiamento composto, elegante, con i modi di fare non muliebri, ma neanche troppo rudi; quando si adira o sente dentro di sé l’impellente bisogno di sfogarsi, però, diventa poco comunicativa e si lancia al galoppo del suo cavallo per cercare un momento di solitudine, oppure − e questi sono gli atteggiamenti che più la allontanano dalle altre donne, soprattutto quelle di alto lignaggio −, ingaggia delle zuffe con Andrè o si dà all’alcol nelle taverne, sia per festeggiare sia per smaltire la delusione amorosa provocata da Fersen.

Nonostante la complessità del personaggio dal punto di vista psicologico, l’immagine complessiva che si ha della protagonista è quella di una figura forte, carismatica, determinata a tener fede ai suoi principi e ai suoi doveri. Infatti, quando è ormai gravemente malata di tisi, invece di ascoltare il consiglio del medico che le ordina assoluto riposo come unica via di guarigione, si ostina a guidare i suoi uomini a fianco del popolo nella rivolta.

Come ogni *shojo* che si rispetti, la protagonista di questo fortunato *anime* è quindi profondamente caparbia e tenace nel raggiungimento dei suoi obiettivi, anche se qui il finale è tutt’altro che roseo e lieto. Oscar senz’altro si dimostra un carismatico leader, in quanto guida il popolo che incarna gli ideali della Rivoluzione, sollecitandolo a prendere consapevolezza del suo potere contro la nobiltà. Anche se quindi la serie si conclude con la morte della protagonista, se ne sottolinea il ruolo funzionale ad aver avviato la gente comune alla lotta per i propri diritti.

Una cosa però è necessaria da tener presente, e riguarda il modo in cui la figura della protagonista è stata recepita in Oriente, diversamente che in Occidente. Negli anni Settanta del Novecento in Giappone l'androginia diventa un fatto di costume, reclamizzato ampiamente dalle stelle della musica, quindi il travestitismo di Oscar, non appare come un fatto sconvolgente, a differenza della percezione europea dove molte scene sono state censurate. Del resto, la bionda spadaccina affascina anche le donne, non solo gli uomini. L'esempio lampante avviene durante un ballo, in cui Oscar indossa l'uniforme ufficiale per ballare con Maria Antonietta tutta la sera, proteggendola così dalle voci che circolavano tra lei e Fersen, quando una nobildonna al suo ingresso nel salone commenta: "Madamigella Oscar è bellissima; peccato solo che sia una donna." La donna si fa così portavoce del pensiero comune di molti personaggi femminili che dal suo aspetto restano letteralmente ammaliati.

La stessa Rosalie Lamorlière, dopo che Oscar la prende a vivere con sé[8], continuerà segretamente a provare attrazione verso di lei, cosa di cui ella stessa non se ne capacita. La ragazza, la cui esistenza è realmente attestata in quanto assistette la Regina durante il suo periodo di prigionia alla Conciergerie in attesa del processo, è ben consapevole fin dalle prime battute rivoltele da Oscar che si tratta di una donna, seppur dal fascino ambiguo. Colui che invece non ha dubbi sull'identità sessuale di Oscar fin dagli inizi è Andrè Grandier, che cresce insieme alla protagonista per la quale rappresenta sempre un amico oltre che un fedele compagno di avventure. Anche Andrè è un personaggio psicologicamente ben delineato: sensibile e coraggioso, spesso rappresenta la controparte razionale di Oscar: qualora lei abbia una reazione impulsiva, lui tende a placarne l'animo. La ama segretamente, ma quando finalmente si dichiara viene respinto, poiché Oscar decide di rinunciare definitivamente, almeno così crede in quel momento, al suo essere donna. Nonostante ciò, come egli forse profetizza nel ventottesimo episodio attraverso la metafora "Una rosa resta sempre una rosa, non importa se è bianca o rossa", Oscar capirà non solo di non poter rinnegare fino in fondo la sua natura femminea, ma anche di amarlo.

[8] Si rimanda alla Sinossi.

Purtroppo però, la loro storia d'amore sboccia nel momento più inopportuno: Oscar sa già di essere malata di tisi, Andrè sta perdendo completamente la vista e la violenta rivoluzione avanza minacciosamente sullo sfondo di questa relazione che si consuma quasi ancora prima di iniziare.

Un altro personaggio caratterialmente degno di nota è sicuramente quello di Maria Antonietta, in quanto viene rappresentata come una giovane frivola, disposta a vivere da regina solo per quanto riguarda i privilegi che la sua condizione comporta, ma che di fronte ai doveri che le vengono imposti si sottrae, preferendo ricevere la sarta che le confeziona costosissimi abiti, piuttosto che i nobili che la supplicano per un'udienza. Troppo immatura per governare, Maria Antonietta è in fin dei conti una donna fragile, trascurata dal marito, che si consola ricercando i piaceri della vita come meglio crede, tra le braccia di Fersen e nel lusso di cui può godere, finché la situazione socio-politica non precipita. Tuttavia Oscar ne riconosce l'animo puro e il buon cuore; le due diventano subito grandi amiche fin dai primi tempi in cui la prima ricopre il ruolo di Guardia del Corpo Reale. Hanno entrambe un grande rispetto l'una dell'altra, tanto che quando Maria Antonietta verrà accusata di passare troppo tempo con i figlioletti anziché occuparsi dei suoi incarichi politici, Oscar sarà l'unica a giustificarne gli atteggiamenti, comprendendone l'istinto materno.

La complessità dei temi trattati, quali l'ambiguità sessuale[9], la violenza fisica, i tradimenti politici e amorosi che si intrecciano ad un contesto storico difficile da presentare a un pubblico infantile, in quanto edulcorabili solo parzialmente, ha comportato la censura di alcune scene e la modifica di qualche battuta, in modo da non urtarne la sensibilità. Tuttavia Fininvest, successivamente rinominata Mediaset, l'emittente italiana che si è occupata di trasmettere le puntate nel nostro Paese, non si

[9] Il tema della costrizione dell'identità, sia umana sia sessuale, viene peraltro alluso fin dalla sigla, in cui si vede Oscar avvolta da rovi che ricordano nell'aspetto un cespuglio di rose. La rosa, fiore di rara bellezza ma con le spine, diventa quindi la metafora delle imposizioni sociali e delle difficili scelte con cui Oscar, ma anche altri personaggi, in particolar modo quelli femminili, hanno costantemente a che fare.

è adoperata subito nel modificare le scene che aveva ritenuto sconvenienti nella versione originale, tanto che nella prima edizione italiana va in onda la scena che verrà poi additata come la più scandalosa. Si tratta del momento in cui, nel già citato episodio 28°, Andrè dichiara il suo amore ventennale per Oscar. Coinvolto da una sorta di passione mista a rabbia dovuta al fatto che ella decide di rinnegare il suo essere donna, le strappa la camicia e la getta sul letto nella camera di lei. Sembra stia per farle violenza, ma ad un certo punto si ferma, anzi si scusa: del resto un animo come il suo non sarebbe capace di compiere un simile atto. Questa scena va in onda regolarmente durante il programma *Bim Bum Bam*, ma scompare dalla seconda volta in cui l'*anime* verrà riproposto nel nostro Paese. Dagli anni Novanta, poi, quando dunque la serie era già nota al nostro pubblico, la Mediaset decide di operare ulteriori tagli, tra cui l'immagine dei corpi di Andrè e Oscar nella quartultima puntata. I due giovani, di notte in un bosco, consci della breve durata che avrà la loro storia, si abbandonano alla passione. Il fatto che i corpi siano nudi, nell'immagine che viene censurata non si vede palesemente, ma si intuisce: i folti capelli color grano di Oscar coprono in pratica entrambi i corpi, fino a buona parte delle loro cosce. L'unica scena che invece non compare fin dalla prima messa in onda italiana, è quella che vede Oscar, malata di tisi, tossire, facendo uscire sangue dalla bocca. Si tratta indubbiamente di una scena forte, se immaginiamo di vederla attraverso gli occhi di un bambino; tuttavia ci sono sicuramente molte altre scene nel corso delle puntate di fronte alle quali un genitore avrebbe sicuramente da ridire. Un esempio su tutti, il suicidio della piccola Charlotte, figlia della Contessa di Polignac, che nel diciannovesimo episodio si butta dall'alto del palazzo in cui si stava dando un gran ballo, per sottrarsi al matrimonio combinato con il Duca Roland de Ghise, molto più anziano di lei. L'uomo, tra l'altro, non cela la sua attrazione per la bambina, il che rivela anche una forma di pedofilia; l'intero episodio evidenzia inoltre il totale disinteresse di una donna per il benessere della propria figlia. Senza contare tutte le scene di duelli, battaglie, colpi di fucile e di cannone, spade sguainate e pugnali che feriscono e uccidono un numero esorbitante di personaggi.

Per quanto concerne i dialoghi, alcune modifiche sono state fatte fin da prima che la serie andasse in onda in Italia. In primis, Oscar nella versione giapponese viene chiamata “Colonnello” o “Signore”; in quella italiana “Madamigella” o in alternativa “Lady”. Tuttavia, se la sua natura femminile doveva essere nascosta in pubblico, come mai tutti coloro che si rivolgono a lei lo fanno con questi appellativi? Tale aspetto ovviamente causa un’incongruenza tra quanto viene espresso inizialmente dalla volontà del padre, farla vivere in tutto e per tutto come un uomo, e il modo in cui la ragazza appare agli altri per quella che effettivamente è, una donna; l’uniforme non sembra impedire agli occhi della gente di conoscere la realtà sul suo conto.

Un altro aspetto in cui nei dialoghi italiani non v’è alcuna allusione, è il sentimento d’amore che il suo sottoposto Alain, prova in segreto per lei. Egli decide di non dichiararsi mai per una serie di motivi: primo fra tutti, la consapevolezza che anche l’amico Andrè è innamorato perdutamente di lei; inoltre, Oscar è il suo comandante, quindi sa di doverla rispettare non solo come donna, ma anche in quanto suo superiore. I pensieri di Alain non emergono nell’edizione italiana della serie, e allo spettatore pare semplicemente che il ragazzo provi una profonda stima e amicizia per la protagonista. Anche quando, cinque anni dopo la sua morte, Chatelet, Rosalie e Alain si rincontrano, questi non si lascerà mai andare a confidenze che potrebbero rivelare qualcosa a proposito. Anche la scena dell’incontro tra Oscar e Rosalie viene riadattata attraverso il doppiaggio: Rosalie la scambia per un uomo, ma i dialoghi vengono ridimensionati dal punto di vista contenutistico per non enfatizzare troppo l’equivoco che si crea tra le due ragazze.

Nonostante le modifiche apportate, dalla cui parte si schierano coloro che desiderano tutelare la sensibilità degli spettatori più giovani e sensibili, e contro cui si oppongono i sostenitori più accaniti dell’*anime* “duro e puro”, così come fu prodotto dalla Nippon Animation, la serie ottiene un grandissimo successo in Italia come nel resto dell’Europa. Quello che potrebbe stupire è che, per il Giappone, le cose andarono diversamente, almeno agli inizi. Infatti, la serie tv, trasmessa per la prima

volta tra il 1979 e il 1980, fu accolta tiepidamente dal pubblico, tanto che in alcuni distretti le puntate furono interrotte al ventiquattresimo episodio. Nel 1986 la replica degli episodi riscosse un successo maggiore, probabilmente anche per la popolarità che Araki Shingo, curatrice del *charatcher design*, stava contemporaneamente raggiungendo con un'altra serie, anch'essa assai celebre in Italia: *I Cavalieri dello Zodiaco* (*Saint Seiya*).

Heidi

Scheda dell'*anime*

Titolo originale: Arupusu no shojo Haiji (lett. Heidi, la ragazza delle Alpi)

Regia: Takahata Isao

Charatcher design: Kotabe Yoichi

Musiche: Watanabe Takeo

Studio: Zuiyo Eizo (futura Nippon Animation)

Rete: Fuji Tv

Heidi viene trasmessa per la prima volta in Giappone dal 6 gennaio al 29 dicembre 1974, per un totale di cinquantadue episodi della durata di venticinque minuti ciascuno. La serie arriva in Italia nel 1978 e viene trasmessa su Rai 1.

Sinossi

La trama è ambientata attorno agli anni Trenta dell'Ottocento: Heidi è una bambina di cinque anni orfana di entrambi i genitori, che vive sulle Alpi svizzere con la zia Dete. Quando però la donna trova lavoro a Francoforte, decide di lasciare la nipote al nonno, non potendone più prendersene cura. Si reca così nel villaggio collinare di Dorfli, dove l'uomo vive da solo, totalmente estraneo alla vita del paese poco distante, a causa di un passato burrascoso che lo ha portato ad avere cattivi rapporti con gli altri abitanti, le cui cause però non vengono sondate.

Inizialmente il nonno non si dimostra affatto disponibile nell'assumere tale incarico, ma ben presto si affeziona alla bambina, dal carattere esuberante e vivace, che si abituerà volentieri alla vita di montagna, scoprendone le bellezze in compagnia del pastorello Peter, il ragazzino che diventerà il suo migliore amico. Il rapporto tra Heidi e il nonno si fa sempre più profondo, tanto che quando la zia Dete tornerà per riprendersi la piccola e portarla a Francoforte, l'anziano uomo tornerà ad adottare un atteggiamento nuovamente ostile nei confronti di tutte le altre persone con cui ha a che fare.

Heidi si reca quindi in città per tener compagnia a Clara Seseman, una ragazzina di dodici anni costretta a vivere su una sedia a rotelle a causa di una malattia. Tra le due nasce una forte amicizia; tuttavia Heidi sente la mancanza del nonno e di tutti gli affetti che ha lasciato, oltre che della vita di montagna in sé. Inoltre non riesce ad ambientarsi totalmente anche a causa dell'atteggiamento severo della Signorina Rottenmeier, la governante di Clara. Heidi comincia a dimagrire, diventare sonnambula e dare altri segni di disagio, tanto che il medico di famiglia le ordina di

tornare sulle sue amate Alpi. La bambina si riprende rapidamente, e riesce a convincere il dottore a far portare Clara stessa in montagna; l'aria salubre del posto, l'accoglienza riservatale e il nuovo stile di vita gioveranno alla gracile ragazzina, tanto che comincerà a camminare sulle sue gambe, guarendo così gradualmente da una malattia che pare essere psicosomatica. Con l'arrivo dell'inverno però ella deve tornare a Francoforte, poiché il suo fisico non è ancora abbastanza robusto per sopportare le basse temperature tipiche dei monti in questo periodo dell'anno. Le due amiche devono quindi separarsi, con la promessa però che con l'arrivo della primavera si sarebbero nuovamente rincontrate.

La trama della serie è tratta dall'omonimo romanzo di Johanna Spyri, autrice svizzera che pubblica il suo lavoro nel 1880 anonimamente, poiché temeva si rivelasse un insuccesso. Le cose andarono invece in modo totalmente inaspettato: il romanzo venne tradotto in trenta lingue diverse; in Italia sarà edito da Rizzoli nel 1979 − un anno dopo la messa in onda −, e inserito nella collana "La BUR dei Ragazzi", con l'introduzione di Giovanni Mosca.

Le differenze tra la serie televisiva e il romanzo non sono né numerose né particolarmente rilevanti, tuttavia occorre segnalare alcuni dettagli: il sanbernardo Nebbia è una vincente invenzione dei produttori giapponesi, che però non compare nel testo dell'autrice; Peter invece, non fa subito il suo ingresso come nell'*anime* e viene dipinto diversamente, in quanto capace di azioni anche molto meschine: sarà lui infatti a distruggere la sedia a rotelle di Clara, mentre nella serie tv sarà la ragazzina stessa a romperla accidentalmente, facendola schiantare contro un masso dopo averne perso il controllo. La zia Dete nel romanzo appare ancora più opportunista e negativa: mentre nel cartone animato si dimostra nonostante tutto dispiaciuta di lasciare Heidi al nonno in quel modo, senza alcun preavviso né troppe cerimonie di commiato, qui pare focalizzata interamente sulla sua carriera, tanto che non le importa nulla del destino che spetta alla bambina, né tantomeno si preoccupa del fatto che il nonno

accetti volentieri o meno il suo incarico di custode. Proprio il personaggio dell'anziano " Vecchio dell'Alpe", così come viene soprannominato nella serie, viene maggiormente approfondito dalla Spyri rispetto alla trasposizione televisiva. Il passato del nonno di Heidi resta avvolto nel mistero e non viene svelato in alcun episodio. In questo modo non si capisce neanche il perché del suo ostile atteggiamento verso i suoi compaesani, con i quali lentamente si riconcilia dopo che Heidi entra nella sua vita, portando un cambiamento radicale nel suo modo di essere, senza che però lo spettatore intenda davvero quali avvenimenti avrebbero potuto giustificare i suoi toni burberi e schivi.

A questo aspetto se ne collega un altro ancora, che nell'*anime* non viene minimamente introdotto, mentre invece nel romanzo riveste un'importanza centrale. Si tratta della tematica della Fede in Dio, che per i personaggi del libro è un elemento imprescindibile che condiziona i loro gesti e pensieri. Heidi infatti tornerà sui monti perché la nonna di Clara aveva tanto pregato perché il Signore le desse la forza di compiere questo passo; quando la bambina torna, porta il nonno a messa ed egli finalmente si riconcilia con gli altri abitanti del paese. La Fede ha quindi un ruolo funzionale nel ristabilire l'armonia nelle vite dei nostri protagonisti.

Tutto questo nella serie manca, perché si tratta di concetti che nelle religioni ufficiali giapponesi − Buddhismo e Shintoismo − non hanno uguale valenza rispetto al culto cristiano; di conseguenza sarebbero stati difficilmente adattabili all'interno degli episodi dell'anime. Il Buddhismo è incentrato particolarmente sul concetto di karma, secondo cui premi e punizioni sono dati agli uomini in questa vita, come diretta conseguenza delle loro azioni, e non dopo la morte come invece contempla la religione cristiana.

Così Heidi, come ogni *shojo* che si rispetti, deve raggiungere i suoi obiettivi e superare ogni ostacolo facendo leva sulle sue capacità e sulle sue forze: non ci sono divinità in grado di vegliare dall'alto su di lei per semplificarle la vita; tutto è incentrato sulla dimensione umana senza che ne subentrino delle altre.

Per quanto riguarda la fortuna dell'*anime* in Italia, si deve principalmente a tre motivi: innanzitutto fu il primo *shojo anime* trasmesso nel nostro Paese; la storia è piuttosto semplice e basata sull'importanza dei buoni sentimenti; la sigla italiana, cantata da Elisabetta Viviani, risulta molto accattivante[10].

Heidi, la protagonista, è una bambina molto espansiva, vivace, entusiasta della vita; ogni posto in cui si trova diventa per lei un campo di esplorazione in cui sperimentare e apprendere, oltre che divertirsi e giocare. Per lei è tutto semplice e immediato, anche i sentimenti: non capisce infatti il perché della frase del nonno "Farò in modo di abituarmi a te, piccola" che egli pronuncia nel primo episodio quando la zia Dete, in modo piuttosto sbrigativo, la consegna come fosse un pacco postale al Vecchio dell'Alpe. Per Heidi è inconcepibile l'idea di doversi abituare a voler bene a qualcuno: fortunatamente, il nonno si abituerà molto presto alla presenza della bambina, tanto che, quando Dete ritornerà per portarla con sé a Francoforte, perderà improvvisamente tutta la gioia e il buonumore che l'arrivo della piccola aveva introdotto nella sua solitaria esistenza.

Heidi, dal canto suo, si relaziona fin da subito con tutto ciò che la circonda: corre sui verdi prati in mezzo alle capre, vuol dar da mangiare agli animali, vuole rincorrere le farfalle per poterne ammirare i colori. La protagonista sembra davvero instancabile, tanto che il suo eccessivo dinamismo la porta spesso a cacciarsi nei guai, soprattutto quando ancora non ha raggiunto una piena confidenza con il suo nuovo habitat, all'inizio della storia. Il contatto che ella cerca con la natura è una caratteristica che emerge in ogni puntata: nel nono episodio resta per ore ad ascoltare il fruscio del

[10]Il successo della serie fu tale che, poco tempo dopo, uscì al cinema il film *Heidi diventa principessa*, elaborazione italiana della versione giapponese de *I cigni selvatici* di Hans Christian Andersen, che a sua volta si ispirò a un racconto popolare danese. I produttori italiani ne cambiarono il titolo per sfruttare la popolarità della serie tv; inoltre fu chiamata la stessa doppiatrice dell'*anime*, Francesca Guadagno, per prestare la voce alla protagonista del film. Di fatto la trama del lungometraggio non ha nulla a che vedere con quella della serie tv, l'unica cosa che accomuna le due protagoniste è il nome, ma non si tratta affatto dello stesso personaggio.

vento tra gli alberi, come se cercassero di comunicarle qualcosa. Il nonno si stupisce di questi comportamenti, ma l'entusiasmo e la velocità con cui Heidi si adatta alla nuova vita lasciano a intendere che prima, quando viveva con la zia, non fosse davvero felice. Il nonno presto impara a convivere con la nipote, e si affeziona a lei. La caratterizzazione psicologica dell'uomo è molto interessante poiché, sebbene sia descritto come uno scorbutico e insensibile vecchio, di fatto gli bastano pochi episodi per affezionarsi profondamente alla protagonista. Certo, egli non si sbilancia in effusioni e parole d'affetto, ma dimostra in modi molto concreti quanto il loro legame stia diventando forte: le costruisce un letto di fieno quando vede che Heidi adora giocarci in mezzo, le intaglia uno sgabello tutto per lei e, quando scopre la gioia della bambina una volta che si è riuscita a guadagnare la fiducia di un daino selvatico, che si fida a mangiare dalle sue stesse mani, gliene regala uno fatto da lui in legno che ella riceverà con tutto l'entusiasmo che la contraddistingue. Tuttavia, nella prima parte della serie, il nonno si dimostra ancora piuttosto restio a recuperare i rapporti con i vicini di casa: nel decimo episodio lo vediamo intento a riparare la capanna dove il pastorello Peter, sua madre e la nonna vivono, ma solo perché − e ci tiene a ribadirlo −, glielo aveva chiesto la bambina stessa.

Peter è un altro dei personaggi che fin dalla prima puntata fa conoscenza con la protagonista, che non appena lo vede portare al pascolo il gregge di capre, lo rincorre divertita. È un bambino vivace, che però diventa estremamente pigro quando si tratta di stare sui banchi di scuola, tanto che a dodici anni ancora non sa leggere. Peter, infatti, si dimostra più interessato alle attività pratiche, che si svolgono normalmente nell'ambiente montano, come portare le capre al pascolo e lavorare il legno. In ciò si dimostra anche piuttosto capace, tanto che nel trentanovesimo episodio costruirà da sé una slitta e vincerà la gara tra compagni di scuola, a cui Heidi lo aveva spronato a partecipare. Peter però, oltre ad essere molto restio allo studio, ha anche altri difetti: è un inguaribile mangione, tanto che non disdegna mai un invito a pranzo o a cena alla baita di Heidi, dove il nonno mette in tavola formaggio e latte di capra, pane e carne secca, considerata un'autentica prelibatezza dal povero pastorello. Un altro lato del

suo carattere, sicuramente più problematico della sua golosità, è la gelosia che inizia a provare per Heidi quando verrà a conoscenza dell'intensa amicizia che la lega a Clara, conosciuta a Francoforte. La situazione porterà a qualche scontro quando anche quest'ultima arriverà sui monti per far visita alla protagonista, poiché Peter si sentirà trascurato a causa delle attenzioni che Heidi rivolgerà a Clara, la quale necessita di particolari cure.

Clara Seseman, orfana di madre e con un padre spesso assente per lavoro, vive in una grande casa con la servitù e la sua governante, la severa signorina Rottenmeier, incaricata di occuparsi dell'educazione della bambina. Clara viene trattata con molta apprensione e vive un'infanzia solitaria e piena di limitazioni, soprattutto per il fatto che è costretta, a causa di una malattia, a vivere su una sedia a rotelle. La quotidianità si rivela davvero insostenibile; l'istruzione di Clara è affidata ad un maestro privato poiché a causa della sua condizione non può frequentare la scuola insieme ai suoi coetanei, e i suoi unici momenti di divertimento sono legati alla presenza della nonna che però non sempre può venire a farle visita. All'arrivo di Heidi si dimostra entusiasta di avere una nuova compagnia, anche se è consapevole che la bambina, catapultata dai monti in un contesto del genere, si troverà così in una sorta di "prigione dorata", dalla quale non vedrà l'ora di evadere. Clara avverte quindi dentro di sé una sensazione di disagio mista a un sottile senso di colpa. Del resto, le due bambine hanno ricevuto un'educazione completamente diversa, e questo si ripercuote sui loro comportamenti: Heidi è curiosa, testarda, determinata ad ottenere ciò che vuole e di conseguenza insofferente all'etichetta prevista in casa Seseman; Clara, al contrario, è obbediente, remissiva, studiosa, si attiene alle regole senza mai ribellarsi e senza neppure dimostrare curiosità verso il mondo esterno, come se per lei la vita si esaurisse entro le quattro mura di casa sua.

Il senso di imposizione e costrizione che Heidi avverte nella nuova residenza viene accresciuto notevolmente dall'atteggiamento della governante Rottenmeier, che fin dalle prime battute viene subito inquadrata come inflessibile, rigida e contraria a ogni

forma di svago e vivacità, in quanto potenziali fonti di pericolo per la gracile Clara. L'educatrice sente pendere su di sé una forte responsabilità; su di lei infatti ricadrebbe l'eventuale colpa di qualsiasi incidente potrebbe capitare alla ragazzina. Risulta quindi ovvio che l'arrivo di Heidi equivale, dal suo punto di vista, ad un'alterazione dell'equilibrio instauratosi, una routine sicura entro cui Clara era stata sempre tutelata.

Heidi è come una mina vagante che combina involontariamente guai: non avendo mai vissuto secondo quelle disposizioni, è inconsapevole di cosa sia giusto, sbagliato o pericoloso. Nel ventunesimo episodio, per esempio, quando viene rinchiusa in cantina per punizione dalla Rottenmeier, raccoglie dei topolini che, una volta tornata da Clara, libera in giro per il salone, suscitando la reazione spaventata della servitù e della governante.

La frustrazione di Heidi è doppia perché non solo viene bombardata da una serie di imposizioni, ma non ne capisce neanche la motivazione; dal suo punto di vista non c'è nulla di male nelle sue azioni. Alla fine dell'episodio, tuttavia, quando vede l'uccellino dell'amica rinchiuso in gabbia e reputa un'ingiustizia il fatto che non venga liberato, Clara le fa presente che la realtà in cui Heidi ha vissuto non è l'unica possibile. Ci sono altri modi di leggere le situazioni e di affrontare la quotidianità: non è tanto questione di giusto o sbagliato, bensì di "altro". Considerando che anche la stessa Clara ha sperimentato solo la sua di realtà, si rivela molto saggia nel comprendere questo aspetto, a differenza della sua compagna, la quale invece non riesce a placare la sua vivacità, tanto che, non appena ne avrà l'occasione, eluderà la sorveglianza della servitù per uscire di casa e mescolarsi tra la gente di Francoforte.

Fortunatamente per lei, però, in casa Seseman non sono tutti rigidi e inflessibili come la signorina Rottenmeier; Heidi si guadagna la simpatia e la complicità della servitù, primo tra tutti il maggiordomo Sebastiano, che resta letteralmente basito dagli insoliti comportamenti della nuova arrivata. Stupore che si trasforma ben presto in ilarità: Heidi riesce a portare una ventata d'aria fresca in quella realtà completamente

irrigidita da orari e norme di comportamento, dove la governante gestisce la casa come fosse una caserma: “La colazione viene servita alle 8:05 precise”, puntualizza nel ventiquattresimo episodio, così come costringe la protagonista a passare la domenica sui libri per mettersi al passo con gli studi di Clara, di modo che l’apprendimento di quest’ultima non subisca rallentamenti.

Il severo carattere della Rottenmeier la pone sotto una cattiva luce agli occhi del resto della servitù, ma il vero scontro arriverà con la signora Seseman, la nonna di Clara, che di tanto in tanto viene a far visita alla nipotina affinché non si senta troppo sola. Anche questa sarà completamente conquistata dall’euforia incontrastabile che Heidi mette in ogni suo gesto, e vedrà in lei un valido aiuto per portare serenità ed entusiasmo nella monotona vita di Clara. Quando inoltre la Rottenmeier si sentirà dire dalla signora Seseman che le manca un pizzico di buonumore, Heidi si sentirà più libera di manifestare i suoi comportamenti abituali, ma nel giro di poco tempo l’anziana parente sarà costretta a ripartire, lasciandola nuovamente in balia dell’autoritaria educatrice.

L’episodio trentaquattresimo vede la piccola Heidi tornare al suo paese, felice come non mai di riabbracciare tutti i suoi cari. Infatti la bambina, nel tempo in cui il nonno si era presa cura di lei, aveva fatto conoscenza con altri personaggi, i quali si erano tutti inevitabilmente affezionati alla sua contagiosa energia. Oltre all’amico Peter, anche la mamma e la nonna di lui avevano sofferto molto la sua partenza, temendo di non poterla più riabbracciare. La nonna di Peter in particolare, donna molto anziana e quasi cieca, vedeva in Heidi la sua unica fonte di allegria quotidiana e nutriva per lei lo stesso affetto che provava per il nipote. Quando la bambina farà ritorno la nonna di Peter si dimostra incredula e, nonostante la contentezza provata, continuerà a chiedere in tutti gli episodi che seguiranno, se Heidi resterà sui monti definitivamente o se arriverà di nuovo qualcuno a portarsela via.

Il nonno, dal canto suo, era tornato alle sue vecchie abitudini: non voleva vedere né parlare con nessuno, viveva da solo e non ospitava più nemmeno Peter, che

frequentava abitualmente la casa durante la permanenza di Heidi; la porta che la nipote sembrava avergli aperto verso una vita di nuovo intrisa di rapporti umani sembrava ormai serrata. Quando nel trentacinquesimo episodio i due si riabbracciano, il nonno si commuove e chiede ad Heidi se ha intenzione di tornare a Francoforte, quasi avesse anch'egli paura che la bambina potesse riandarsene così com'era tornata. Ma Heidi sa che il suo posto è lì, nella baita insieme al nonno, il quale aveva pure disfatto il letto di fieno su cui ella dormiva, poiché credeva che non sarebbe più servito a nulla, quasi gli facesse male a vederlo ogni notte vuoto. Il nonno cambia così atteggiamento e umore con la stessa rapidità con cui le ricostruisce il letto: non appena arriva Peter, subito lo invita a fermarsi per cena con fare bonario e scherzoso, come se la parentesi dell'assenza di Heidi fosse stata già completamente dimenticata. L'atteggiamento di Peter, incredulo e impaurito al tempo stesso di fronte all'invito ricevuto, rende efficacemente l'idea di quanto scontroso possa essere stato il nonno durante l'assenza di Heidi; lei stessa non riesce a capire perché Peter sia tanto imbarazzato.

Il ritorno della protagonista ripristina gli equilibri precedenti: il nonno cambia umore e comincia a integrarsi nella vita di paese, Peter ha di nuovo compagnia durante la sua attività di pastore, e Heidi stessa non perde la vivacità che l'aveva sempre contraddistinta.

Il nonno romperà definitivamente la barriera con il resto dei compaesani quando deciderà di mandare Heidi a scuola, la quale era ritenuta da lui "inutile" nella prima parte della serie. Per rendere il tutto più agevole, i due si trasferiranno in paese, così Heidi potrà raggiungere l'edificio più facilmente. Tuttavia, integrarsi con il resto dei compagni di classe non sarà facile: Heidi viene vista come la nipote del "Vecchio dell'Alpe", nonché snobbata perché viene dalla montagna e non dal paese come tutti gli altri. Lo stesso trattamento viene riservato all'amico Peter. Ma nemmeno qui la protagonista si perderà d'animo: con la sua forte personalità convincerà Peter,

nell’episodio trentanove, a iscriversi alla gara di slittino che vincerà, guadagnandosi il rispetto di tutti gli altri scolari.

Quando la neve si scioglie ed è tempo di tornare alla baita, pian piano a Francoforte matura la decisione di far soggiornare Clara sulle Alpi. Dopo un sopralluogo del dottore sulle Alpi, convinto dalla bambina e dal nonno stessi che si sarebbero presi cura di Clara e che le avrebbero evitato ogni situazione pericolosa, la gracile ragazzina arriva nel quarantunesimo episodio accolta affettuosamente da tutti. Anche in questo frangente il carattere della protagonista emerge, come estremamente caparbio e testardo anche di fronte all’opinione del medico, convincendolo che, dove le cure tradizionali avevano fallito, l’aria di montagna si sarebbe potuta rivelare una terapia vincente.

Clara, a differenza di Heidi, non possiede tutta la determinazione che invece le occorrerebbe per migliorare la sua condizione; per lei c’è una speranza di tornare a camminare con le sue gambe, ma deve esercitarsi e volerlo fermamente. Ella però non ha fiducia in se stessa, si scoraggia di continuo e resta prigioniera della sua sedia a rotelle. La situazione cambia quando, una volta stabilitasi nella casa che Heidi e il nonno avevano ristrutturato in paese, viene coinvolta nella quotidianità della vita di montagna insieme ad Heidi e Peter. Questi inizialmente si dimostra geloso delle attenzioni che la sua amica rivolge alla nuova arrivata, ma dopo poco tempo si abituerà alla sua presenza tanto che le fabbricherà una portantina per caricarsi Clara sulla schiena nei tragitti in cui condurre una sedia a rotelle sarebbe impossibile. Anche il giovane pastorello quindi subisce una sorta di percorso interiore, da atteggiamenti propriamente infantili a dimostrazioni di una maturità magari non pienamente raggiunta, ma sicuramente accennata. Con il passare del tempo Peter diventerà sempre più ragionevole e predisposto a comprendere i punti di vista altrui.

Anche Clara, di fronte a un cambiamento di vita così radicale, non può restare la stessa bambina insicura che era quando abitava a Francoforte. Con l’aiuto del nonno, di Heidi e di Peter che la sostengono − sia fisicamente, mentre si esercita a

camminare e sia psicologicamente, spronandola a non arrendersi −, riuscirà a compiere i primi passi senza la sedia a rotelle, provocando la reazione commossa del padre e della nonna che, nell'ultimo episodio, vengono a trovarla sui monti per poi riportarla a casa. Naturalmente questo costituisce il momento più toccante della serie: la determinazione di Heidi, che riesce a coinvolgere anche tutti gli altri personaggi al fine di creare una rete di collaborazione per raggiungere i suoi obiettivi, arriva qui a un risultato tangibile che giustifica la sua, a tratti esasperante, testardaggine. Nonostante Heidi sia il personaggio più giovane di tutta la serie, contraddistinto da una disarmante ingenuità e da un entusiasmo irrefrenabile, si dimostra alla fine un esempio da seguire, da cui tutti, perfino lo scettico dottore restio a far portare Clara in montagna, hanno qualcosa da imparare. La protagonista aiuta Clara a camminare, il nonno a riconciliarsi con gli altri abitanti del paese ponendo fine alla sua vita da eremita e convince Peter ad andare a scuola e a impegnarsi sui libri.

L'unico personaggio che sembra non evolversi caratterialmente è la signorina Rottermaier, di cui però ne vengono scoperti i punti deboli proprio durante gli ultimi episodi. Ella aveva accompagnato Clara da Heidi, trovandosi totalmente incompatibile con la vita di montagna: gli animali, le scomodità, gli odori erano più di quanto potesse sopportare. Non assaggia nemmeno il latte di capra, che il nonno e Heidi offrono a tutti i nuovi arrivati come una vera e propria specialità del posto. Quando anche la nonna di Clara raggiungerà per poco tempo la nipote sulle Alpi, inviterà l'educatrice ad andarsene, poiché comprende che le sue eccessive imposizioni in quel contesto non sarebbero servite a nulla. La reazione della Rottenmeier appare decisamente inaspettata: scoppia in lacrime, affermando: "Questa bambina è tutto quello che ho", frase che esplica che il suo instabile mondo, costruito su fondamenta di imposizioni, responsabilità e norme fin troppo restrittive, al di fuori del suo contesto crolla come un castello di carte. La governante si identifica appieno nel suo ruolo, tanto che non riesce a definirsi al di fuori del suo ambiente ordinario. Arrivando così a rappresentare un ostacolo al raggiungimento del risultato che era stato previsto per Clara, l'autoritaria quanto fragile donna torna in città, poiché non è

stata in grado di modificare il suo comportamento per venire incontro alle esigenze della sua pupilla.

Parte Seconda

L’arte contemporanea giapponese nel mondo occidentale: diverse visioni, influenze reciproche e collaborazioni internazionali

Murakami Takashi, il *Superflat* e la cultura *otaku*

L’eclettica figura di Murakami Takashi si colloca a cavallo tra diversi ambiti, tra cui arte contemporanea e moda, diventando quindi sintomatica di come certi settori vengano recepiti e sviluppati in contesti culturali assai differenti per storia, dinamiche sociali, tradizioni, condizione economica e rapporto con il mercato internazionale.

Murakami è sicuramente il più influente artista contemporaneo giapponese. Le ragioni della sua popolarità e del suo successo vanno rintracciate, oltre che nel suo talento creativo, anche nella sapiente capacità di combinare le tecniche tradizionali del proprio Paese apprese durante gli anni universitari, a cui associa anche materiali e

mezzi più all'avanguardia, con i prodotti della cultura moderna e contemporanea quali anime e manga, che fin da giovanissimo lo hanno appassionato. Il tutto è catalizzato da una rivoluzionaria visione del concetto di arte che, non solo si discosta da quella occidentale − elitaria e destinata a un pubblico di privilegiati intellettuali e benestanti −, ma viene anche indissolubilmente legata alle leggi del mercato: per Murakami, un artista può considerarsi tale solo se, oltre a creare le proprie opere, riesce ad inserirsi intelligentemente nel mercato artistico. Per sfondare nel mondo dell'arte contemporanea ci vogliono, a suo avviso, anche doti da *businessman*, come lui stesso si definisce.

Tuttavia, l'atteggiamento dell'artista non risulta affatto simile a quello di uno spregiudicato uomo d'affari concentrato sul successo economico e sul tornaconto personale. Infatti, egli riconduce le sue origini culturali alla subcultura *otaku*, la quale è stata oggetto di disapprovazione ed emarginazione da parte degli intellettuali giapponesi, soprattutto nei primi decenni dopo la sua comparsa nel panorama nazionale. La comprensione di questo fenomeno, almeno a grandi linee, è indispensabile per avere una visione coerente e completa dell'attività artistica di Murakami; è quindi opportuno soffermarsi su una breve introduzione alla cultura *otaku* al fine di rendere comprensibili gli argomenti che saranno trattati successivamente.

Il fenomeno degli *otaku*

Mori Mariko in Birth of a Star.

Sun Child *di Yanobe Kenji.*

Il termine *otaku* viene introdotto dagli anni Ottanta in Giappone per definire gli appassionati di manga di genere amatoriale (*dojinshi*), i quali venivano fin dai primi tempi considerati individui alternativi rispetto agli usi e costumi del resto della società. Il significato originale di questa parola è letteralmente “la sua casa”, “il tuo spazio” (composta dalla preposizione onorifica “*o*” e dalla parola “*taku*”, che significa appunto “casa”, “famiglia”), riconducibile alla dimensione solitaria in cui coloro che venivano definiti in questo modo sceglievano di vivere. Un *otaku* non è abituato ad avere molte amicizie intime, dunque usa per comunicare con i suoi pari questa espressione − *otaku*, appunto −, dichiaratamente formale per dare del “tu”; inoltre con lo stesso termine si indica generalmente una persona che passa gran parte della sua giornata in casa, senza avere contatti con il mondo esterno.

Nel 1982 la parola otaku compare nell’anime Macross di Kawamori Shoji, noto disegnatore di manga e anime; da quel momento si diffonde, in qualità di appellativo distintivo, nel gergo degli appassionati di anime e manga. Nel 1983 il giornalista Nakamori Akio scrive il saggio “*Otaku no kenyu*”, che tratta lo stile di vita dei cosiddetti “nerd” (un termine occidentale vagamente equivalente a *otaku*) del quartiere *Akihabara* a Tokyo. Tali individui avevano un forte interesse verso anime, manga, videogiochi, che condividevano tra loro. Quindi la forma recente del termine, a partire da questi anni, sta a indicare sia un fan fortemente appassionato − se non

quasi ossessionato −, da un particolare tema, argomento o hobby, sia la subcultura che in Giappone include manga, anime e videogiochi. "*Otaku*" passa da una connotazione neutra, o al massimo lievemente dispregiativa, a una improvvisamente del tutto negativa nel 1989. Nell'agosto di quell'anno infatti, Miyazaki Tsutomu, assistente tipografo di ventisei anni ossessionato dai *manga* di genere *hentai*[11] e *rorikon*[12], violenta e uccide quattro bambini, mangiando addirittura parti dei loro corpi. Il suo comportamento antisociale, derivante anche dalle scarse attenzioni ricevute dai genitori, fu la causa della sua follia omicida. Sui giornali fu pubblicata anche un'impressionante fotografia della camera del killer, le cui pareti erano interamente rivestite di manga e anime, a testimoniare la sua ossessione, che aveva palesemente varcato il confine tra "semplice hobby" e passione malata. Nell'articolo pubblicato dal già citato Nakamori Akio, egli definisce Miyazaki come "l'assassino *otaku*", che finì per portare l'opinione comune a considerare dei disadattati tutti

[11] Genere di *manga* dal contenuto pornografico, ma il termine può anche riferirsi ad *anime* e videogiochi. Rispetto alla fotografia erotica, l'*hentai* permette l'uso totale dell'immaginazione, mostrando scene non riscontrabili nella realtà, in quanto sarebbero impossibili da filmare. Con questo espediente, vengono concretizzate fantasie sessuali contrarie alle norme sociali e moralmente disdicevoli, che non si potrebbero rappresentare con attori dal vivo. Il genere si è diffuso anche in Occidente, prevalentemente grazie a Internet, ottenendo una certa popolarità, tanto che nacquero fumetti e cartoni animati pornografici di produzione occidentale. Tuttavia, questi ultimi non raggiunsero il successo del loro corrispettivo nipponico.

[12] Sottogenere di *manga* facente parte del macro- genere *hentai*, scritto da autori e destinato a pubblico maschili, anche se in origine il termine denotava una tipologia di manga amatoriale scritto da e per donne. Il termine "*Rorikon*" − o "*Lolikon*" − , deriva dal cosiddetto "complesso di Lolita" (a sua volta desunto dall'omonimo romando di Vladimir Nabokov), che influenza anche la moda giapponese attraverso divise accorciate fino a diventare succinte, abbinate ad oggetti *kawaii* dal tratto tipicamente infantile. Le eroine di questi *manga* hanno grandi occhi e indossano provocanti mise, e dimostrano un'età inquadrabile nella fase preadolescenziale, incarnando la dicotomia tra sessualità e infanzia che è assai presente nella società giapponese, fino al punto da ossessionarla. In questo genere di *manga* si ravvisano i risentimenti dell'uomo verso la donna, sempre più emancipata, che oramai non si fa più subordinare; egli è quindi portato a desiderare la tradizionale *shojo*, docile e remissiva, poiché la nuova condizione femminile comporta per lui una perdita di autorità. Prova quindi un sentimento misto di desiderio, passività, aggressività e possessione ben analizzato in questi fumetti.

coloro che coltivano un grande interesse per i fumetti e i cartoni animati giapponesi. La generazione dei *teenager* e dei giovani dai venti ai trent'anni da quegli anni diventa oggetto di analisi da parte di intellettuali e giornalisti che ne sottolineano l'asocialità, l'individualismo, oltre che un certo infantilismo. L'opinione comune resta tale almeno fino agli anni 2000. In quegli anni, grazie a importanti interventi da parte di artisti e intellettuali, la categoria degli *otaku* venne rivalutata sotto diversi punti di vista. Murakami Takashi in primis ha riconosciuto nell'estetica *otaku* una manifestazione culturale sottovalutata − e ingiustamente disprezzata −, che invece rispecchia in modo adeguato il nuovo Giappone. Il termine prende ad assumere sfumature via via più neutre, come "individuo appassionato ad accumulare informazioni, più che oggetti", che sta a indicare un atteggiamento curioso e orientato a documentarsi in vari frangenti. Essi collezionano storie, informazioni, talvolta oggetti futili, e amano manipolare e trasformare prodotti già esistenti, dando vita a una vera e propria subcultura, che evidenzia il consumismo connesso all'immaginario prodotto dai mass media giapponesi. Sono molti gli *otaku* che, a partire dagli anni Settanta, hanno dato vita alla cultura Pop giapponese − Murakami stesso si definisce uno di loro −, e hanno sviluppato sistemi basati sul fan service per recensire *manga*, *anime* e videogiochi. Essi non si contrappongono al sistema del capitalismo giapponese, piuttosto tendono a rendersi indipendenti dal resto della società: questo elemento continua a provocare del resto un senso di perdita di controllo nei rapporti con le giovani generazioni.

Altri artisti che hanno notevolmente contribuito al riscatto degli *otaku* sono sicuramente Mori Mariko e Yanobe Kenji. Mori Mariko, nata a Tokyo nel 1967, è una *video* e *photographic artist* che si ispira anch'ella alla pop art occidentale, pur mantenendo nei suoi lavori numerosi riferimenti alla cultura giapponese tradizionale. Mori si focalizza sul suo corpo, e si traveste in modo da sembrare un'aliena, mantenendo sempre un appeal molto sensuale, pur integrandolo sempre con il tema della tecnologia. In *Birth of a Star*, installazione del 1995, Mori Mariko si traveste da cantante pop "futuristica", con accessori di plastica applicati al costume e cantando

una canzone in giapponese da lei composta, il tutto modificato attraverso un programma al computer al fine di creare effetti fantastici, per rendere l'idea che l'artista provenga da un altro contesto spazio-temporale. Il lavoro dell'artista vuole suggerire una riflessione riguardo all'immagine che si costruisce attorno alle celebrità della musica e non solo, per renderla appetibile al pubblico proprio come fosse un prodotto da vendere. Tuttavia, il fatto che sotto alla maschera indossata si celi una persona in carne ed ossa, con tutte le sue fragilità e debolezze, sembra passare in secondo piano una volta entrati nelle dinamiche dello *show business*, tanto che anche lo spettatore stesso non se ne rende conto, poiché viene colpito dall'impattante involucro che trasforma la persona in sé, rendendola una "stella" attraverso questa serie di espedienti.

Yanobe Kenji, definito lo "scultore *otaku*", è famoso per i suoi lavori dal significato ottimistico ma che sembrano, dato il loro aspetto, usciti da un incubo. Egli infatti simula attraverso le sue sculture una serie di prodotti di consumo ideati per una popolazione ipoteticamente sopravvissuta a un olocausto nucleare. Dal punto di vista estetico riprende i gusti del consumatore giapponese medio, presentando prodotti che si rifanno al più moderno design industriale, basati sulla figura dei robot. Si tratta di oggetti dai colori sgargianti, di metallo lucente, dalle giunture mobili e dalla finitura brillante; tuttavia, tali sculture celano la paura di una guerra nucleare. Oltre a questo genere di sculture, realizza anche tute ignifughe e numerose *action figures*[13] al cui interno sono installati dei contatori Geiger. La domanda che Yanobe pone attraverso le sue opere è se possa o meno essere possibile la vita dopo una guerra nucleare e, in caso affermativo, se tale vita valga la pena o meno di essere vissuta. Una delle sue sculture più famose è *Sun Child*, alta quasi due metri, che rappresenta un bambino

[13] Termine della lingua inglese che indica le riproduzioni in scala di personaggi di film come la saga di *Star Wars* o serie televisive come *Star Trek*, ma anche di *manga*, fumetti, o di personaggi provenienti dal mondo dello sport e della musica. Queste statuine, che possono essere sia mobili che immobili (dette in questo caso semplicemente "*figures*"), costituiscono un settore piuttosto fiorente del mercato collezionistico, diffuso principalmente in Giappone, Stati Uniti ed Europa.

che indossa una tuta ignifuga di colore giallo. L'opera viene realizzata nel 2011 in FRP[14], neon e acciaio. Quest'opera si ispira al disastro nucleare di Fukushima, il più grande dopo quello di Chernobyl.

Anche il filosofo Azuma Hiroki si occupa di questo complesso fenomeno a partire dal 2001, evidenziandone i legami con la storia del Giappone e con il movimento *Superflat* di Murakami, di cui parlerò diffusamente in seguito. Il successo in continua crescita di questa subcultura deriva sicuramente da alcune caratteristiche, tipicamente postmoderne, quali la mancanza di punti di riferimento, che in ambito artistico si manifestano con la perdita di una differenza netta tra l'originale e la copia, come anche tra l'autore e il fruitore. A questo intervento, unitamente all'attività degli altri artisti sopra citati, viene senza dubbio riconosciuto il merito di aver mostrato la cultura *otaku* sotto una nuova luce, come espressione del nuovo Giappone.

L'eclettica attività di Murakami Takashi, *otaku* di successo

Murakami Takashi viene attualmente definito come l'artista giapponese più influente nel panorama artistico contemporaneo. Le ragioni del suo successo sono molteplici; egli rappresenta la fusione perfetta tra il modello occidentale, comprese le rivoluzioni che provocò nel sistema artistico-economico a partire dai lavori di artisti come Andy Warhol, Robert Rauschenberg e Jeff Koons, e quello orientale, con le sue radicate tradizioni alle quali noi siamo estranei. Murakami incarna esattamente quello che l'arte contemporanea attualmente desidera, poiché mostra due facce della stessa medaglia: un Oriente "occidentalizzato" che si mostra nella veste più commerciale possibile, prendendo così potere nel mercato dell'arte, e un Occidente "orientalizzato", che ricerca l'essenza della sacralità.

[14] Materiale composito fibrorinforzato.

Dietro alle opere colorate e apparentemente frivole di Murakami si cela inaspettatamente un significato diametralmente opposto: egli porta dentro ai suoi lavori il dolore provato dal popolo giapponese dopo la rovinosa sconfitta della Seconda Guerra Mondiale, dalla quale il Paese, emotivamente ed economicamente sconfitto, si è saputo rialzare seppur con sforzi notevoli. Suscita stupore quindi che l'arte contemporanea nipponica abbia lasciato che il movimento pop, di origine anglosassone, influenzasse così tanto la loro cultura millenaria, intrisa di rituali. Del resto, queste tradizioni si stanno adattando anche a una società sempre più tecnologica; inoltre si lasciano contaminare dal mondo *otaku*, dove manga e anime giocano un ruolo fondamentale, rappresentando quanto di più dissacrante sia comparso fino ad ora nel panorama culturale giapponese.

Murakami Takashi: una breve biografia

Murakami Takashi nasce il 1° febbraio 1962 a Kokura, città indissolubilmente legata alla vicenda dell'esplosione atomica del 1945. Infatti, essa costituiva l'obiettivo designato inizialmente su cui sarebbe stata sganciata la bomba il 9 agosto; tuttavia, la fitta nebbia e la cortina di fumo presenti impedì agli aviatori di effettuare il lancio, cosicché la scelta ripiegò su Nagasaki. L'artista si sentì ripetere dalla madre, durante tutta la sua infanzia, che era stato molto fortunato; se non fosse stata per tutta quella nebbia, egli non sarebbe neanche nato. Figlio di una sarta e di un operatore di carri armati delle Forze di Autodifesa, prima impiegato nella portaerei di Shimonoseki Bay a Yamaguchi-ken, uniti da un matrimonio combinato come imponeva la tradizione, nel 1950 si trasferisce con i genitori a Tokyo, poiché questi ultimi decidono di rifarsi una vita dopo la guerra e di tentare fortuna.

Durante la sua infanzia egli riceve una formazione sia tradizionale, mediante rituali buddisti e lezioni di calligrafia, sia esposta alla cultura occidentale, con frequenti

visite alle esposizioni di artisti quali Renoir e Goya, a cui la famiglia − appassionata d'arte −, premeva che il giovane Murakami presenziasse. Non solo: dopo ciascuna visita, i genitori gli imponevano di scrivere una recensione a riguardo, altrimenti sarebbe andato a letto senza cena. Questo rigido metodo educativo, se non altro − come dichiarò Murakami stesso −, gli insegnò a pensare e scrivere velocemente, aspetto che gli sarebbe stato molto utile nel competitivo ambiente artistico contemporaneo.

Un altro grande interesse che Murakami ha sempre coltivato fin dalla tenera età è l'animazione giapponese: la sua serie televisiva preferita è *La battaglia spaziale di Yamato* (*Uchu senkan Yamato*) di Matsumoto Leiji, trasmessa dal 1975. Yamato, tra l'altro, era il nome di una nave realmente esistita e affondata poco dopo la Seconda Guerra Mondiale; nella serie diventa una nave spaziale che difenderà la Terra da un attacco alieno. Un'altra serie che lo appassionerà molto sarà "Galaxy Express 999" (Ginga Tetsudo Suri Nain), sempre dello stesso Matsumoto, costituita da diciotto volumi *manga*, 113 episodi tv, trasmessi tra il 1975 e il 1976, e tre film d'animazione usciti tra il 1979 e il 1981. Il modello da cui l'autore aveva tratto ispirazione era *Notte sulla ferrovia galattica* (Ginga tetsudo no yoru) di Sugii Gisaburo (1985), tratto da un racconto di Miyazawa Kenji. Quest'ultimo rappresenta per Murakami un vero e proprio "film rivelazione": egli si appassiona al genere d'animazione così tanto che decide di diventare animatore. Si iscrive quindi nel 1980 all'Università Nazionali di Belle Arti e Musica di Tokyo (GEIDAI, ovvero *Tokyo Geijutsu Daigaku,*Università Nazionale di belle arti e musica di Tokyo), entrando nel dipartimento *nihonga*, il quale si rifà alla pittura giapponese tradizionale, sia per tecniche che per materiali utilizzati: monocromo con modulazione dei toni dell'inchiostro e policromo con uso di pigmenti dorati e argentati, con assenza di uccelli e piante nella raffigurazione, su seta o *washi* (carta tipicamente giapponese). Tale stile si discosta da quello occidentale, detto *yoga*. Questo percorso di studi gli avrebbe fornito le basi per entrare nel mondo dell'animazione.

Un altro fondamentale mentore per il giovane artista è stato sicuramente Miyazaki Hayao[15], in particolare rimane colpito dalla serie *Anna dai capelli rossi* (Akage no An, 1979), della quale Miyazaki stesso cura le scenografie. Durante la sua formazione universitaria, decide comunque di frequentare altri corsi al fine di apprendere le tecniche di animazione. Date le numerose competenze di cui avrebbe dovuto disporre − disegno veloce e preciso oltre che una vasta conoscenza tecnica −, decise di creare una "Factory", ingaggiando artisti competenti in diverse aree, per dar vita alla sua visione artistica generale.

Dopo undici anni da studente al dipartimento di *nihonga* − quattro anni di università, due di specializzazione, tre di dottorato e due passati a scrivere − , Murakami abbandona l'idea di diventare un animatore di professione e sceglie la strada dell'arte contemporanea. La sua tecnica sarà desunta sia dal mondo dell'*anime* sia da quello più tradizionale, detto appunto *nihonga*. Da studente ha inoltre modo di frequentare i cosiddetti *"visiting artists"*, una sorta di seminari dove artisti famosi in tutto il mondo tenevano occasionalmente lezioni presso la sua università. Murakami conosce così Christo, Merz e Beuys; dall'atteggiamento di quest'ultimo resta tuttavia deluso − pur continuandolo a stimare come artista −, poiché egli si rifiutò di rispondere alle domande degli studenti del corso di scultura, ritenendole insignificanti. Comincia inoltre a farsi una cultura nell'ambito visitando numerose esposizioni presenti nel suo Paese, e leggendo la rivista *Appunti d'Arte* (*Bijutsu Techo*). Dal 1988 comincia ad esporre presso mostre collettive come la "Graduation Exhibition" all'Università di Belle Arti di Tokyo, ma anche in mostre personali come "Exhibition L'Espoir: Takashi Murakami nella Gallery Ginza Surugadai a Tokyo".

Dagli anni Novanta l'artista inizia a produrre quelle che saranno poi definite le sue opere "concettuali", le quali presentano giochi mentali che ritroveremo anche nei suoi progetti successivi: *Polyrhythm*, *Randoseru Project* e *Sea Breeze*, per citarne alcune. Nel 1994 viene invitato a New York dall'Asian Cultural Council Fellowship per

[15] Per ulteriori approfondimenti, rimando alla prima parte della mia tesi.

partecipare al Centro Internazionale di Arte Ps1, al fine di promuovere e sviluppare la sua arte. La sua dimora viene fissata nel suo studio, di cui dipinge i muri, tra la Quattordicesima e la Settima Strada. Il soggiorno in questa città si rivela assai stimolante, in quanto Murakami afferma di aver tratto ispirazione per numerosi suoi lavori futuri proprio durante questo periodo.

Nel 1995 si tiene la sua prima esibizione a New York. Murakami presenta alla Angel Orensanz Foundation il suo lavoro *MR DOB*, progettato dal 1993 in collaborazione con il giovane artista Koga Manabu, ma l'opera viene accolta piuttosto freddamente. In seguito, aiuta il gallerista Emmanuel Perrotin nel montaggio di alcune installazioni nella sua galleria, e in cambio ottiene la possibilità di esporre alcune t-shirts portate dal Giappone, che lo faranno notare da Hudson, direttore della Galleria Feature. I due si conoscono tramite Tim Blum, amico di Murakami, nonché proprietario della Galleria Blum & Poe, che lo introdurrà anche a numerose altre personalità di spicco nel mondo dell'arte contemporanea, quali Man Ray, Damien Hirst e Matthew Barney.

Proprio a partire dal 1995, l'artista comincia a lavorare alle cosiddette sculture "*poku*"[16], termine che sta a indicare la loro ispirazione dalla cultura otaku e dall'arte americana al tempo stesso, di cui *MR DOB* potrebbe definirsi un prototipo. Alcune tra le sue produzioni più celebri sono *Miss ko*$_2$, *My lonesome cowboy*, *Hiropon* e *727*. In questo stesso periodo, decide di raggruppare gli artisti da lui precedentemente ingaggiati sotto il nome di *Hiropon Factory*, che nel 2001 diverrà la *Kaikai Kiki Co.*, dando vita ad una sintesi tra la tradizionale corporazione giapponese e la moderna industria.

Nel 1998 con opere quali *Cosmos* e *Supernova*, Murakami dimostra il suo interesse per l'iconografia tradizionale del Periodo Edo (1603-1867), la quale prevede un largo uso di motivi quali fiori e funghi. Dal 2002, invece, la sua ricerca artistica si ispira al

[16] Termine formato dalla fusione delle espressioni "Pop Art" e "*Otaku*".

Giappone contemporaneo, con opere il cui soggetto fa parte del fenomeno *kawaii*[17], o *supercute*, come *Kawaii! Vacances d'eté*.

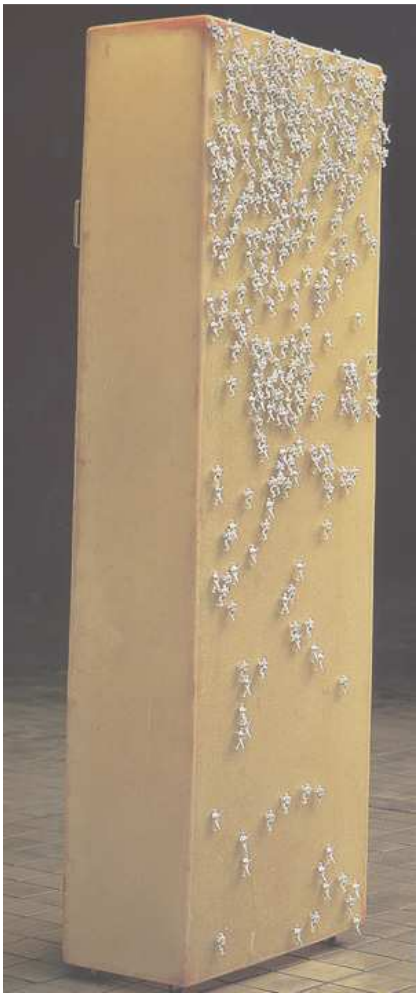
Il 2003 è l'anno della svolta, che reca all'artista fama mondiale: il direttore creativo della celeberrima *maison* Louis Vuitton, Marc Jacobs, ingaggia Murakami per una collaborazione che porterà sia alla creazione di due collezioni di borse *Eye Love Monogram* e *Cerises*, sia alla realizzazione di due spot pubblicitari dai titoli *Superflat Monogram* e *Superflat First Love*, prodotti con l'aiuto del regista Hosoda Mamoru. Murakami espone inoltre alla Biennale di Venezia, ottenendo così la sua consacrazione come artista internazionale.

Dal 2007 decide di dedicarsi al tema della spiritualità con le sue "Opere zen", tra cui la nota scultura *Oval Buddha*; tuttavia questa tematica viene integrata e sviluppata alla luce dei suoi viaggi in Occidente, fondendo così numerosi elementi provenienti da entrambi i contesti culturali. L'ascesa di Murakami è inarrestabile, tanto che nel 2008 la rivista Time lo inserisce tra le 100 personalità più influenti di quell'anno. Murakami è attualmente un artista molto prolifico, e vanta numerose collaborazioni − anche nel campo della moda e della musica −, rivelando grandi doti imprenditoriali oltre che artistiche.

[17] Per approfondimenti, rimando alla nota a pag. 18 (Parte Prima).

Opere principali e visione artistica di Murakami Takashi

Polyrhytm

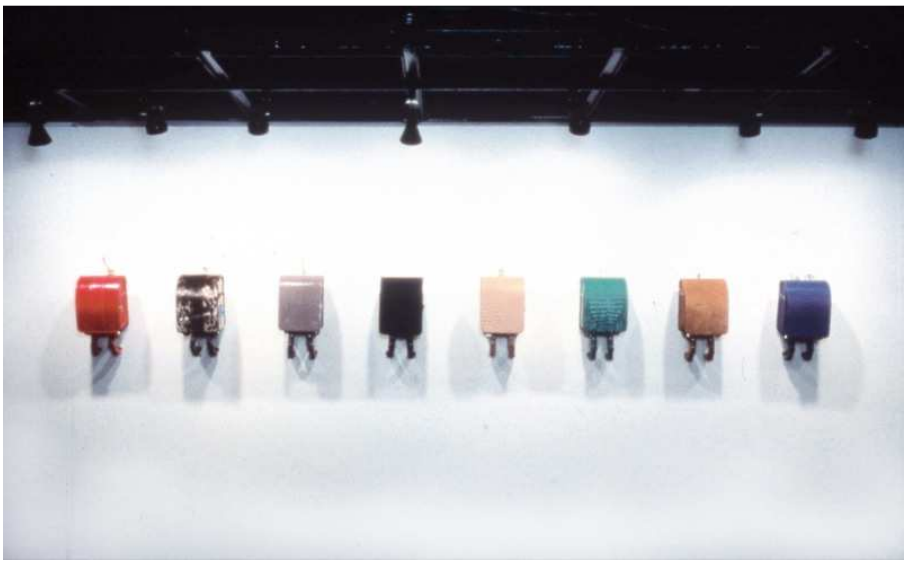


Dettaglio

(1991; resina sintetica, ferro e soldatini di plastica; 227 x 55x 90 cm)

Polyrhytm è una delle opere concettuali che porta Murakami al successo. Su una superficie di resina di stampo minimalista sono installati numerosi soldatini di plastica bianca. L'opera rappresenta una riflessione sulla tematica ecologica, in particolare sull'argomento dei materiali non riciclabili, e sul tema della guerra, che sarà ampiamente sviluppato dall'artista anche in seguito. La guerra spesso viene vista come un gioco, tralasciando la componente del dolore, della morte e dei significati più profondi di cui di fatto è portatrice.

Randoseru Project

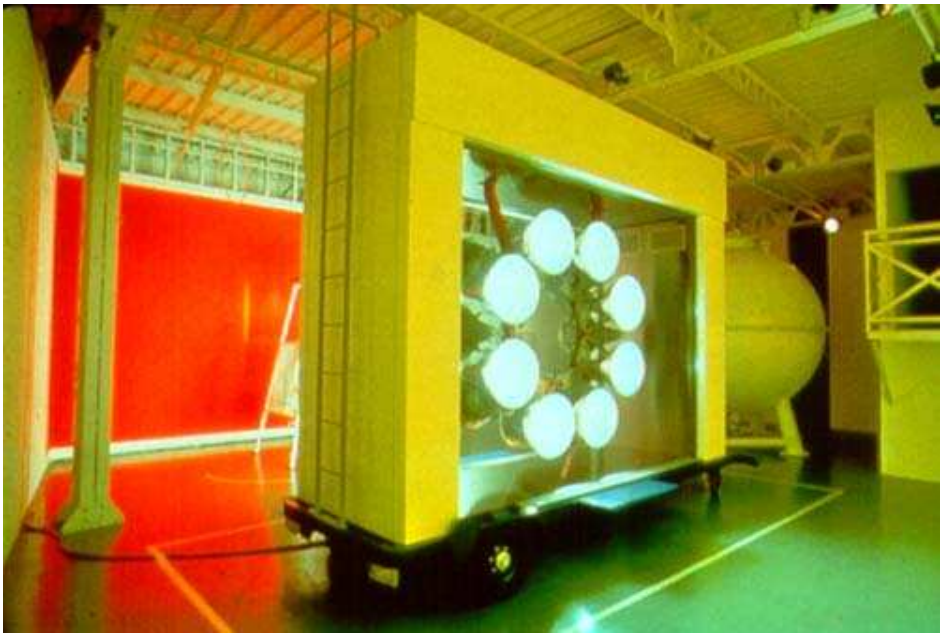


Dettagli.

(1992; pellame proveniente da diverse specie animali)

Randoseru Project è un'installazione che riprende il tema della guerra appena accennato, insieme a quello della moda e della ricerca incondizionata del lusso sfrenato. Alla parete vengono affissi otto zaini, simili a quelli che indossano comunemente gli scolari giapponesi, in stile militare come prevedeva la moda del periodo. Tuttavia gli zainetti di quest'opera vengono confezionati, a differenza di quelli usati per la scuola, con pelle di animali pregiati, esotici, e − per quanto riguarda alcuni modelli anche illegali −, poiché provenienti da esemplari in via di estinzione. L'esoticità di questi pellami, provenienti da specie quali cobra, elefanti, tigri, coccodrilli e panda, rappresenta nel mondo della moda e del consumismo attuale, un sinonimo del lusso degno di un'elite che è disposta, spendendo cifre da capogiro, ad accaparrarsi pezzi ritenuti esclusivi, che incarnano dei veri e propri *status symbol*. Lo stile militare degli zaini apre una parentesi sulla questione che la moda sia influenzata da ambienti come quello della guerra, associato quindi a sentimenti di dolore, violenza, morte, depurati dal loro significato profondo e resi meri involucri che non rispecchiano alcuna morale. La smania di possedere borse preziose, di marche occidentali e colonizzatrici, è particolarmente sentita in Giappone e l'artista lo rende evidente, unitamente alla sua riflessione sullo sfruttamento incessante per il solo e temporaneo valore estetico del *glamour*. Durante l'inaugurazione di questa installazione è stata organizzata una cerimonia-*performance*, durante la quale un sacerdote shintoista prega per gli animali morti a causa della fabbricazione di questi zaini. Con questa introduzione, Murakami vuole rendere chiaro il suo distacco dagli sterili valori della società contemporanea, anche se − come già accennato prima −, egli non rifiuterà i rapporti con il mondo della moda come invece gli artisti occidentali sono soliti fare. L'artista, infatti, saprà integrare la sua arte con progetti prettamente commerciali, pur continuando a dimostrare di essere un *outsider* dotato di notevole versatilità.

Sea Breeze



(1992; ferro, acciaio inossidabile, otturatore, lampada al mercurio, fonditore, ruote, ventilatore, flash; 350 x 480 x 250 cm)

Sea Breeze è un'installazione composta da una teca trasparente in cui sono disposti circolarmente fari spot dinanzi a *Time Bokan*[18], altra opera dell'artista facente parte dell'omonima serie, che raffigura un teschio bianco su fondo rosso. Le luci spot abbaglianti intorno a questa immagine, palese riferimento al tema della morte, simulano la luce paralizzante del fungo atomico. Il disastro nucleare è ovviamente connesso alla guerra, argomento di costante riflessione per Murakami, che di lì a poco comincerà ad aprirsi alla cultura americana − e occidentale in genere −, senza però dimenticare la terribile situazione del Giappone del dopoguerra, dalla quale il Paese si è dovuto riprendere.

Questo lavoro presenta alcune analogie con l'installazione *In & Out of Love* di Damien Hirst[19] presentata a Woodstock Street a Londra nel 1991, costituita da tele

[18] Per l'analisi completa di quest'opera, si faccia riferimento al paragrafo che le viene dedicato in seguito.
[19] Artista inquadrabile nella corrente Posthuman, di cui tratterò nel paragrafo dedicato all'opera *Inochi*.

dipinte interamente di bianco su cui venivano intrappolate migliaia di farfalle, attraverso un composto creato dall'artista costituito da fiori, acqua, zucchero e uova. Nella seconda tela dell'installazione, l'artista componeva con le farfalle ormai senza vita dei disegni; il significato di questo lavoro è una riflessione sul momento di trapasso dalla vita alla morte che qui, proprio come avviene in Giappone, si è voluto monumentalizzare. Murakami deve ancora compiere il suo soggiorno a New York[20], ma nonostante ciò è interessante notare come si avverta già in un contesto occidentale l'esigenza di ritrovare una qualche forma di spiritualità, di fronte ad una società che perde sempre più di vista i suoi valori. Non sarà quindi solo l'artista giapponese a lasciarsi influenzare in futuro dall'arte contemporanea anglosassone, bensì anche diversi elementi di natura orientale saranno assorbiti dagli artisti occidentali.

Miss ko$_2$

Miss ko$_2$: versione rossa.

[20] Murakami partirà per New York nel 1994; per ulteriori approfondimenti, si rimanda alla biografia dell'artista.

Miss ko$_2$: versione rosa (fronte e retro).

(1997; colori a olio, acrilico, fibra di vetro e ferro; 187,9 x 88,9 x 6,3 cm)

Miss ko$_2$, il cui primo schizzo risale al 1996, durante il suo soggiorno a New York, quando ancora l'artista non era ancora conosciuto, è una statua in fibra di vetro che rappresenta una ragazza dai lunghi capelli biondi e dai grandi occhi verdi. Il soggetto indossa un vestitino succinto, che lascia scoperte le gambe lunghissime, così tanto da non rispecchiare affatto le proporzioni tradizionali, proprio come il busto, decisamente minuscolo, e il seno procace. Risulta evidente l'ispirazione alle eroine di *manga* e *anime*: infatti, la giovane ricorda molto nell'aspetto Sailor Moon. L'abbigliamento, invece, è la rivisitazione delle divise della catena di ristoranti hawaiano-giapponese "Anna's Miller". *Miss ko$_2$* appare quindi come la versione *otaku* delle cameriere sui pattini a rotelle, simbolo dell'allegria e della spensieratezza lavorativa che l'America voleva far propria negli anni '50. Nell'opera sono evidenti reminescenze pop nell'uso dei colori acrilici, tutti molto accesi, come il giallo per i capelli e il rosso (o rosa confetto, nell'altra versione della statua) coi dettagli bianco-candido della divisa. Le scarpe, tuttavia, sono più adatte a una diva che a una cameriera. Da questo

particolare si evince che Murakami, oltre alla cultura pop americana, intende far riferimento anche alla società giapponese, di cui smaschera le fantasie più intime.

La cultura giapponese ha uno stampo maschilista, ma nel contesto attuale vede profilarsi un nuovo tipo di donna, non più sottomessa alla figura maschile, bensì emancipata a livello sociale. L'uomo, comprendendo che di non avere più l'autorità che un tempo gli veniva normalmente conferita, continua a desiderare la donna "tradizionale", ovvero la *shojo*, metà donna e metà bambina, fisicamente attraente ma al contempo remissiva, dicotomia che *Miss ko*$_2$ incarna alla perfezione. Tuttavia, l'artista offre uno spunto di riflessione anche circa il desiderio comune tra le ragazze di essere belle, alte, magre e conformi a quei canoni inarrivabili che la società impone.

Hiropon

L'opera vista frontalmente (foto a sinistra) e di lato (foto a destra).

(colori a olio, acrilico, fibra di vetro, ferro; 223.5 x 104 x 122 cm)

Hiropon è una scultura molto cara all'artista, tanto che darà lo stesso nome alla sua azienda −la *Hiropon Factory* appunto −, che resterà tale fino al 2001. *Hiropon* raffigura una ragazza dalle lunghe gambe affusolate e i capelli azzurri (o rosa, dipende a quale delle tre versioni ci si riferisce) raccolti in due codini. Il suo corpo sarebbe completamente nudo, se non fosse per il reggiseno di un bikini all'americana che indossa. Dai suoi capezzoli esce del latte, che crea un nastro circolare,il quale sta a indicare che l'opera va fruita a tutto tondo, ovvero a 360 gradi. Il soggetto si ispira a un *dojinshi*[21], il cui autore è noto come "Floppy Disc" e incarna un misto di dolcezza e perversione. Il titolo è preso da un termine *slang* giapponese, e indica i cristalli di metanfetamina, un additivo stimolante usato dopo la Seconda Guerra Mondiale fino al 1952, anno della sua messa al bando. Il riferimento è, chiaramente, al senso di vuoto lasciato dalla guerra nel Giappone sconfitto, ma anche al legame tra la cultura *otaku* e le forme illecite di divertimento, oltre che al rapporto arte e droga, da cui però Murakami ha sempre preso le distanze. L'artista per quest'opera trae spunto anche da *La Grande Honda di Kanagawa* di Hokusai (1830- 31) e da *The Old Plum* di Sansetsu Kano (1965) per quanto riguarda lo sfondo davanti il quale colloca le opere durante l'esposizione. Egli utilizza quattro pannelli di colore pastello, rosa e celeste, su cui è presente uno schizzo biancastro, denominato "milk", o grigiastro, chiamato "cream".

[21]Una *dojinshi* (da *dojin* "persone con lo stesso interesse" e *shi* "rivista") è una rivista giapponese pubblicata in proprio, il cui contenuto è solitamente riferito ai generi *anime* e *manga*, ma esistono *dojinshi* riguardanti anche videogiochi e telefilm. Vengono per la maggior parte pubblicati da amatori, ma non mancano anche artisti affermati che sfruttano questo canale come alternativo per pubblicare i loro lavori. Per ulteriori approfondimenti, si rimanda al capitolo "Il fenomeno degli *otaku*".

My Lonesome Cowboy

L’opera vista frontalmente (foto a sinistra) e dietro (foto a destra).

(1998; fibra di vetro, acrilico, acciaio; 288 x 117 x 90 cm)

My Lonesome Cowboy è un’altra scultura di cui Murakami realizza tre versioni. Essa rappresenta un ragazzo proveniente dallo spazio con i capelli celeste chiaro (o biondissimi), pettinati in modo quasi da formare una cresta-onda. Completamente nudo, presenta un’eiaculazione che si trasforma in un lazo da rodeo. L’opera, dipinta dall’artista stesso, viene fabbricata da Shinada Fuyuki, proprietario di un laboratorio di costumi per film. Il soggetto rappresenta la controparte maschile di *Hiropon*, e viene creata traendo ispirazione dai libri di Okada Toshio, scrittore *otaku*, che trattavano proprio di questo personaggio. Il titolo, inoltre, rende omaggio a

uno dei film sperimentali di Andy Warhol, *Lonesome Cowboy* (1968) appunto, oltre che essere un riferimento al fascino omoerotico del cowboy, simbolo della mascolinità americana. Ancora una volta, quindi, la cultura *otaku* si compenetra con quella americana, che inevitabilmente influenza Murakami dopo il viaggio compiuto a New York.

727

(1996; pittura a base di polimeri sintetici su tela; *299.7 x 449.6 cm)*

727 è un'opera il cui titolo fa riferimento a una casa cosmetica nipponica, il cui nome riprende anche un'industria americana del trasporto aereo. Attraverso un lento quanto meticoloso processo − derivante dalle tecniche di laccatura apprese durante gli anni trascorsi presso il dipartimento *nihonga* −, Murakami realizza una ricca patina costituita da diversi strati di colore, posti l'uno sopra l'altro. L'ispirazione alle tecniche tradizionali del proprio Paese si amalgama con la cultura pop statunitense, in particolare con gli *Oxidation Paintings* di Andy Warhol, realizzati alla fine degli anni '70: l'artista americano dipingeva le sue tele con colori composti da pigmenti

metallici, dopodiché ci versava sopra la sua urina, che produceva a livello chimico un cambiamento dei colori del dipinto, che viravano solitamente verso la gamma giallo-verde.

Il soggetto di *727* è un "Dob mutante", identificabile come una visione post-apocalittica di Topolino: i tratti sono grotteschi, non vi è nulla della serenità tipica del personaggio Disney. L'America ha colonizzato l'intero pianeta con le sue tradizioni, e l'aggressività latente che prova il Giappone in merito a questa invasione culturale si concretizza mediante i tratti terrificanti con cui l'icona dello studio di animazione americano più noto al mondo − preso come simbolo di questo fenomeno tanto inarrestabile quanto sgradito − viene trasfigurata.

Cosmos

(1998; acrilico su tre pannelli telati di forma rettangolare; 300 x 450 cm)

Cosmos raffigura su uno sfondo color grigio-topo, il quale richiama i muri presenti nel contesto tipicamente cittadino, una moltitudine di fiori animati, simili a

margherite dai petali colorati, le quali presentano vivaci occhi e una bocca rossa, spalancata in un grande sorriso. Il messaggio di Murakami qui è piuttosto immediato: l'artista vuole riportare serenità, valori e sentimenti positivi nella società contemporanea, che sembra essere sprofondata nel "grigiore", ovvero nell'incapacità di meravigliarsi degli elementi della quotidianità, come la natura per esempio. Inoltre essa ha cessato di gioire delle piccole cose che vengono sommerse dallo stile di vita consumistico e frenetico, proprio come una colata di cemento ricopre, sempre più frequentemente, spazi dove prima c'erano prati e alberi. Il parallelismo artistico con Andy Warhol è presente anche in quest'opera; infatti, con la serie *Flowers*, questi intende focalizzarsi su quegli aspetti del nostro mondo che ormai non vengono più apprezzati, come i fiori e la natura appunto, poiché la società è immersa in un vortice dove la smania di possesso dei beni materiali ha la meglio su qualsiasi altro desiderio.

Kawaii! Vacances d'eté

(2002; acrilico su tela, montata poi su sei pannelli rettangolari; 300 x 900 x 7 cm)

Su un cielo limpido si stagliano grandi fiori mossi dal vento, simili a colorati girasoli dipinti con tratto quasi infantile. Il paesaggio vuole ricordare quello dei prati fioriti in estate, immediatamente riconducibile all'idea delle vacanze. Anche a distanza di anni, quindi, il soggetto dei fiori, come simbolo di una natura − e di un sistema di valori connessi − da rivalorizzare, resterà una costante della poetica di Murakami che,

seppur influenzato dalla Pop Art, farà propria quest'iconografia integrandola con l'arte del suo Paese, sia tradizionale sia contemporanea. Infatti, il motivo dei fiori era largamente adoperato nel periodo Edo, come già accennato, ma viene ripreso anche nello stile *kawaii*, legato a doppio filo alla cultura *otaku.* In questa come in numerosissime altre opere di Murakami coesistono la cultura orientale, antica e contemporanea, e quella occidentale: tutti questi stimoli però confluiscono sempre in un lavoro unitario, che attraverso la sua immediatezza riesce poi a condurre lo spettatore ad una più approfondita analisi.

Flower Matango

(2001-2006; fibra di vetro, ferro, colori a olio e acrilici; 400 x 300 x 250 cm)

Flower Matango è una scultura costituita da una sfera, ricoperta da fiori in rilievo. La base, anch'essa in fibra di vetro come la sfera, imita la base degli antichi candelabri, sulla quale però vengono apportati i cosiddetti *superflat jellyfish eyes*, uno dei motivi caratteristici dell'artista, che troveremo anche in altri suoi lavori. Dalla sommità della

sfera inizia a diramarsi una pianta rampicante che si sviluppa in girali vegetali, riprendendo da una parte i motivi dei mosaici medievali, dall'altra i decori tipici dell'Art Noveau. Sono presenti anche foglie di bambù stilizzate e i fiori animati e colorati già osservati nelle precedenti opere, il tutto qui adibito a motivo ornamentale. Lo spettatore resta inevitabilmente colpito da una visione del genere, colorata, imponente e impattante, la quale però non rappresenta altro che la natura, riprodotta però con materiali artificiali. Nel loro contesto abituale, questi elementi non vengono più notati, perciò Murakami li riproduce con materiali totalmente differenti rispetto a quelli che li costituiscono, e li decontestualizza: ecco che allora riescono ad attirare l'attenzione del fruitore contemporaneo, una volta che lo si mette a confronto con ciò che, in questo frangente, non può non notare.

Time Bokan

(dal 1993- serie; acrilico su tela montato su tavola, dimensioni variabili a seconda della versione)

Nel 1993 Murakami dipinge un teschio bianco su fondo rosso, e lo intitola *Time Bokan*, titolo di una famosa serie tv degli anni Settanta[22]; l'opera è infatti incentrata sulla tragedia di Hiroshima. La stessa forma cranica del teschio simula la nube creata dal fungo atomico, evocando senza alcun fraintendimento il tema della morte. Tuttavia, il messaggio che l'artista vuole trasmettere è di speranza, la quale, nonostante il dolore e la distruzione causati dalla guerra, il Giappone ha saputo tener viva; se così non fosse stato, del resto, il Paese non sarebbe riuscito a risollevarsi psicologicamente né tantomeno economicamente. Il teschio quindi, rappresenta un duplice significato di morte e rinascita che l'artista riprenderà dipingendo questo stesso soggetto sistematicamente a partire dal 2001, cambiandone soltanto i colori, come era solito fare anche Andy Warhol con le sue celebri bottiglie di Coca Cola, le icone dello star system quali Marilyn Monroe e Liz Taylor, fino ad arrivare alle scene di incidenti automobilistici e alle sedie elettriche: tutte immagini di cui la società contemporanea era tempestata per opera dei mass media.

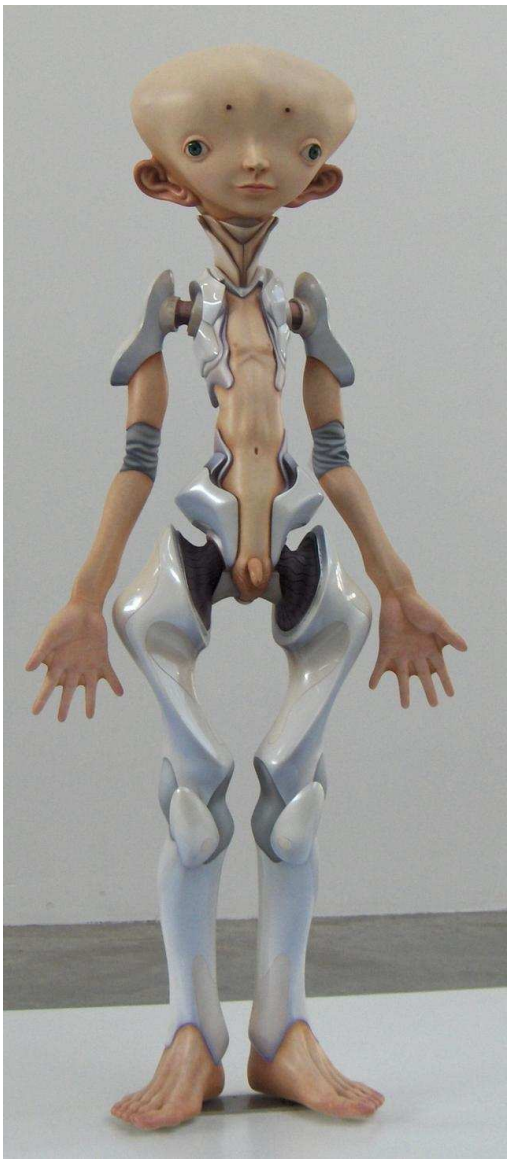
Anche lo stesso Warhol si serviva spesso del motivo del teschio[23]; riprendendo quindi uno dei tipici marchi di fabbrica di questo artista, Murakami dipinge sempre lo stesso teschio dai contorni tremolanti, come se fosse disegnato dal fumo, e sulla sommità del cranio ne dipinge un altro più piccolo, in posizione opposta, collegandosi con il bordo superiore della tela; anch'esso è costituito da linee tremanti, quasi fosse l'alone lasciato dalla bomba atomica una volta sganciata. Ciò che cambia invece da dipinto a dipinto è lo sfondo: una volta rosa confetto, una volta nero, rosso oppure blu. L'iride

[22] Il teschio era infatti uno dei simboli dei buffi *villain* della serie, oltre che la forma in cui deflagravano i loro veicoli alla fine di ogni puntata.

[23] In particolare dagli anni Settanta quando, durante un viaggio in Europa, Warhol riesce a sopravvivere all'attentato della femminista Valerie Solanas, capo del gruppo "SCUM" (Society for cutting up men, ovvero "Società per fare a pezzi gli uomini"); da quel momento, il senso di bilico tra la vita e la morte diventa sempre più presente nelle sue opere.

del teschio è formata da una corona di fiori, mentre la pupilla non è altro che un fiore un po' più grande di quelli disposti intorno; il fiore è un chiaro simbolo di rinascita e ottimismo, che riesce a sorgere anche in un contesto di morte, di cui il teschio è l'emblema.

Inochi



Dettaglio.

(2004; fibra di vetro, acciaio, acrilico; 140 x 58,4 x 29,2 cm)

Inochi è una scultura a metà tra un robot e un alieno, le cui dimensioni sono quelle di un bambino, così come i lineamenti del volto riprendono le fattezze umane. *Inochi*,

nell'immaginario di Murakami, è una creatura bloccata nella società contemporanea, ossessionata dalla manipolazione e dalla tecnologia, di cui esso stesso è frutto; tuttavia la creatura vorrebbe solamente tornarsene da dove è venuto e ricevere amore. La scultura diventa quindi simbolo della sofferenza e della solitudine odierne, che vengono avvertite nell'attuale contesto in cui viviamo, frenetico, chiassoso e sovrabbondante di stimoli, i quali però, se analizzati, si rivelano privi di valori.

L'ispirazione per quest'opera arriva anche stavolta dall'arte contemporanea americana, ma non tanto dalla Pop Art, quanto piuttosto da quella corrente che inizia a svilupparsi dagli anni '90 e che prende il nome di Posthuman. Uno dei principali esponenti è Jeff Koons, artista che, dedicandosi al culto ossessivo del corpo e identificandosi quindi solamente con il suo involucro esteriore, sottolinea come l'interiorità della persona nella società attuale si perda completamente di vista. Il corpo umano, tematica centrale di questa corrente, diventa oggetto reversibile, in quanto può venir corretto dalla chirurgia e dalle nuove tecnologie, rendendoci simili ad alieni robotici. Da questo spunto Murakami crea *Inochi*, che altro non è che l'essere umano contemporaneo, che ricerca attenzioni con un atteggiamento quasi infantile, diventando così una caricatura di se stesso in un contesto dove i valori sono ormai andati perduti.

Naturalmente il riferimento alla cultura contemporanea giapponese non può mancare, in particolare a quella subcultura ossessionata dalla robotica e dalla smania di manipolare qualsiasi oggetto tecnologico. Per l'artista tutto ciò è sintomatico della perdita dei valori umani non solo nella società, ma anche nell'arte; il suo scopo è quello di tornare a un concetto "puro" di arte, possibile solo rifacendosi a una condizione originaria che sia in grado di sconvolgere le basi della società. La figura stessa di *Inochi* si lega anche alla cultura *otaku*, nel cui immaginario, diffuso poi anche da diversi film horror giapponesi[24], il personaggio di un bambino, il cui volto è

[24] Si pensi alla saga di The *Ring*, *Tomie: Rebirth* (2001) e *Ju-On* (2001), giusto per citare qualche esempio.

alterato da lineamenti malvagi e mostruosi, rappresenta un presagio negativo; del resto il terrore dell'Apocalisse è uno dei tratti tipici del giapponese medio sopravvissuto alla catastrofe nucleare.

Tan Tan Bo Puking- a.k.a Gero Tan

(2001; acrilico su tela montato su tavola, 4 pannelli; 360 x 720 x 6,7 cm)

Gero Tan, protagonista del dipinto, il cui nome significa letteralmente "Ragazzo che vomita muco", si staglia su uno sfondo azzurro intenso, dominando la scena con i suoi sgargianti colori. Al posto di un ragazzo, però, Murakami sceglie di raffigurare un DOB trasformato in un mostro, dalla cui bocca spalancata − e dalla quale si vedono neri e aguzzi denti −, fuoriesce un liquido dai molteplici colori. La scelta di non dipingere un essere umano probabilmente è dovuta al fatto che, così facendo, l'opera avrebbe avuto un aspetto meno solare. Al di sotto di Gero Tan si trovano delle piccole bestioline simili a salamandre che si nutrono della sostanza che fuoriesce dalla sua bocca. Lontano dal soggetto, raffigurati in dimensione più piccola, vi sono i tre guardiani, che rappresentano le tre trasformazioni di DOB: Oval, Kaikai e Kiki. Oval siede su un fungo animato in mezzo a un prato di fiori sorridenti; rispetto ad

esso, Kaikai si trova in alto alla sua destra, sopra uno dei tentacoli che spunta dalla lingua di DOB e gli urla "Tutto bene?" *(Daijobo kayo?)*. Spostando lo sguardo ancora verso destra rispetto a Kaikai troviamo Kiki, stanziato su un altopiano dove è costruita una tomba Shinto, delimitata da quattro bastoni con appesi dei drappi bianchi, chiamati *gohei*, che simboleggiano la trasformazione del soggetto dell'opera in spirito (*kami*). Infatti, Gero Tan, che si trova sul punto di scoppiare, sarà sconfitto e annientato dallo stesso consumismo da cui è nato e di cui si è alimentato; tale epilogo viene suggerito dal bastone con i teschi che tiene in mano, chiaro simbolo di morte imminente. Murakami si serve della figura di DOB come metafora dell'uomo contemporaneo, assorbito e infine sopraffatto dal consumismo, dopo esser stato trasformato in un essere ingordo e avido di beni materiali. L'accumulo di capitali porta quindi all'autodistruzione: questa è la chiave di lettura con cui leggere l'opera. L'artista si ispira fortemente alla visione di Bataille[25] espressa nel suo saggio *La Parte Maledetta*: ogni cultura produce eccessi, che però devono essere annientati per garantire un continuo sviluppo. Una spesa di per sé improduttiva è quindi necessaria, in quanto viene proprio avvertita come un bisogno sociale. Trasferendo questa conclusione nella società contemporanea, si arriva alla sostituzione del capitalismo con il concetto di investimento, visto come fonte di moltiplicazione del surplus valore. Murakami quindi prevede che la società, caratterizzata dall'accumulo inarrestabile di ricchezza, soccomberà schiacciata dal peso delle sue stesse azioni.

[25] Georges Albert Victor Maurice Bataille (1897-1962) è stato uno scrittore, filosofo e antropologo francese. I suoi scritti sono caratterizzati da una notevole interdisciplinarità, in quanto trae spunto da ambiti quali letteratura, economia, storia dell'arte, antropologia, filosofia e sociologia, erotismo e trasgressione. La Parte Maledetta (*La part maudite*), nello specifico, risale al 1949.

Second Mission Project ko$_2$

L'installazione completa

Dettagli.

(1998; colori a olio, acrilici, resina sintetica, fibra di vetro, ferro; 275 x 252 x 140 cm)

Second Mission Project ko₂ è un'installazione in fibra di vetro che, ancora una volta, condensa aspetti della cultura giapponese e occidentale in un lavoro unitario e coerente.

Per quanto concerne la propria cultura, Murakami si rifà al processo culturale chiamato *"Sado-cute",* fenomeno incentrato su un'esibizione narcisistica del corpo con un atteggiamento di "pseudo ingenua" provocazione, in cui l'aspetto mostruoso viene moderato proprio per enfatizzare questa forma di esibizionismo, il tutto unito al "cute", termine che caratterizza tutto ciò che è carino, grazioso e dai tratti infantili. Tale fenomeno comprende soft *manga*[26], *animanga*[27] e videogiochi, oltre al "Complesso di Lolita[28]". L'ossessione per tutto ciò che presenta le caratteristiche sopra citate comporta in chi la vive una regressione, non tanto al mondo infantile, quanto piuttosto a una sorta di "sub spazio" umano, in uno spazio e tempo precedenti un'assegnazione naturale. La conseguenza più rilevante di questo fenomeno è la mania verso il mondo *kawaii,* tipico delle studentesse giapponesi in uniforme, che coinvolge però in particolar modo gli uomini, cosa che viene percepita come una perdita di virilità, nonché disonorevole. Il *"Sado-cute"* non resta però circoscritto all'Oriente, ma sfocia nel mondo occidentale originando quel fenomeno che prende il nome di *"Metrosexual*[29]*",* divenuto una precisa categoria di mercato.

[26] Genere di *manga* che non contiene scene espressamente erotiche, pur trattando di storie d'amore eterosessuali e non.
[27] Termine costituito dalle parole "*anime*" e "*manga*", il quale si riferisce a tutto ciò che riguarda animazioni e fumetti giapponesi.
[28] Di cui ho già discusso nell'ambito dei *Rorikon manga.*
[29] Neologismo coniato nel 1994 dal giornalista inglese Mark Simpson che sta a indicare una nuova generazione di uomini, eterosessuali, che vivono nelle grandi città (*metro-*) e hanno una cura quasi maniacale per il proprio corpo. Generalmente benestanti, i *metrosexual* vestono con capi alla moda, esibiscono oggetti etichettabili come *status symbol* (orologi o auto di lusso, per esempio), hanno un'alimentazione salutistica, si dedicano al fitness e a trattamenti estetici quali abbronzatura a raggi UVA e depilazione del corpo.

Per quanto concerne l'arte occidentale, egli si rifà alla corrente del Posthuman[30], e nello specifico alla sua cibernetica, ovvero dedito al tema della manipolazione del corpo umano mediante tecnologia e chirurgia, le quali provocano però effetti stranianti facendo perdere all'uomo la propria natura e identità.

Second *Mission Project ko*$_2$ consta di tre sculture fruibili a tutto tondo, che rappresentano i momenti clou della trasformazione di una ragazza in agente segreto dentro un aeroplano. L'artista riesce a cristallizzare i tre istanti mediante la manipolazione digitale. Nonostante egli si serva della più moderna tecnologia per realizzare quest'opera, essa viene dedicata all'antichissimo mito del volo. Il tentativo di sfidare e mutare la Natura, presente nel mito greco di Icaro, è sempre stato visto come un atto di superbia da punire; qui invece, poiché la trasformazione giunge a buon fine, così come riesce anche agli artisti Posthuman nei loro processi di manipolazione, si vuole celebrare la vittoria dell'Oriente sull'Occidente, in particolare sugli Usa, a cui è rivolto l'attacco. L'idea di redenzione, secondo Murakami, sviluppata attraverso icone occidentali che lui stesso rende simboli del capitalismo, è in realtà per gli Stati Uniti un modo per nascondere il loro ipocrita gioco di potere e business, in cui l'apparente bontà viene smascherata come ipocrisia, finalizzata al mero tornaconto personale.

Superflat: manifesto, movimento, e opere principali

Il *Superflat*, manifesto scritto da Murakami che introduce al suo movimento artistico, è frutto di un percorso artistico che inizia per l'artista dagli anni Novanta.

Murakami emerge in quegli anni dalla generazione di artisti giapponesi che simulano il Neo Pop, termine coniato dal critico Sawaragi Noi. Il riferimento agli artisti americani è evidente: infatti, anche in questa corrente si prelevano i prodotti di

[30] Si rimanda al paragrafo sull'opera *Inochi*.

consumo dal loro contesto abituale al fine di modificarli in chiave ironica e, di conseguenza, demitizzarli. Questa pratica denuncia le icone pop come colpevoli di assorbire le differenze individuali in un mondo universale. Tali concetti stanno alla base della corrente del *Superflat*, in quanto gli artisti Neo Pop che vi aderiscono non si concentrano sull'aspetto esteriore degli oggetti come i loro colleghi americani, bensì si dedicano allo spirito potenza insito nelle loro opere. Anche la cultura Neo Dada ha un ruolo particolarmente influente per Murakami in questo periodo, poiché ne trae la decontestualizzazione di azioni quotidiane che vengono enfatizzate, sottolineando un intento estetico e la forte componente di critica verso le caratterizzazioni culturali presenti sul proprio territorio.

Tuttavia, a differenza del Neo Dada occidentale, l'artista creerà numerose icone che compariranno con una certa frequenza nei suoi lavori. Lo stesso DOB risulta essere un personaggio ispirato da entrambe le correnti, sia Pop che Dada, in quanto si tratta di un'icona − risultato della fusione di personaggi dell'immaginario pop quali la mascotte della Sega Sonic e Topolino, uniti all'universo manga e in particolar modo alla figura di Doraemon −, e, allo stesso tempo, ricava l'idea di scegliere il suo nome da una frase senza senso "Dobojite Dobojite Oshamanbe[31]", prettamente dadaista. La forma malleabile di DOB dimostra un certo adattamento al consumismo, poiché esso stesso nasce come oggetto adibito a tale scopo, il consumo appunto. In questo sistema il Giappone rappresenta il Particolare, in rapporto ad un Occidente moderno che costituisce l'Universale: ne deriva quindi un sentimento di amore e odio provato nei confronti di quest'ultimo da parte della popolazione orientale, che gli artisti Neo Pop fanno emergere nelle loro opere. Attraverso il ruolo del colosso occidentale, quindi, il Giappone afferma e rimarca la sua identità in modo ancora più forte.

Di seguito, sono analizzate le opere di Murakami legate a questo periodo della sua formazione, strettamente connesse all'origine del movimento *Superflat*.

[31] Tale frase deriva dall'unione di suoni nei manga del 1970 e dai *gags* del comico Yuri Toru.

Tamiya

Alcuni lavori della serie.

(serie, 1989-90; modelli in plastica e legno in scala 1/35, dimensioni variabili)

Il titolo di questa serie prende il nome dalla nota ditta giapponese, *Tamiya* appunto, specializzata nella produzione di modellini giocattolo, i quali vengono comunemente collocati su navi o in piccole scatole di resina sintetica. In questi lavori Murakami fa proprio il motto della ditta stessa, “First in quality around the world”, sostituendo il suo nome a quello dell’azienda, senza fornire ulteriori indicazioni allo spettatore, né notizie su di lui né sulle sue doti artistiche. In questo modo egli inizia ad indagare la natura del sistema dei consumi, in cui il fattore scatenante del desiderio di possedere

è il *brand* o marchio attribuito all'articolo preso in esame. Il consumatore quindi sceglie quale prodotto acquistare in base al tipo di pubblicità usata per diffonderlo, e alla popolarità che ne deriva.

Genesis

(1993; colore acrilico su tela)

Genesis è il quadro che rappresenta la nascita di DOB, che diverrà una delle icone più celebri dell'artista. La testa del personaggio, molto simile a quella di un topo, si trova in alto quasi al centro, e pare fluttuare su un cielo notturno, poiché il resto della tela è dipinta interamente di un blu profondo. L'opera è costituita secondo i dettami della tecnica *nihonga*, in quanto viene usato lo sfondo monocromo e i colori primari. L'uso del blu, e in particolar modo di questa tonalità viene percepito come un omaggio all'artista Yves Klein[32]. Tuttavia, l'icona di DOB rimane qui in un certo senso anonima, quindi Murakami prende le distanze dalla concezione artistica dell'autore francese, legato alla ricerca della "sensibilità pittorica", ovvero del riuscire a rappresentare un oggetto mediante l'immagine della sua assenza.

[32] Artista francese nato nel 1928 e morto nel 1962, precursore della Body Art. Dopo essersi dedicato per diversi anni ad una vera e propria ricerca sui colori, utilizzando dapprima solo pigmenti puri e poi anche il *Rodophas*, fissativo chimico, nel 1956 creò una tonalità di blu oltremare particolarmente brillante che brevettò, dandogli il nome di International Klein Blue (IKB), che però non venne mai prodotto.

ZuZaZaZaZaZa

(1994; colore acrilico e serigrafia su tela montato su tavola; 150 x 170 cm)

L'opera rappresenta un DOB, anche qui nell'aspetto molto simile a Topolino, il quale viene sollevato dal suolo da uno spruzzo bianco, stagliandosi su uno sfondo rosso acceso. Il titolo è tratto dall'onomatopea, presente nei *manga*, che sta a definire il suono prodotto da un giocatore di baseball nel momento in cui scivola in casa base.

Pschiiit

(1995; colore acrilico su tela)

La tela raffigura un'altra modificazione di DOB, il quale emerge da uno sfondo neutro, grazie alle bollicine rosse di quella che sembra essere una sostanza gassosa. Infatti, il titolo dell'opera è onomatopeico, in riferimento al suono che il gas produce

nel momento in cui viene aperta una bottiglia di acqua o bibita gassata; “Pschiiit” inoltre è il nome di una bibita francese.

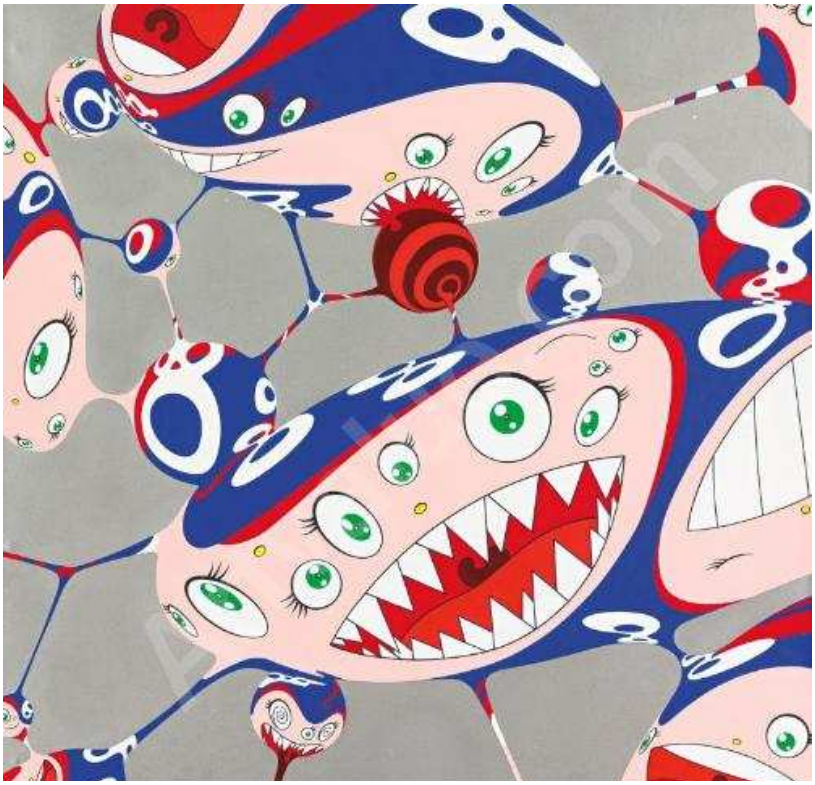
Stew

(1995, serie composta da 3 elementi; colore acrilico su tela; 61 x 61 cm)

Stew è una serie di quadri che rappresenta in tre fasi l’evoluzione di DOB, che sembra formarsi attraverso una scia di liquido, reso in modo stilizzato. Nella tela con lo sfondo giallo il personaggio è rappresentato in verde solo con la coda, senza le orecchie, mentre nella tela a sfondo arancione DOB, questa volta dipinto in rosso, si presenta senza coda, con un orecchio ben visibile e l’altro solamente accennato. La formazione fisica del soggetto è completa nell’ultima tela, dove il personaggio, questa volta di colore blu, si presenta dotato sia di orecchie sia di coda, su di uno sfondo neutro. DOB diventa qui la metafora del consumismo, nel suo continuo rigenerarsi in un percorso dall’andamento circolare e inarrestabile; infatti, il desiderio di consumare non viene mai appagato, può venir soddisfatto solo apparentemente e

per tempi brevissimi, ma poco dopo la smania di possedere comincia a riprendere il sopravvento nell'ormai assuefatto consumatore.

Chaos



(1998-99 serie; colore acrilico su tela trasposto su tavola; 40, 5 x 40, 5 cm circa)

Si tratta di un'altra serie, eseguita qualche anno più tardi rispetto a *Stew*, in cui il tema del consumismo viene affrontato sempre attraverso l'espediente della figura di DOB. In questa serie addirittura, DOB è moltiplicato in molti cloni che però non presentano lineamenti definiti, tanto che le loro fattezze sono riconoscibili a fatica, e si intrecciano in una rete di forme la quale però non pare resistente, anzi sembra che tenga insieme i DOB che per poco non si disperdono nello spazio circostante. Qui, in particolar modo, viene analizzato come l'atto del comprare diventi una modalità per cambiare se stessi in un altro. Il desiderio è instabile e porta a diversi gradi di soddisfazione, senza però che si raggiunga mai la sua piena realizzazione. Murakami

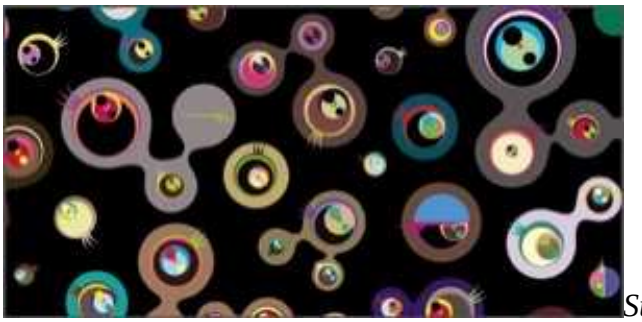
rappresenta artisticamente in queste tele il pensiero del filosofo e sociologo Zygmunt Bauman[33], che definisce "liquida" la vita della società contemporanea, proprio perché le esigenze dettate dal mercato sono mutevoli e il consumatore fatica in un contesto così frenetico ad adeguarsi agli altri: un individuo è escluso dalla società non tanto se non può comprare l'essenziale, ma se non può comprare per sentirsi parte della modernità stessa, provando di conseguenza un forte senso di frustrazione poiché non riesce ad omologarsi al resto della società.

Qui di seguito sono citate altre opere che indagano queste tematiche, sempre attraverso il personaggio di DOB, quali *Forest of DOB* (1995; colore acrilico su tela; 100 x 100 cm); *DOB's March* (1995; cloruro di vinile ed elio; 235 x 308,4 x180,3 cm); *The Castle of Tin Tin* (1998; colore acrilico su tela trasposto su pannello, 2 parti; 300 x 300 cm).

Superflat- Il Manifesto

Superflat Jellyfish Eyes 1.

[33] Zygmunt Bauman, filosofo e sociologo polacco di origini ebree nato nel 1925 è autore di numerosi saggi tra cui *Modernità liquida* (2000), *Vite di scarto* (2005) e *Homo consumens* (2007), per citarne alcuni tra i più noti. Particolarmente incisiva è l'invenzione delle definizioni di "Modernità solida" e "Modernità liquida", che utilizza per spiegare la "postmodernità": l'incertezza che domina la società contemporanea deriva dalla trasformazione dei suoi membri da produttori a consumatori, costretti ad adeguarsi gli uni agli altri mediante l'acquisto di oggetti in grado di omologarli, al fine di non sentirsi socialmente esclusi.

 *Superflat Jellyfish Eyes 2.*

In tutte le opere trattate in questo capitolo dedicato al *Superflat*, il minimo comune denominatore è − oltre alle tematiche legate al consumismo e al rapporto controverso con l'Occidente sopra citate −, l'assenza di tridimensionalità, tipicamente peculiare anche nei *manga* e negli *anime*, che caratterizza le figure rappresentate. Le figure appaiono così appiattite e la tridimensionalità, concetto cardine cui la pittura si era fino ad allora ancorata, insieme a quello di profondità, viene improvvisamente eluso a favore della fusione di tutti gli strati in uno solo. Murakami, tuttavia, non inventa *ex novo* questa tecnica pittorica, in quanto si rifà alla tradizione pittorica del suo Paese; di questo aspetto, come del concetto di *"Super Flatness"* parlerà nel manifesto, pubblicato nel 2002, che illustra a 360 gradi questo movimento artistico. Sebbene le origini e la pratica di rendere le figure bidimensionali sia di origini prettamente nipponiche, l'artista non mancherà di "occidentalizzare" la pratica del "Super piatto", al fine di giungere alla sua massima diffusione; non a caso, il manifesto sarà edito anche in lingua inglese.

Proprio dalle origini appunto vuole partire Murakami nella sua stesura, facendo riferimento alla tradizione giapponese, in particolare al periodo Edo, da cui deriva la questione dell'eccentricità, che rivoluzionerà il modo di concepire l'arte tradizionale. Di fatto, gli artisti che si definiscono "eccentrici", producono opere molto simili a *manga* e poster artistici contemporanei. Ispirati dalle opere di Hokusai, sono loro a introdurre il concetto di cultura decorativa, nel quale la superficie dell'opera viene resa eliminando ogni possibile interstizio. Lo spettatore è consapevole di trovarsi di fronte ad un'immagine piatta, in quanto gli sguardi fissi vengono tutti precisamente indirizzati in questo genere di rappresentazioni. Gli artisti che vengono definiti

“eccentrici” sono solo sei: Matabei, Sansetsu, Jakuchu, Shohaku, Rosetu e Kuniyoshi. Murakami ricava questa classificazione dal libro *The Lineage of Eccentricity* di Tsuji Nobuo[34], testo a cui si ispira per la stesura del manifesto.

Come esempio, si può considerare l’opera di Ito Jakuchu, dal titolo *Gruppo di Galli*, dove un gallo domestico fissa lo spettatore, in modo da indirizzare la sua attenzione non solo ad esso stesso, ma anche sul fatto che la nostra linea di vista viene così ostruita. *Uccelli e Animali nel Giardino fiorito,* considerato il capolavoro dell’artista, trae ispirazione invece proprio da un ricamo dal gusto occidentale; l’opera appare infatti suddivisa in una serie di riquadri colorati dagli angoli arrotondati che creano un’illusione ottica che, per individuare un parallelismo occidentale, richiama l’anamorfosi del quadro *Gli Ambasciatori* di Holbein[35], dove la scia, presente sul pavimento, assume le parvenze di un teschio qualora il fruitore di ponga di scorcio rispetto al dipinto. Ad ogni modo, l’importanza di queste opere è l’esistenza di un punto fisso su cui lo spettatore concentra la sua attenzione, e su cui si regge l’equilibrio compositivo del quadro.

Un altro argomento chiave indagato da Murakami nel manifesto è, dopo la questione dell’eccentricità, il problema del concetto di arte in Giappone. “Arte” può venir tradotto con due termini distinti: il primo, *Geijutsu*, indica propriamente “tecnica per creare cose belle”, mentre il secondo *Bijutsu*, è più affine all’espressione “belle arti”, includendo quindi anche musica e poesia. Con il tempo i due sostantivi hanno assunto

[34] Tsuji Noubuo, nato nel 1932 a Nagoya, è uno storico dell’arte giapponese. Dopo essersi formato all’Università di Tokyo presso il Dipartimento di Storia dell’Arte, esercitò anche la carica di docente presso la stessa università dal 1985 al 1993. Attualmente è Rettore dell’Università di Tama e del Museo Municipale di Chiba.

[35] Opera del 1533, olio su tavola, 206 x 209 cm, conservata alla National Gallery di Londra. L’autore è Hans Holbein detto “Il Giovane” (1497- 1543), che lo dipinse per celebrare la visita di Georges de Selve, vescovo di Lavaur, all’amico Jean de Dinteville, ambasciatore francese a Londra. Il doppio ritratto risulta ricco di oggetti evocativi, tra cui appunto il teschio, emblema della fugacità delle cose terrene in quanto *memento mori*, nonché firma dell’autore stesso: *hollow bone*, teschio appunto, ha una pronuncia molto simile a Holbein.

sfumature diverse, dove *Geijutsu* indica genericamente tutte le forme d'arte, *Bijutsu* si riferisce specificamente alle arti visive[36]. Tuttavia, secondo Murakami la distinzione è molto labile e, a prescindere da come la si voglia chiamare, l'arte ormai è strettamente legata al mondo dei consumi e agli interessi economici, perdendo così il suo carattere più puro che la contraddistingueva in passato, più riferito al concetto di ispirazione. In questo modo, l'arte ha cominciato a indirizzarsi ad aree culturali minori al fine di sopravvivere, come dimostra il crescente interesse presente nel Paese per i *manga* e le subculture. Sono proprio queste ultime a diventare la fonte di ispirazione continua per gli artisti, costituendo un nuovo terreno fertile e dinamico. L'arte è ora sinonimo di spettacolo, divertimento, proprio come dimostra la nascita delle correnti artistiche del *nonsense*[37], che − costituite in piccoli gruppi −, raggiungono la popolarità grazie alle attenzioni dei media.

Spesso Murakami, mentre scrive il suo manifesto, tralascia alcune informazioni che invece risulterebbero assai utili al lettore. Infatti, non si dilunga particolarmente sulla nascita del nuovo *ismo*, il cosiddetto *Superflat-ism*, che avviene proprio nel contesto sociale di cui ho appena accennato, dall'unione tra la scena *underground* e l'arte decorativa tradizionale che porta a un totale stravolgimento della concezione dell'arte stessa. Tuttavia, il critico Azuma Hiroki se ne fa carico in un capitolo del manifesto stesso, introducendo importanti riflessioni a riguardo.

[36] Per questa parte della sua trattazione, Murakami si rifà al libro di Kitazawa *The Temple of the Eyes.*

[37] Caratteristica di quelle correnti che, nate sulla scia del Dadaismo e del Surrealismo, vedono l'arte come mera provocazione, priva ormai di ogni valore comunicativo, diventando così semplicemente ironica distruzione. In Giappone alcuni tra questi gruppi sono gli *High Red Center* e i *Neo Dada Organizers*, il cui illustre precursore è Shimamoto Shozo, cofondatore del gruppo GUTAI nel 1954, che rappresentò la risposta giapponese all'arte informale americana ed europea nell'ambito delle Avanguardie di quegli anni. Da questo ambiente nasce anche in Oriente la pratica della *performance* e quella dell'*happening*, che risolve l'esigenza di continuo rinnovamento artistico, in modo da riuscire a coinvolgere lo spettatore a livello emotivo.

L’esposizione *Ground Zero Japan* organizzata da Sawaragi Noi nel 1999 è stata, di fatto, il seme da cui è nato il progetto di dar vita a un movimento *Superflat*. Sawaragi infatti, espone il problema del rapporto tra cultura alta e bassa nella società nipponica contemporanea, evidenziando la necessità di produrre arte al di fuori dell’ortodossia ufficiale, “dallo zero” dunque, rifiutando gli schematismi prettamente occidentali. L’assenza di spazio e profondità nelle opere di Murakami, e in quelle proprie della subcultura *otaku* comporta una disfunzione della prospettiva lineare, e crea di conseguenza una proliferazione di sguardi ambigui. Questi sguardi, secondo l’artista, simboleggiano l’insicurezza nel mondo, provocati dalla società moderna che opera una separazione tra il mondo adulto e quello dei bambini. Tale concezione viene espressa in diverse sue opere, come *Superflat Jellyfish Eyes 1* e *Superflat Jellyfish Eyes 2*, che concretizzano il suo *“ismo”* a fronte di un’idea di arte ormai rivisitata per i motivi di cui sopra. Se in quest’ultima opera, gli occhi della medusa vengono riprodotti su tutta la superficie della tela, senza alcuno schema apparente, simulando il movimento sinuoso proprio delle meduse, in *Superflat Jellyfish 1* lo stesso soggetto viene imprigionato in una scacchiera dai riquadri neri e grigi.

Quando la moda incontra l’arte

Marc Jacobs, direttore artistico di Louis Vuitton.

Murakami, fin dai suoi esordi, ha sempre guardato con molto interesse al mondo della moda, indagando approfonditamente anche la categoria del lusso, come dimostra la sua installazione, precedentemente analizzata, *Randoseru Project.* La posizione dell'artista in merito alla foga consumistica dell'odierna società, che si concretizza nell'acquistare quasi compulsivamente qualsiasi oggetto riesca ad incarnarne i desideri, è di netto distacco. Ci si trova dinanzi, infatti, a una perdita di valori, dove l'estetica e l'apparire prendono il sopravvento sulla morale e l'unico aspetto che conta sembra essere quello esteriore, di facciata.

Tuttavia, Murakami decide di non sottrarsi alle collaborazioni che gli vengono richieste dal mondo della moda; anzi, anche in questo frangente impiega tutta la creatività di cui dispone al fine di creare delle vere e proprie opere d'arte, liberamente fruibili da chiunque, slegate dal contesto museale, scavalcando il concetto che il *glamour* sia costituito solo da oggetti di consumo. Ma egli non si ferma qui: si serve del mondo della moda al fine di diffondere il suo credo artistico, il *Superflat* appunto. Ecco che nel 2003 la proposta di Marc Jacobs, direttore creativo della *maison* francese Louis Vuitton, non potrebbe arrivare con più tempismo; Jacobs ha intenzione di rinnovare il *brand*, rendendolo più innovativo, più fresco. È opportuno a questo punto introdurre una breve digressione sulla storia del celebre marchio al fine di contestualizzare al meglio la collaborazione tra Murakami e Jacobs.

Louis Vuitton: breve storia dell’azienda

Alcuni modelli iconici di borse della maison.

La storica boutique a Parigi.

L’azienda, specializzata in accessori di moda, pelletteria e orologi da polso, nonché marchio principale dell’omonimo gruppo industriale, è stata fondata dall’imprenditore francese Louis Vuitton nel 1854, che gli diede il nome chiamandola “Louis Vuitton Company”. Il marchio partecipa anche all’Esposizione Universale di Parigi nel 1867, dopo aver aperto nel 1855 il suo primo punto vendita a Londra nella

Oxford Street. L'invenzione del *pattern* "Damier Canvas", nel cui logo c'era scritto "Marque L. Vuitton deposee" (Marchio registrato L.Vuitton) risale al 1888. Nel 1892 Louis Vuitton muore e l'amministrazione del gruppo passa al figlio George, il quale l'anno dopo esibisce i prodotti al Chicago World Fair per promuoverli a livello internazionale. Il marchio "Monogram" viene realizzato nel 1896, ispirato al design orientale della tarda epoca vittoriana: alle iniziali LV, in onore del proprio fondatore, vengono affiancati simboli di fiori e quadrifogli.

L'azienda negli anni seguenti riesce a vendere anche negli Stati Uniti i suoi prodotti, raggiungendo un notevole successo, e nel 1913 apre la storica *boutique* negli Champs-Elysees a Parigi. Nel 1936 il controllo della *griffe* passa a Gaston Louis Vuitton. In quegli anni nascono anche i modelli più noti ovvero la *Keepall Bag*, la *Noè* e il celebre bauletto *Speedy*. Durante la Seconda Guerra Mondiale collabora con i Nazisti durante l'occupazione tedesca in Francia.

Nel 1977 l'azienda diventa una multinazionale sotto la guida di Odile Vuitton, figlia di Gaston Louis, e del marito Henri Ricamier; nel 1987 la *holding* Louis Vuitton SA si quota alla borsa di Parigi, proprietaria anche dello Champagne Veuve Cliquot Ponsardin. Dal 1983 al 1997 l'azienda è lo sponsor principale dell'America's Cup. Marc Jacobs ne diventa il direttore artistico nel 1997, e l'anno seguente introduce, dopo averla progettata egli stesso, la prima linea di *"prêt-à-porter"* di abbigliamento per l'uomo e per la donna.

Il *brand*, per le sue campagne pubblicitarie, ha ingaggiato numerosi *testimonial* di fama mondiale tra modelli, cantanti, musicisti e attori, come Kate Moss, Keith Richards, Madonna, Eva Herzigova, Jennifer Lopez, Naomi Campbell, Sean Connery, Angelina Jolie e David Bowie, per citarne alcuni. Il 2 ottobre 2003 Marc Jacobs lascia il ruolo di direttore creativo della maison e al suo posto subentra Nicolas Ghesquière, stilista noto per il suo lavoro nel marchio Balenciaga. Nel 2003 il volume di affari dell'azienda ammonta a 14,3 miliardi di dollari; solo in Giappone

ne è presente la metà. Altri Paesi notevoli in termini di fatturato sono Russia, Italia ed Emirati Arabi Uniti.

Murakami Takashi per Louis Vuitton: collezioni e spot pubblicitari

Due borse della collezione Eye Love Monogram (sopra) .

A sinistra: una borsa della linea Cherry Blossoms, *facente parte della collezione* Cerises.

Due borse della linea Cherry*, facente parte anch'essa della collezione* Cerises.

Un modello della collezione pensata da Murakami esclusivamente per il MOCA di Los Angeles.

Due scene tratte dallo spot Superflat Monogram.

Due scene tratte da Superflat First Love, *secondo spot realizzato da Murakami e Hosoda per la* maison.

Fino all'anno 2003, il brand Louis Vuitton ha sempre mantenuto l'*appeal* che lo aveva contraddistinto fin dalle origini: sinonimo di classe, eleganza e signorilità, il possedere un prodotto di questa azienda significava tutto questo, oltre che la dimostrazione di potersi permettere quanto di più lussuoso il mercato della moda aveva da offrire. Marc Jacobs, consapevole della fama che il marchio aveva raggiunto, decide di cambiare rotta per rivoluzionarne l'immagine, conferendogli l'unica caratteristica che probabilmente mancava alle collezioni: un tocco di freschezza e colore, che lo avrebbe reso meno istituzionale e più adatto a ogni tipologia di consumatore, senza però che ciò vada a discapito della classe che lo aveva sempre connotato.

Jacobs ingaggia quindi Murakami, attratto dal suo eclettismo e dalle sue opere, così bidimensionali e ricche di colori sgargianti da sembrare dei cartoni animati, per realizzare due linee di borse e piccola pelletteria in edizione limitata: *Eye Love Monogram* e *Cerises*. La prima collezione è sicuramente la più innovativa per Louis Vuitton, in quanto proprio il monogramma LV cambia, e diventa multicolore prendendo colori pop quali fucsia, blu elettrico, giallo limone e rosso ciliegia, posto su uno sfondo neutro, bianco o nero, per enfatizzarlo. Lo stesso sfondo viene ulteriormente arricchito da fiorellini di melo e occhietti tondi, il cui stile è tratto dal mondo dei *manga;* i colori infatti non sono realistici, ma sembrano provenire da ambientazioni fantastiche e allegre. *Eye Love Monogram* raggiunge un successo inaspettato: il marchio torna ad essere un vero e proprio *cult*, e la sua fama torna all'apice.

Nel 2004 viene progettata la seconda stagione di borse, sempre *limited edition*, dal titolo *Cerises*, incentrato appunto sul tema della ciliegia, composto di due serie distinte. Nella primavera del 2004 viene lanciata la prima serie, denominata *Cherry Blossoms*, ovvero "fiori di ciliegio"; sulle classiche borse dal monogramma dorato su fondo marrone spuntano numerosi fiori rosa chiaro. Sebbene la serie faccia riferimento ai fiori di ciliegio, è tuttavia curioso segnalare che i fiori stessi risultano

molto simili a quelli che compaiono nel primo episodio di *Anna dai capelli rossi*, che però venivano presentati come fiori di melo. Questo fiore è piccolo e bianco, ma nel cartone viene colorato di rosa al fine di non creare una discromia tra esso e il volto di Anna, al quale viene accostato. In realtà, i fiori disegnati da Murakami sulle borse sono del tutto somiglianti a dei fiori di pesco, simbolo di dolcezza e delicatezza nel suo Paese. Sempre legata a *Cherry Blossoms* l'artista progetta la serie *Cherry*, dove i fiori lasciano spazio ai frutti, quindi a coloratissime e invitanti ciliegie, le quali conferiscono un tocco sfizioso e *chic* ai prodotti, senza sfociare nella stravaganza, che risulterebbe indubbiamente fuori luogo con l'idea dell'immagine che l'azienda ha sempre voluto promuovere. La ciliegia inoltre, come la fragola, è simbolo in Oriente di una velata e mai esplicita provocazione, legata al gioco della seduzione, ma sempre vissuto con un atteggiamento innocente e non palesemente malizioso. L'Occidente, ormai abituato ad immagini ben più sfrontate, non ha quasi più a che fare con un simile immaginario; tuttavia, avvertendo l'esigenza di tornare a stimoli dai toni più delicati, ma non per questo meno efficaci, accoglie la serie con grande entusiasmo, dimostrando così l'intelligenza creativa e innovatrice delle scelte di Murakami, che raggiunge così la fama a livello mondiale.

Nel 2008 l'artista decide di collaborare nuovamente con il *brand*, creando una linea di borse in edizione limitata, acquistabili solo nello *store* del Brooklyn Museum of Art di New York, il cui ricavato sarebbe stato devoluto a finanziare il museo stesso. L'occasione si presenta in seguito al trasferimento della mostra personale dell'artista dal MOCA di Los Angeles[38] al Brooklyn Museum appunto, dove le opere sarebbero rimaste dal 4 aprile al 13 luglio di quell'anno. Anche per questo progetto Marc Jacobs e Murakami collaborano, e questa volta più che mai emergono due ambiti che hanno un ruolo fondamentale nel percorso artistico di quest'ultimo: il legame con la Pop Art di Warhol e il mondo militare.

[38] Presso il MOCA di Los Angeles le opere in mostra erano rimaste dal 29 ottobre 2997 all' 11 febbraio 2008.

In questa linea di borse, il logo resta quello classico, e a cambiare è lo sfondo, che diventa a stampa militare mimetica, a chiazze marrone-verde o verde-grigio. Il motivo *camouflage* viene dunque decontestualizzato, anche se non totalmente sciolto dal suo significato originale. Infatti Murakami intende offrire un − seppur velato − spunto di riflessione: il mercato del lusso è un vero e proprio campo di battaglia ed egli, in quanto *businessman*, ha ben chiaro questo concetto.

I lavori di Murakami per Louis Vuitton non si esauriscono tuttavia con le borse. L'artista infatti nel 2003, avvalsosi della collaborazione del regista Hosoda Mamoru[39], realizza uno spot pubblicitario per promuovere la collezione di borse disegnata in quell'anno su richiesta di Jacobs. Murakami rispolvera quindi la sua passione per gli *anime*, poiché decide di realizzare una pubblicità mediante la tecnica dell'animazione, in cui i protagonisti vengono disegnati in puro stile *Superflat* e presentano un'origine esplicitamente nipponica.

In questo spot, dal titolo *Superflat Monogram*, si vede dalle prime immagini una bambina che si trova di fronte ad un negozio della maison, dalla cui vetrina si intravedono alcune borse; tiene un cellulare in mano, e sembra stia aspettando qualcuno. Ad un certo punto il telefonino le scivola dalla mano, e viene prontamente raccolto da uno strano personaggio, simile a un panda, rappresentato anch'esso sotto forma di *cartoon*. Il panda però non rende il cellulare alla bambina, bensì lo ingoia, cogliendola così di sorpresa; dopo qualche istante, però, ella comincia a colpirlo ripetutamente con i suoi piccoli pugni sul torace. L'animale, completamente insensibile ai deboli colpi della bambina, ingoia anche quest'ultima, trasportandola in un mondo fantastico. Ella così scivola entro un tunnel dove scorrono veloci una moltitudine di colori, fino a cadere su un prato pieno di fiori animati e sorridenti. Sul prato è presente anche una roccia dai colori pastello su cui cresce una pianta di bambù, mentre intorno scorrono i monogrammi della maison francese. Il panda a questo punto riconsegna il cellulare alla bambina, che si trova magicamente

[39] Per approfondimenti sul regista, si rimanda al paragrafo "Hosoda Mamoru".

trasportata di nuovo al di fuori del negozio. L'idea è quella che la piccola protagonista abbia vissuto un sogno ad occhi aperti, se non fosse che, quando apre il telefonino, vi trova dentro una foglia di bambù. In quell'istante arrivano un gruppo di bambini, gli amici che stava aspettando, e tutti insieme si allontanano dal negozio.

L'intento commerciale che emerge dalla visione di questo spot invia un messaggio di invito a fare un viaggio in un mondo colorato e magico, attraverso l'acquisto di una borsa Louis Vuitton. La voglia di spensieratezza ed evasione è propria della società occidentale, che ha eliminato ormai i colori dal suo quotidiano in un mondo troppo schematico e costituito da regole. Murakami con la realizzazione di questo spot esorta a vivere con più leggerezza, e acquistare uno degli articoli prodotti dall'azienda è una sorta di "pass" per accedere ad una dimensione più allegra, colorata e frizzante.

L'intento commerciale è quindi evidente; inoltre l'artista stesso realizzerà delle tele sia con il soggetto *anime* dello spot sia con quello della stampa delle borse, rilevando ulteriormente il valore artistico di questo progetto.

The World of Sphere

(2003; colore acrilico su tela montato su tavola; 350 x 350 cm)

L’opera ritrae il panda protagonista dello spot sulla roccia con la pianta di bambù, sotto cui si trovano fiori sorridenti e variopinti: l’ambientazione è quindi la medesima della pubblicità, attorno alla quale scorrono anche qui i monogrammi colorati sullo sfondo bianco. A destra del panda, troviamo un altro personaggio, chiamato *Tongari Kun*[40], che fluttua nell’aria.

Eye Love SUPERFLAT

(2004; colore acrilico su tela montato su pannello; 150 x 150 cm)

Si tratta di un’opera realizzata in due versioni: una su sfondo bianco e una su sfondo nero. Il motivo che vediamo sulle tele è lo stesso realizzato sulle borse: i monogrammi colorati dell’azienda e i *superflat jellyfish eyes*, i motivi caratteristici dell’artista, si stagliano sullo stesso sfondo proprio come negli articoli di pelletteria ideati per la collezione.

[40] Uno dei personaggi ideati dall’artista, la cui iconografia si ispira al Buddhismo Tibetano, soggetto della scultura omonima *Tongari Kun* realizzata tra il 2003 e il 2004 in fibra di vetro e alta circa 7 metri.

Panda

(2003; colore acrilico, fibra di vetro, antico baule Louis Vuitton; 255,3 x 165,1 x 109,2 cm)

Panda è una scultura che rappresenta il buffo personaggio dello spot in tre dimensioni. Le orecchie sono tonde come palloni su cui sono riprodotti i fiori, un altro dei motivi tipici dell'artista; la bocca è spalancata in un enorme sorriso; il corpo riprende sia per la forma che per la decorazione un uovo Fabergé[41], mentre gli arti sono a tronco, privi di mani e piedi. Il panda, animale simbolo della Cina, viene qui utilizzato al fine di diventare la nuova icona di un mercato orientale che incontra quello dell'Occidente, i cui tratti peculiari dell'uno e dell'altro si fondono per un progetto che raggiungerà la fama internazionale.

Il successo dello spot *Superflat Monogram* è tale che, sei anni dopo, la collaborazione tra Murakami Takashi e Hosoda Mamoru porta alla realizzazione di un secondo spot, intitolato *Superflat First Love.* In questo corto, realizzato sempre mediante la tecnica dell'*anime*, si assiste a una sorta di *sequel* di quanto viene raccontato nello spot

[41] Le uova Fabergé sono opere di gioielleria progettate presso la corte dello zar di tutte le Russie da Peter Carl Fabergé, e realizzate dall'omonima compagnia. La fabbricazione di questa collezione dura dal 1885 al 1917.

precedente. La bambina protagonista di *Superflat Monogram* è ora cresciuta ed è diventata una bella ragazza che frequenta la scuola indossando la classica divisa come tutte le sue coetanee. Durante le sue giornate passa ancora davanti al negozio, da cui anni prima era iniziata la surreale avventura che aveva vissuto. Un giorno incontra un panda, esattamente identico a quello che aveva trovato da bambina, se non fosse che quest'ultimo è di dimensioni più piccole. La ragazza, entusiasta, lo prende in braccio; inaspettatamente, però, anche il piccolo panda la ingoia, catapultandola in una sorta di vortice in cui incontra anche il panda più grande, protagonista di *Superflat Monogram*, insieme ad altri personaggi come il già citato *Tongari Kun*. Tutt'intorno, scorrono i classici monogrammi su sfondo bianco, che nel primo spot circondavano il prato fiorito in cui la bambina cade dopo essere scivolata nel tunnel. Questa volta, però, non verrà trasportata in un mondo surreale, bensì verrà riportata indietro nel tempo, più precisamente nella Parigi del 1867, dove incontrerà un giovanissimo stilista nell'atelier dell'appena nata maison. Il ragazzo sta lavorando alla fabbricazione di un enorme baule, da cui improvvisamente fuoriesce non solo lei, ma anche il piccolo panda insieme a quello più grande. Il giovane è incredulo, ma dopo i primi istanti aiuta la ragazza a rialzarsi e tra i due avviene un colpo di fulmine: tuttavia, quando il baule viene riaperto, i tre personaggi devono fare ritorno da dove sono venuti. Lo stilista però decide di seguirli, entrando nel baule dopo di loro. Analogamente a quanto accade nel corto precedente, la protagonista si ritrova nuovamente di fronte al negozio, con una rapidità che le fa sembrare che tutto sia avvenuto nella sua mente. Quando apre il telefonino però, questa volta trova la foto che aveva scattato al ragazzo, con in braccio il piccolo panda, nell'atelier. Dopo aver sollevato gli occhi, con enorme sorpresa e felicità vede il giovane stilista, abbigliato però come un ragazzo degli anni 2000 e non più del XIX secolo, davanti alla vetrina che si volta e le sorride.

Hosoda Mamoru

Locandina del film La ragazza che saltava nel tempo (Toki o kakeru shojo).

Locandina del film Wolf Children-Ame e Yuki i bambini lupo (Okami Kodomo no Ame to Yuki).

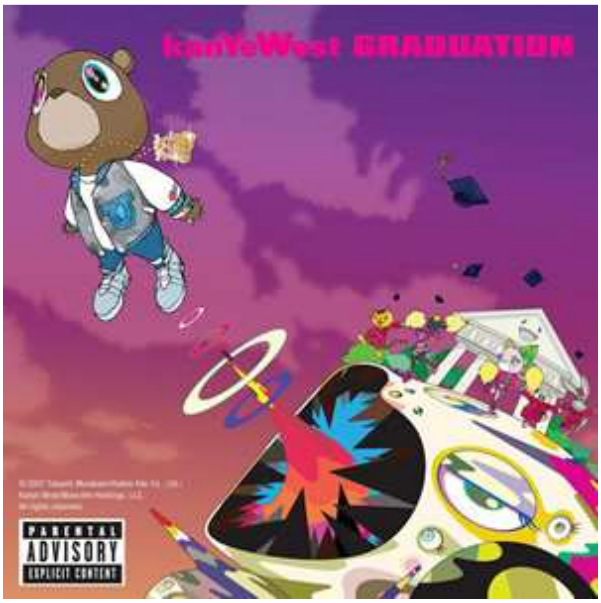
Hosoda Mamoru è il regista degli spot realizzati per la maison insieme a Murakami, di cui quest'ultimo crea i disegni. Nato nel 1967 a Nakaniikawa, nella prefettura di Toyama, studia la pittura a olio presso il Kanazawa College of Art. Dopo la laurea,

inizia a lavorare come animatore alla Toei Animation. Nel 1999 esordisce come regista con i primi due film tratti dalla serie tv Digimon: *Digimon Adventure* e *Digimon: Bokura no War Game.*

Nel 2001 lascia la Toei per entrare a far parte dello Studio Ghibli, presso il quale avrebbe dovuto dirigere *Il castello errante di Howl (Hauru no ugoko shiro)* ma, a causa di divergenze artistiche con alcuni membri dello staff, viene sostituito da Miyazaki Hayao. Dopo aver diretto il primo spot per Louis Vuitton nel 2003, torna a lavorare per la Toei nel 2005 dove dirige il sesto film di *One Piece: L'isola segreta del barone Omatsuri (Omatsuri danshaku to himitsu no shima)*, per poi lasciarla nuovamente per lo studio Madhouse.

Nel 2006 dirige il film che lo porterà alla fama: *La ragazza che saltava nel tempo (Toki o kakeru shojo)*, grazie al quale vince anche numerosi premi. Il film è tratto dall'omonimo romanzo di Tsutsui Yasutaka, di cui il *manga* rappresenta una continuazione della trama. Nel 2009 Hosoda ottiene un altro grande successo con il film *Summer Wars (id.)*, prodotto sempre dalla Madhouse, tratto in parte dal suo precedente film *Digimon: Bokura no War Game*. Attraverso la dimensione virtuale del gioco, egli indaga gli estremi della sua società, che inevitabilmente arrivano a uno scontro: economia e utopia, tradizione e modernità, individualismo e cultura di massa. A questa analisi si accompagna il tema del timore nei confronti della ricerca scientifica e tecnologica, in quanto la sua applicazione ossessiva rappresenta un pericolo per l'umanità. Nel luglio 2012 esce, prodotto sempre dalla Madhouse e realizzato dallo Studio Chizu, *Wolf Children-Ame e Yuki i bambini lupo (Okami Kodomo no Ame to Yuki)*, che sviluppa la tematica del conflitto tra sentimenti e dimensione sociale, unita a quella dell'adolescente che diventa adulto, passaggio durante il quale affronta numerosi microdrammi quotidiani. Nel 2015 esce il suo ultimo film, *The Boy and The Beast (Bakemono no ko)*, che per ora è stato distribuito solo in Giappone e prossimamente arriverà in Italia grazie alla casa di produzione e distribuzione indipendente Lucky Red.

Altri progetti di Murakami nel mondo della moda e della musica.



Fronte e retro dell'album Graduation.

Una scena tratta dalla storia per immagini che si trova all'interno dello stesso album.

Alcuni modelli di t-shirts e sneakers disegnati da Murakami per la collezione Vault by Vans.

Dopo aver collaborato con Marc Jacobs per il rinnovamento del brand Louis Vuitton ottenendo fama internazionale e un successo senza precedenti, Murakami continua a porre la sua arte a servizio del *business*, scegliendo di non relegarla all'elitario contesto museale. Questa scelta lo porta ad acquisire una popolarità sempre crescente, tanto che persino una star della musica di fama mondiale, ovvero l'artista *hip hop* statunitense Kanye West, lo coinvolge in diversi suoi progetti.

Nel 2007 West realizza il suo terzo album, *Graduation*, che esce l'11 settembre dello stesso anno prodotto dalla casa discografica Rock- A- Fella. West, dopo aver visitato gli studi della Kaikai Kiki a Tokyo, resta impressionato dalla visione artistica di

Murakami, tanto che gli propone di collaborare con lui per supervisionare la direzione artistica di *Graduation* e la progettazione delle copertine per i singoli che accompagnano l'album. I soggetti rappresentati nelle illustrazioni sono personaggi sotto forma di *cartoon*, in pieno stile *Superflat*, dai tratti allegri e cordiali seppur con qualche sfumatura scura e contorta. Il tema affrontato da Kanye West, espresso anche nei due precedenti album e portato a termine con quest'ultimo, è quello della vita studentesca, intesa come luogo di sogni e divertimento, ma anche di crescita personale, che non è mai priva di difficoltà.

La trama visiva delle immagini contenuta all'interno delle note di copertina conduce a una cerimonia di laurea all'interno di un istituto universitario fittizio situato in una futuristica metropoli denominata Universe City. Il protagonista è la versione *cartoon* di West stesso, raffigurato come un orsacchiotto antropoformizzato e chiamato Dropout Bear. Le storie narrano le avventure di questo personaggio che tenta di raggiungere il campus in tempo per presenziare alla propria cerimonia di laurea.

In una giornata piovosa, Dropout Bear si sveglia e corre verso la sua auto, che però non si mette in moto; cerca quindi di fermare un taxi invano, che anzi accelera inzuppandolo di acqua presa da una pozzanghera. L'orsetto prova a questo punto a entrare in metropolitana, ma per pochi istanti perde la corsa. Decide quindi di mettersi a correre sotto la pioggia inseguito da una mostruosa nuvola che tenta di inghiottirlo, mentre il marciapiede si popola di funghi dotati di molteplici occhi. Infine, riesce ad arrivare alla cerimonia, fortunatamente in tempo, dove raggiunge i suoi colleghi, anch'essi creature antropomorfe come lui. Il racconto termina con Dropout Bear, che dall'università viene catapultato al cielo; scena che viene riprodotta sul retro della copertina. Il riconoscimento che questa collaborazione ottiene è notevole: *Graduation* viene scelta dalla rivista *Rolling Stone* tra le cinque migliori copertine di album realizzate nell'anno 2007.

Sempre nello stesso anno, Murakami e West iniziano a progettare una serie di gioielli che hanno per soggetto le icone *Superflat* che popolano le opere dell'artista

giapponese con i lineamenti e i colori accesi caratteristici, interamente tempestate di diamanti o realizzate in metalli preziosi, in pieno stile *hip hop*. Al posto di enormi ciondoli a forma di simbolo del dollaro appesi a vistose collane d'oro, compaiono i buffi personaggi inventati dall'artista nella loro versione più preziosa − e lussuosa, di conseguenza −, in cui li si possa immaginare.

Si tratta di un progetto in cui il trinomio arte-moda-*business* sarebbe stato sicuramente snobbato dalla maggioranza degli artisti, ancora legati a una visione classista del concetto di arte; Murakami tuttavia decide di utilizzarlo come un mezzo sia per dimostrare la sua versatilità, sia per affermarsi con ancor più decisione nel mercato dell'arte.

Murakami Takashi continua tuttora a disegnare collezioni di successo per noti brand. È recentissima infatti, la collezione autunno 2015, per il noto marchio dal taglio *casual* e sportivo Vans, la quale porta il nome di "Vault by Vans". L'artista introduce i suoi lavori e i suoi personaggi più noti, come i fiori sorridenti e i teschi, ma anche il suo autoritratto e perfino il suo cane Pom, sulle scarpe del modello *Classic slip-on*, scelte da lui stesso personalmente (sono le sue preferite), su alcuni capi di abbigliamento, e anche sulle tavole da *skateboard*. La collezione ha avuto un *release* per un limitato periodo di tempo, da giugno a ottobre. I prezzi sono economici, in linea con la tendenza pop di Murakami; per esempio, le scarpe partono da 40 euro fino ad arrivare a un massimo di 80. L'artista decide quindi ancora una volta di rendere la sua arte accessibile a tutti, non solo perché acquistabile nei negozi, ma anche perché − rispetto alle borse realizzate per Louis Vuitton −, i prezzi sono di gran lunga più abbordabili. L'unico aspetto che rende i prodotti da lui realizzati un piccolo lusso è la *limited edition*, che ne sottolinea l'esclusività e il valore nonostante il *low cost*.

Murakami Takashi: il *Businessman*

Murakami nell'atelier della Kaikai Kiki Co.

La capacità imprenditoriale di Murakami, alla luce dei suoi successi riscontrati nel mercato internazionale, oltre che in ambito artistico, è ormai evidente. L'artista decide comunque di non tenere le sue capacità solo per sé, ma di condividerle con tutti quei giovani artisti che si vogliono affermare nel competitivo mondo dell'arte. Si pone quindi come un mentore, e per svolgere al meglio questo ruolo, decide di pubblicare, esclusivamente per il Giappone, il suo libro *Geijutsu kigyoron* (traducibile con "La teoria dell'imprenditoria in ambito artistico"), nell'estate del 2005.

Si tratta di una vera e propria guida, attraverso la quale spiega agli artisti in erba come entrare nel mercato dell'arte e sfruttarlo al massimo. È necessaria un'approfondita conoscenza di ogni aspetto dell'arte, da quello creativo a quello economico, e in particolar modo degli artisti occidentali e delle loro quotazioni; questo è il primo passo per lasciare il segno nel panorama internazionale.

Murakami non si tira comunque indietro nell'attaccare gli artisti del suo Paese, a suo parere non in grado di cogliere il processo commerciale che per lui è insito nel concetto di arte. La creatività di un artista non basta: essa deve incontrare l'approvazione del pubblico, altrimenti il confronto con il mercato economico globale e le sue leggi sarà insostenibile. È un errore snobbare l'aspetto economico legato all'arte, considerandolo effimero e inconsistente: anzi bisogna saperlo

padroneggiare con destrezza, al fine di potersi affermare in un ambiente così competitivo. Questo principio non risulta di immediata comprensione in un Paese come il Giappone, in quanto l'omologazione dell'individuo comincia a prender piede nel dopoguerra, e questo concetto di eguaglianza si diffonde anche in ambito artistico, alimentando la convinzione che l'arte sia per tutti. La situazione nel mondo occidentale è completamente opposta, in quanto l'arte è relegata a una dimensione esclusiva, viene considerata per i pochi e ricchi individui che se la possono permettere.

Il valore economico di un'opera dipende da vari fattori: la tecnica usata, il tempo di realizzazione, la fama dell'autore in quel dato periodo di tempo, la creatività dell'opera in sé, la sua rarità e il potere economico degli acquirenti. È anche vero che in Giappone la nascita di un ceto sociale nettamente più benestante della media è un fenomeno dalla crescita lenta e discontinua, quindi è normale che il concetto di fruibilità dell'arte sia meno classista rispetto a quello presente in America e in Europa. Ad ogni modo, il messaggio di cui si fa portatore Murakami è quello dell'importanza di conoscere le regole del *business*, in quanto fondamento dell'idea stessa che egli ha dell'arte.

Le doti da impresario dell'artista si concretizzano fin dalla creazione della sua "Factory", simile ad un'azienda in tutto e per tutto, dove gli impiegati hanno diverse aree di competenza e percepiscono uno stipendio. Dopo qualche anno, il nome della sua azienda cambia nel 2001 da *Hiropon* a *Kaikai Kiki Co.*; esso prende spunto da *Kaikai* e *Kiki*, personaggi che rappresentano rispettivamente l'angelico e il diabolico, che popolano le sue opere sia in qualità di personaggi principali sia secondari, sempre secondo lo stile del cartone animato. Queste due tipologie di personaggi incarnano anche l'incontro tra due mondi, apparentemente distanti, ma secondo l'artista necessariamente conciliabili: quello artistico, visto come campo creativo e critico nei confronti della società contemporanea, e quello del mercato, dove la creatività è legata all'accumulo di capitale, e il potere è proprio di chi possiede di più. Dalla

lettura di questo libro emerge l'ossessione dell'autore per il denaro, da lui mai smentita, causata da un'infanzia che egli stesso ha definito povera. Tuttavia, il benessere economico non è solo mero attaccamento al mondo materiale, bensì è necessario all'artista stesso per affermarsi e per dimostrare la sua creatività; l'impegno e il talento da soli non bastano, servono tecnologie, conoscenze e altri mezzi concreti.

Murakami si comporta da *businessman* e mentore non solo scrivendo *Geijutsu kigyoron,* ma anche attraverso le scelte che compie in merito alla gestione della *Kaikai Kiki Co.*. Infatti, egli riesce a conciliare sapientemente la metodologia di lavoro tipica di una bottega tradizionale con quella della riproducibilità su larga scala. I suoi collaboratori riproducono le opere ideate da lui per immetterle sul mercato, proprio come una catena di montaggio industriale: tuttavia, essi non vengono trattati alla stregua di meri esecutori, bensì è l'artista stesso che li sprona a trovare la propria strada nel mondo dell'arte, al fine di tentare una carriera individuale slegata dal nome dell'azienda. Incentivando i più meritevoli, Murakami funge da vero e proprio trampolino di lancio, cosa che Warhol, al contrario, non fece mai. Questo aspetto risulta lampante in quanto, alla morte di quest'ultimo artista, nessuno dei suoi collaboratori ha preso in mano la sua attività. Le personalità che frequentavano Warhol avevano tutti un ruolo a lui subordinato, ogni cosa nella "Factory" veniva creata e posseduta da lui, mentre tutti gli altri erano poco più che semplici frequentatori di quell'ambiente.

La *Kaikai Kiki Co.* ha due sedi: la principale a Tokyo e la succursale a Long Island. Non è un caso che Murakami abbia scelto per la sede americana il quartiere che, negli anni Sessanta, vantava la maggior concentrazione di atelier di artisti pop, anche se con il tempo è diventato una zona meno rinomata e frequentata. L'intento è chiaro: la Pop Art doveva tornare proprio dove era nata, per rinascere e riacquisire smalto. Salendo le scale di questa sede si arriva all'ufficio, dipinto di colore bianco immacolato, dove gli impiegati siedono alle loro scrivanie, disposte a file, su cui

poggiano moderni computer. Essi gestiscono le vendite dei prodotti di Murakami, o degli altri sette artisti rappresentati dalla compagnia. Alla fine di questo ufficio è presente il reparto della contabilità, con tanto di tabelle con i grafici dei cambi di valuta, per conoscere esattamente il prezzo da richiedere ai clienti. In una piccola stanza adiacente, è situato un letto in pino su cui Murakami dorme quando lascia Tokyo per gestire la succursale. Al piano sottostante si trova lo studio vero e proprio: il laboratorio in pratica, dove i collaboratori eseguono le opere secondo le indicazioni dettate dall'artista. Questi visita la succursale periodicamente in quanto ogni pezzo, prima di venir spedito al cliente, ha bisogno della sua approvazione, nonché della sua firma. Ogni prodotto va controllato poiché deve dimostrarsi all'altezza delle aspettative, dal momento che il mercato artistico è sempre più esigente e non ammette sviste.

Superflat Museum

Alcuni dei pezzi della serie Superflat Museum.

Murakami oramai è arrivato al punto di dettar legge nel mercato artistico, rendendo anche questo aspetto espressione della sua arte. La sua visione è ulteriormente esplicata attraverso le opere, create negli anni 2003 e 2004, soprannominate *Superflat*

Museum. Il principio adottato è quello dello *snack toy (shokugan)*, ovvero quelle figurine o personaggi di cartoni che vengono introdotti come omaggio nei pacchetti di snack, dolci o salati che siano, per i bambini. Ogni *Superflat Museum* comprende una scatola colorata con riprodotto il motivo stampato degli *jellyfish eyes*, dentro la quale viene posta una statuetta in fibra di vetro che rappresenta una delle opere che hanno reso celebre l'artista, come *MR DOB, Miss ko$_2$, Hiropon* e altre, di dimensioni ridotte. Insieme alla statuetta si trovano anche una *brochures*, un certificato di garanzia e due *chewing-gum*, il tutto venduto al modico prezzo di 350 *yen*, uguale a 3 dollari e mezzo. Le "opere" potevano essere acquistate in comuni *store* della convenienza, e ne furono realizzate cinque serie da dieci personaggi in media ciascuna.

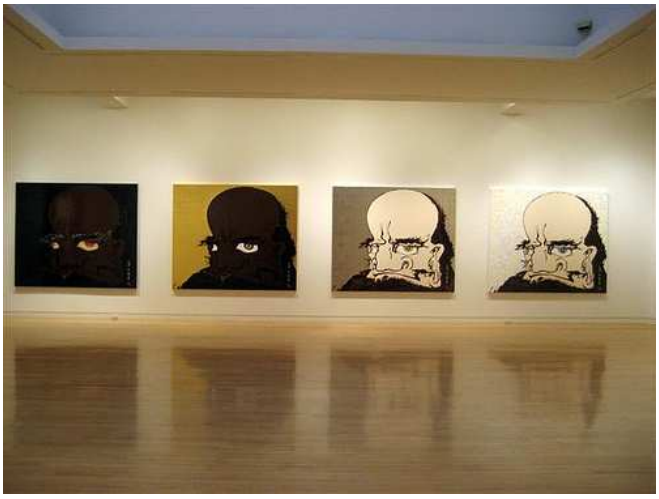
Se da una parte l'artista utilizza l'espediente dello *shokugan*, dall'altra lo viola, in quanto si tratta pur sempre di prodotti realizzati in edizione limitata. Con questa strategia di vendita Murakami rende il popolare un oggetto da collezione un vero e proprio *cult*, raro e prezioso; pur mantenendo i prezzi concorrenziali tipici del prodotto di massa, l'esclusività viene data dal fatto che l'acquisto sarà possibile solo per un periodo di tempo limitato. In questo modo ogni singolo pezzo, del valore commerciale di pochi dollari, diventa un autentico oggetto del desiderio.

Il concetto occidentale di arte viene così scardinato: l'opera non acquisisce valore in quanto unica, ma proprio per il fatto che non lo è, dal momento in cui chiunque la può acquistare. Ciò che si paga quindi non è la statuetta in sé, ma l'idea che ne sta alla base e ha portato alla sua progettazione. Ancora una volta l'artista dimostra come l'arte contemporanea sia, innanzitutto, un prodotto commerciale e solamente gli artisti che hanno interiorizzato tale principio potranno, a loro volta, proprio come ha fatto lui, affermarsi sul mercato artistico internazionale.

Le opere zen

Dal 2007 Murakami mette temporaneamente in secondo piano la sua vena imprenditoriale per concentrarsi prevalentemente su un tema di ben altro genere: quello della spiritualità. Egli, fedele ai dettami del buddismo zen, decide di dedicare al suo credo una serie di opere, servendosi della sua arte per rendergli omaggio.

Daruma



(2007; serie composta da tre pannelli, colore acrilico su tela trasposta su tavola; 242,6 x 281,9 cm)

La serie viene dedicata al fondatore del buddismo zen, dal cui nome prende il titolo. Essa è stata presentata durante l'esposizione *Tranquillity of Heart, Torment of Flesh: open Wide the Eye of the Heart and Nothing is Invisible* presso la sede della Gagosian Gallery, durata dal 1° maggio al 9 giugno 2007, sulla Madison Avenue a New York. Il volto baffuto del saggio si staglia con stile netto e caricaturale, tipico del genere fumettistico, su uno sfondo che passa dall'argento all'oro, fino al nero glitterato. Il contorno nero presenta un tratto spesso e irregolare, che genera delle macchie frastagliate racchiuse da una sottile linea dai colori sgargianti quali fucsia, giallo limone, blu elettrico, verde acceso. Parte del volto del saggio risulta coperto da una

chiazza nera e, in alcune versioni del dipinto, è presente anche una colata di tinte pop, che richiamano cromaticamente le linee sottili attorno alle macchie sopra citate. Questo insieme di sbavature e chiazze dalle tonalità accese richiama la pennellata di Warhol, riferimento che anche l'artista stesso palesa nel descrivere lo stile di questa sua tela. Con il presente lavoro, Murakami intende portare una serie di elementi tipici della spiritualità e della cultura giapponese di fronte al vasto pubblico occidentale, il quale pare aver dimenticato l'importanza di vivere pienamente la vita, recuperando così quella spiritualità che nella società odierna sembra essere svanita.

All'inaugurazione della mostra l'artista, dopo aver allestito la galleria come una vera e propria sala da tè tradizionale giapponese, ha fatto partecipare gli ospiti alla tipica cerimonia in onore di questa bevanda così largamente consumata nel suo Paese, della durata di tre giorni. L'artista per l'occasione ha indossato gli abiti orientali, eccezionalmente rispetto a quanto fa nella vita di tutti i giorni, e si è avvalso della collaborazione di numerose fanciulle vestite con i tradizionali *kimono*, ognuna di un colore diverso, a cui ha affidato il compito di dare il benvenuto ai pochi invitati all'evento. A questi, una volta fatti sedere attorno a un basso tavolo a forma di L, è stato dettagliatamente spiegato il rituale da un *tea master* professionista, allievo dell'antichissima scuola di Kyoto. Successivamente, il tè è stato preparato e servito mediante antichi utensili come un bollitore in ferro e una collezione di tazze del XVII secolo, che Murakami aveva comprato a Tokyo apposta per l'occasione. Il discorso dunque si amplia: Murakami non fa più riferimento solamente alla sua arte, bensì all'intero contesto in cui egli è nato, cresciuto e, di conseguenza, maturato artisticamente. L'Oriente, con le sue millenarie tradizioni e la sua affascinante cultura, viene fatto conoscere al pubblico occidentale affinché lo possa apprezzare. Il veicolo utilizzato è naturalmente l'arte, che quindi in questo caso si fa portatrice di una missione che va ben oltre il riconoscimento del talento dell'autore. Solo attraverso una piena consapevolezza delle proprie origini, si ha la possibilità di crescere e migliorarsi nel futuro.

Oval Buddha

Oval Buddha- *versione dorata.*

Oval Buddha- *versione argentea, vista frontalmente e di retro.*

(2007-2010; due versioni: una realizzata in argento, 135 cm x 80.5 cm; l'altra versione (dorata) realizzata in bronzo, acciaio e foglia d'oro, 568cm x 318.9cm x 311.5cm)

Sono due sculture di cui Murakami va molto fiero, in quanto egli riesce a coniugare la tematica filosofica − già affrontata con *Daruma* −, con alcuni elementi occidentali. L'opera, infatti, che è stata prodotta nella sua versione in argento per essere esposta

in occasione della retrospettiva dell'artista a Los Angeles[42], incorpora sia alcuni tratti tipici dell'arte buddista, sia alcune caratteristiche desunte dalle sculture occidentali, in particolar modo da quelle ideate da Jeff Koons. Il soggetto della scultura è una sorta di saggio buddista mutante, dai cui lineamenti si scorge un autoritratto dell'artista, il quale presenta due facce, indice del fatto che l'opera va fruita a tutto tondo. Egli siede su un tronco d'albero, al di sotto del quale si trova un animale simile a un cinghiale, schiacciato al suolo dal peso di questo improvvisato trono. Il corpo del saggio è esile e sulla pancia è disegnata una spirale − simbolo del percorso conoscitivo −, mentre la testa è enorme, tanto da far acquisire al soggetto tratti caricaturali. Il volto presenta una barba appuntita, una larga bocca che ricorda quella di una rana; gli occhi, socchiusi e tondi, sembrano suggerire uno stato di trance, mentre i capelli sono disposti a spicchi geometrici, che quasi ricordano una scorza da sbucciare. Sulla superficie della testa compaiono, inoltre, gli ormai noti *superflat jellyfish eyes*, insieme ad alcuni tentacoli ed a figure acefale simili a piccolissimi putti. Come precedentemente accennato, però, non è questa l'unica faccia che il soggetto presenta; sul retro dell'opera si trova, al posto della nuca, un altro volto dagli occhi allucinati e dalla bocca spalancata, che mostra spaventose e aguzze file di denti. Questi lineamenti rappresentano la dimensione dell'incubo, così come la colonna vertebrale, che viene posta in rilievo attraverso una pelle simile a quella di un rettile, unitamente a elementi che richiamano i microchip dei robot. Secondo Murakami due sono anche i volti che ha l'uomo contemporaneo, in quanto nella nostra società il bene e il male convivono in ugual misura; ciò comporta un senso di smarrimento, nonché la perdita di una chiara morale. L'individuo necessita quindi di trovare un equilibrio all'interno della propria esistenza; questa è la riflessione circa la condizione umana che l'artista vuole suggerire, ancora una volta, attraverso la sua arte.

[42] Per approfondimenti, si rimanda al capitoletto successivo.

La retrospettiva itinerante, da Los Angeles a Bilbao

La più grande e completa retrospettiva di Murakami, inaugurata il 29 ottobre 2007 al MOCA di Los Angeles, è una mostra itinerante che tocca diverse città, non solo nel continente americano, ma anche in quello europeo. La prima tappa della mostra dura fino all'11 febbraio 2008 nel museo sopra citato, per poi spostarsi a New York e, successivamente, a Francoforte e Bilbao[43].

Il legame tra l'artista giapponese e il MOCA di Los Angeles è molto stretto fin da quando una delle sue prime installazioni, *Sea Breeze*, viene scelta per l'allestimento della mostra *Public Offerings* del 2001, organizzata dal capo curatore del museo Paul Schimmel. Inoltre, il museo stesso, unitamente all'attività del curatore associato Darling, aveva avuto un ruolo cardine nella diffusione della corrente artistica *Superflat,*fin dai primi anni della sua nascita, negli Stati Uniti.

Fin dal titolo della mostra, ©*Murakami*, risulta evidente il riferimento dell'artista all'importanza del mercato, il quale è diventato in età contemporanea l'indicatore principale del livello di affermazione del singolo artista. Il suo nome, preceduto dal simbolo grafico del *copyright*, sottolinea il possesso dell'idea creativa e delle scelte conseguenti da parte di Murakami stesso, il quale è ben consapevole che una strategia vincente a livello di *business* è l'arma migliore per affermarsi nel competitivo mercato artistico internazionale. Poiché risulterebbe troppo prolissa una descrizione di tutte le opere in mostra, che comprendono sia quelle degli esordi sia le più famose, ci si soffermerà su alcuni lavori non trattati nei capitoli precedenti, ma comunque assai rilevanti in quanto ritenute delle vere e proprie opere *cult* dell'artista.

[43] Precisamente: dal 5 aprile al 13 luglio 2008 la mostra è stata ospitata al Brooklyn Museum di New York, dal 26 settembre 2008 al 4 gennaio 2009 al Museum *für* Moderne Kunst a Francoforte, dal 17 febbraio al 31 maggio 2009 al Guggenheim Museum di Bilbao.

Supernova

(1999; colore acrilico su tela trasposto su tavola; 300 x 1049 cm)

Supernova è un dipinto che colpisce lo spettatore, non solo per le sue dimensioni − sono stati utilizzati ben sette pannelli −, ma anche per la minuzia nei dettagli e la tecnica meticolosa, derivata dalla formazione universitaria di Murakami, di stampo tradizionale. Su uno sfondo grigio topo si stagliano dei piccoli funghi dotati di occhi, che circondano il soggetto centrale: un fungo gigante, simile a un mostro di quelli che si vedono nei film e nei fumetti *fantasy*, i cui tratti terrificanti sono stemperati dall'uso dei colori pastello, adoperati anche per gli altri funghi più piccoli che lo attorniano. Questi funghi alludono ai cosiddetti *magic mushrooms*, ovvero i funghetti allucinogeni, un tipo di droga legata al concetto di *trip*, un viaggio che avviene nella mente di chi la assume, con conseguente risveglio spirituale.

La riflessione dell'artista da cui deriva questa tela riguarda il legame che la cultura della droga ha con la *popular music*, concetto che viene più o meno palesato in album come *St. Pepper's Lonely Hearts Club Band* dei Beatles, uscito nel 1967, e in

particolare nella celeberrima canzone della *band Lucy in the Sky with Diamonds*[44]. Lo stesso titolo dell'opera richiama una nota canzone degli Oasis[45], *Champagne Supernova* (1995).

Reversed Double Helix

[44] Il titolo della canzone è stato interpretato come un riferimento all'LSD, voce smentita da Lennon che aveva dichiarato di essersi ispirato a un disegno fatto dal figlio Julian. Tuttavia, il testo descrive una serie di immagini psichedeliche e surreali che si succedono tra loro, liberamente ispirate dai romanzi di Lewis Carroll *Alice nel Paese delle Meraviglie* e *Attraverso lo Specchio*, di cui Lennon stesso era appassionato.

[45] Noto gruppo rock britannico formatosi a Manchester, attivo dal 1991 fino al 2009. Definiti il pioniere del genere musicale *britpop*, gli Oasis erano un duo formato da Noel Gallagher (compositore, autore, cantante e chitarrista) e dal fratello, Liam Gallagher (cantante e, limitatamente ad alcune canzoni, anche chitarrista).

(2003-2005; pittura ad olio, colori acrilici, resina sintetica, fibra di vetro e ferro; quattro versioni realizzate, dimensioni variabili)

Si tratta di un'installazione che rappresenta un gruppo scultoreo con diversi soggetti. Il personaggio principale è *Tongari-Kun*, che si trova al centro; esso è dotato di una grande testa tondeggiante sulla cui cima è presente una lunga punta, mentre dal corpo multicolore spuntano una serie di mani, alcune delle quali stringono degli scettri. Attorno a lui, sono riprodotti i suoi quattro spiritelli guardiani. Nella versione esposta al MOCA, la terza, *Tongari-Kun* è di colore nero e siede in posizione meditativa sopra una rana, a sua volta posta su un piedistallo decorato con l'ormai noto motivo degli *jellyfish eyes*; gli spiriti che lo circondano paiono invece la versione stilizzata dei *magic mushrooms*, presenti anche nell'opera precedentemente descritta. Il titolo riguarda le spirali gemelle del DNA, metafora dell'universo mutante dell'artista, che qui presenta un'opera dai tratti stilistico-formali caratteristici della sua maturità, rendendola una delle più rappresentative del suo fare artistico attuale.

Il rapporto con il mercato, con il quale Murakami spesso gioca in chiave ironica, è sottolineato anche dall'ideazione dello *Shop installation*, presente durante la retrospettiva stessa. Esso consiste un uno stand allestito con degli scaffali su cui sono posti alcuni prodotti di *merchandising*, acquistabili presso il negozio del museo. Un altro progetto azzeccato da parte dell'artista, sempre in concomitanza della mostra stessa, è sicuramente la creazione delle *limited edition bags* per Louis Vuitton, il cui prezzo oscilla tra gli 835 e i 965 dollari. In particolare, per lo *shop* del MOCA l'artista crea l'edizione *Neverfull*, disponibile in tre diverse misure, ma solo all'interno del negozio del museo e in nessun altro negozio della *maison*. La forma della borsa resta sostanzialmente identica a quella dello stesso modello reperibile in negozio, così come lo sfondo; quello che cambia è la rappresentazione del monogramma LV, che viene rivisitato e posto in posizione centrale. Questo diventa più grande rispetto a quelli presenti nei modelli classici del *brand*, è colorato e

animato da manine e fiori, come fosse un'antica miniatura, ma dallo stile contemporaneo.

L'artista però non si ferma a questo: dato che, secondo la sua ottica, l'arte è di tutti e per tutti, ha voluto dare la possibilità a chiunque di possedere un'opera d'arte, prodotta dalla *Kaikai Kiki Co.*; al costo di sessanta euro circa, è stato possibile infatti, per chi lo volesse, acquistare una delle famose magliette dell'artista. Il concetto di fruibilità dell'arte tipicamente orientale è stato allargato all'Occidente, poiché in questo contesto la suddivisione tra i ricchi e la classe media non ha più confini netti, dal momento in cui le opere hanno lo stesso grado di accessibilità per tutti.

La retrospettiva alla Reggia di Versailles

Kaikai Kiki, *Salone di Venere.*

Yume Lion, *Salone di Apollo.*

Dal 14 settembre al 12 dicembre 2010 ventidue opere di Murakami sono state esposte alla Reggia di Versailles, che ha ospitato questa originale retrospettiva nei saloni del *Grand Apartment*, nella Galleria degli Specchi e nel giardino. La scelta della *location* è stata per l'artista un ulteriore spunto per mettere a confronto la cultura orientale e quella occidentale; per lui, come ha dichiarato in una sua intervista[46], la Reggia di Versailles rappresenta uno dei più grandi simboli della storia occidentale. Essa è l'emblema dell'ambizione umana in ambito estetico e artistico. Nonostante questo, l'artista è anche consapevole che, come per noi occidentali è difficile avere una visione limpida del Giappone durante il Periodo dei Samurai, così per lui non è affatto scontato avere un'immagine realistica di quella che può essere stata la Francia dell'*Ancièn Regime*. Murakami è quindi conscio che la sua idea può differire dalla Storia, tuttavia esplica la sua personale visione attraverso l'allestimento di questa mostra e invita lo spettatore a prendervi parte, facendolo entrare in un mondo irreale, ma colorato e coinvolgente.

Alcune delle opere esposte sono già state descritte nei capitoli precedenti, come *Reversed Double Helix*, che per l'occasione viene collocata nel Salone d'Ercole, in modo da essere la prima opera che il visitatore vede in mostra. *Flower Matango* viene

[46] Fonte: sito ufficiale della Reggia di Versailles, *en.chateauversailles.fr*

invece posta alla fine della Galleria degli Specchi, come omaggio dell'autore al giardino di Luigi XIV e all'originalità della Galleria stessa. *Kawaii- Vacances d'été* si trova invece nella stanza della Guardia Reale. Le versioni della scultura *Oval Buddha*, sia quella in argento che quella realizzata in bronzo di colore dorato, sono entrambe presenti: la prima si trova nel Salone dell'Abbondanza, la stanza del *Grand Apartment* del Re che si incontra subito non appena se ne varca l'ingresso, mentre la seconda − date le sue imponenti dimensioni −, è stata collocata all'esterno, nel giardino.

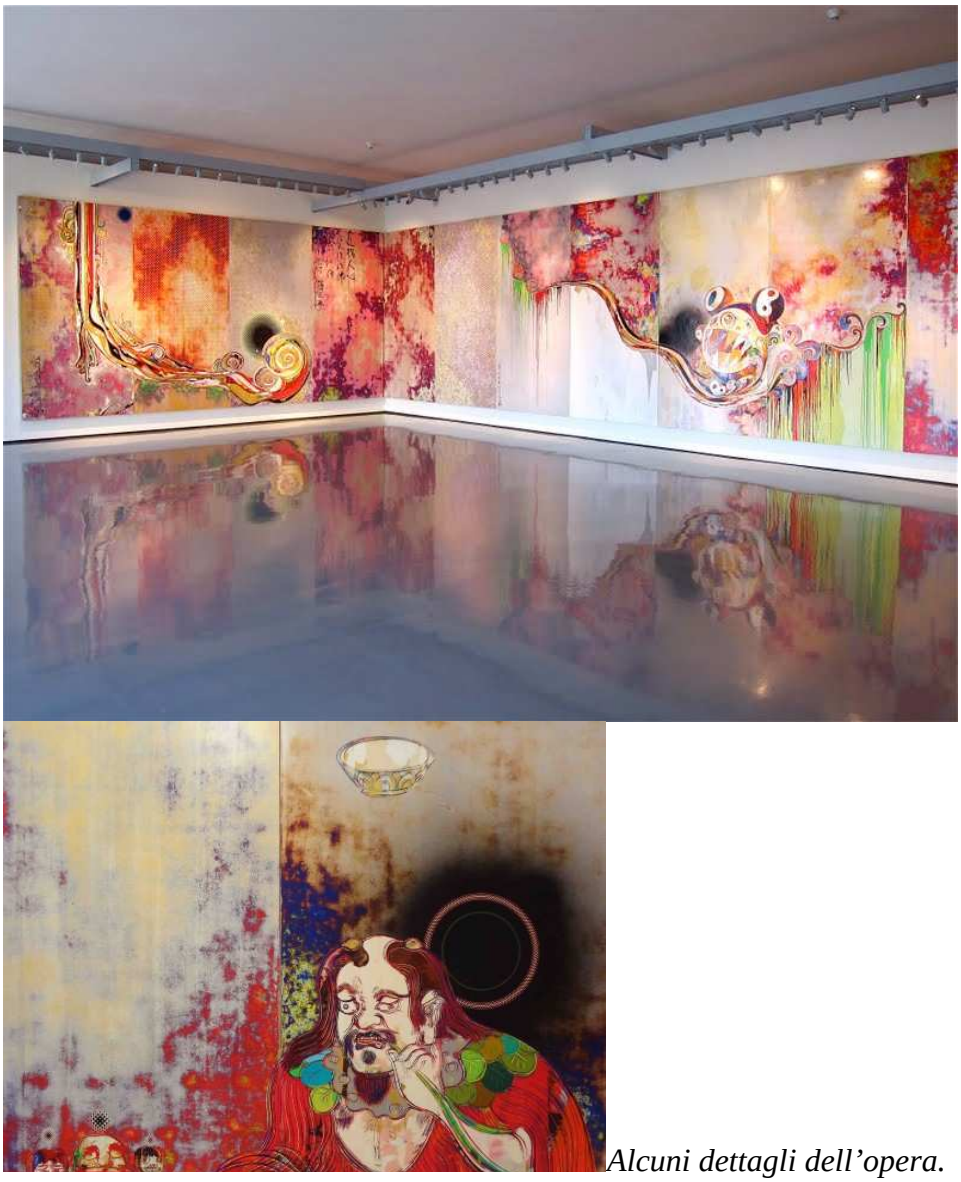
Un'opera che non era ancora stata menzionata, ma che viene esibita in questa occasione, è costituita dalle due statue *Kaikai Kiki* (2005; fibra di vetro, ferro, resina sintetica, colori ad olio e acrilici; 222 x 96 x 46 cm), che rappresentano i due guardiani spirituali, qui posti sotto la protezione della Dea dell'Amore, in quanto si trovano nel Salone di Venere. *Kaikai* si riconosce per le grandi orecchie, *Kiki* invece è di colore rosa, ha tre occhi, e un aspetto più intimidatorio rispetto al suo compagno. Nel Salone di Apollo, che era adibito a Sala del Trono dopo essere stata inizialmente la camera da letto del re, si trova la scultura *Yume Lion (The Dream Lion)* (2009-2010; alluminio e foglia d'oro; 165 x 127 x 105 cm). Murakami si ispira alla mascotte del canale televisivo giapponese Tokyo MX, a cui apporta però una modifica: la criniera viene infatti resa con i colori dell'arcobaleno, simbolo per l'artista di un'esaltazione della diversità e della pace.

L'originale quanto ardita scelta di ospitare una mostra d'arte contemporanea in una sede così marcatamente connotata quale simbolo dello sfarzo e del lusso della monarchia francese − da sempre circondata da un'aura che pareva conservare l'atmosfera di quel periodo storico nel tempo −, ha provocato reazioni contrastanti. Piuttosto esemplificativo è l'articolo, uscito sul quotidiano britannico *The Guardian* a cura di Lizzy Davies il 10 settembre 2010; a poco meno di una settimana dall'inaugurazione della mostra, scrive la giornalista, circa 11.000 persone hanno firmato una petizione contro la realizzazione della stessa, definendola oltraggiosa nei

confronti dello sfarzo e della storia di cui la Reggia di Versailles è latrice. Non sono mancate inoltre proteste al di fuori dei cancelli di questa. La motivazione che sta alla base di questa opposizione sta nel fatto che numerose opere di Murakami, quali *Hiropon* e *My Lonesome Cowboy*, presentano contenuti molto forti a causa degli espliciti riferimenti alla sessualità. Tuttavia, il direttore del palazzo, Jean-Jacques Aillagon, aveva dichiarato che i curatori avevano espressamente scelto tra i lavori dell'artista quelli che non avrebbero in alcun modo dato adito a reazioni di sdegno, scartando le opere che presentavano qualsiasi elemento legato alla sessualità o alla violenza. Aillagon, nonostante la controversia sorta, palesa la necessità di aprire all'arte contemporanea una struttura come la Reggia di Versailles poiché, sebbene sia il ricordo di un passato grandioso, sarebbe diventato con il tempo obsoleta se non si fosse adeguata ai tempi. Il direttore quindi accetta la sfida di Murakami che, in risposta alle critiche rivoltegli, afferma di voler creare un faccia a faccia tra il periodo barocco prettamente occidentale e il Giappone del dopoguerra.

Murakami a Palazzo Grassi

Un'immagine dell'opera integrale.



Alcuni dettagli dell'opera.

Uno dei centri espositivi più prestigiosi d'Europa è quello costituito dal complesso che annovera Palazzo Grassi, Punta della Dogana e l'edificio noto come Teatrino a Venezia. Esso rappresenta una vetrina importantissima per tutti gli artisti contemporanei che vogliono affermarsi nel panorama artistico internazionale. La sede di Palazzo Grassi, nello specifico, è l'ultimo edificio costruito prima della caduta della Repubblica di Venezia, su ordine della famiglia Grassi e commissionata all'architetto veneziano Giorgio Massari (1687-1766). I lavori vanno probabilmente dagli anni '50 del Settecento fino al 1772. Dopo l'estinzione della famiglia Grassi l'edificio diventa parte di diversi patrimoni immobiliari fino a quando, nel 1983, viene acquistato dal Gruppo Fiat che lo adibisce alla sua funzione attuale, dopo

averne commissionato il restauro all'architetto milanese Gae Aulenti. Nel 2005, dopo la morte di Gianni Agnelli, il Palazzo viene acquistato da François Pinault che lo fa restaurare dall'architetto giapponese Tadao Ando, il quale sceglie uno stile sobrio e minimalista che non contrasta con la struttura storica del Palazzo, facendolo diventare la sede di mostre temporanee che si basano tutte, o in parte, sulle risorse della collezione Pinault. Questi si dedica anche al restauro di Punta della Dogana, l'ex porto monumentale della città, che viene anch'esso adibito all'esposizione della sua collezione. Il Teatrino invece, restaurato sempre da Tadao Ando, diventa luogo di conferenze, incontri, proiezioni e concerti.

Proprio per una delle sale di Palazzo Grassi, Murakami realizza nel 2010 un'opera di dimensioni notevoli: *727-272 The Emergence of God at the Reversal of Fate*. Questa consta di ben sedici pannelli, le cui dimensioni sono 300 x 2400 x 5 cm; la tecnica è colore acrilico su tela montato su tavola. L'artista impiega tre anni di lavoro per ultimarla, e il risultato è, ancora una volta, una delle sue sapienti reinterpretazioni delle opere tradizionali dei maestri della storia dell'arte giapponese, rivisitate alla luce delle tecniche e degli stili contemporanei. Per quanto concerne la tradizione, egli si rifà all'iconografia buddhista, ai dipinti zen e alle tecniche compositive tipiche del periodo Edo. Il tutto viene sapientemente amalgamato con l'estetica *Superflat*, poiché le figure sono collocate su uno sfondo vuoto, annullando qualsiasi possibile sensazione di gerarchia: tuttavia, anche questa pratica si rifà alla pittura tradizionale, ma viene riletta in chiave contemporanea in quanto utilizzata, come già detto in precedenza, per gli *anime* e i *manga*. La figura centrale è l'ormai noto *MR DOB*, dotato di tre occhi, che si mostra malignamente sorridente, rappresentato in stile *manga*; il suo aspetto contrasta in modo assai evidente con quello dell'imperatore cinese Shennong, leggendaria divinità dell'agricoltura e della medicina. Alla destra di *MR DOB* una scia fluttuante di colori ossidati, che ricorda gli *Oxidation Paintings* di Warhol, dimostra la molteplicità di spunti che l'artista è capace di radunare entro un singolo lavoro. Tramite i soggetti riprodotti quindi, oltre che con l'uso sapientemente calibrato di diversi stili provenienti da più correnti artistiche, Murakami fa incontrare

la tradizione con la contemporaneità e l'arte con la cultura di massa. L'importanza che la storia dell'arte tradizionale giapponese ha per l'autore, senza la conoscenza della quale riterrebbe impossibile per lui costruire il suo percorso artistico, viene ampiamente raccontata nella serie di incontri che hanno avuto luogo, nel giugno 2010, presso il Teatrino. Murakami, con la collaborazione del rettore dell'Università Tama di Tokyo, il già citato Tsuji Nobuo, ha partecipato a una serie di conferenze dal titolo *Dal Nihonga al Superflat*, durante le quali ha ribadito il ruolo cardine che la tradizione culturale del suo Paese ha nello sviluppo della sua poetica.

Approfondimento: Louis Vuitton loves Japan: Kusama Yayoy e l'invasione dei *pois*

Kusama Yayoi.

Dettaglio dell'installazione presentata dall'artista alla Biennale di Venezia nel 1993.

Alcuni pezzi della collezione disegnata da Kusama Yayoi per Louis Vuitton.

George Clooney, testimonial della collezione.

L'allestimento dello store di Selfridge's, a Londra, in occasione del lancio della collezione di Kusama.

Dopo aver collaborato proficuamente con Murakami Takashi per la realizzazione di spot pubblicitari e collezioni di borse al fine di rinnovare il proprio *brand*, Louis Vuitton, sempre su iniziativa del suo direttore artistico Marc Jacobs, volge nuovamente lo sguardo ad un'altra artista giapponese: Kusama Yayoi.

Il marchio francese ha ormai compreso come l'avvalersi di grandi esponenti dell'arte contemporanea sia un valido aiuto per dar vita a un'operazione di mercato sofisticata: il mercato del lusso, si sa, non conosce crisi, e quello dell'arte si presenta come il migliore in cui investire, in quanto è difficile che un'opera subisca svalutazioni. Un capo d'alta moda inoltre può essere un buon investimento, sicuramente più accessibile rispetto a un'opera d'arte. Da qui nasce l'idea di una collaborazione con l'artista giapponese Kusama, dopo che nel 2006 Marc Jacobs stesso aveva visitato il suo studio a Tokyo, rimanendo impressionato sia dalla sua personalità che dalla sua arte.

Kusama Yayoi nasce nel 1929 a Matsumoto e studia la pittura *Nihonga*, seguendo un percorso di formazione tradizionale, proprio come farà Murakami. Nel 1958 si trasferisce a New York, desiderosa di conoscere quello che era già a tutti gli effetti il fulcro dell'arte contemporanea. Dal 1959 crea i suoi primi lavori, noti come *Infinity*

Net: grandi tele lunghe quasi una decina di metri su cui sono dipinte monocromie o vibranti contrasti a tinte psichedeliche, nate dal paradosso filosofico di voler rappresentare l'infinito entro la superficie arbitraria di una tela. Nel 1967 inizia anche a dar vita a *performance* provocatorie contro la guerra in Vietnam, dipingendo *pois* sui corpi degli spettatori o facendoli entrare nelle sue installazioni: stanze interamente decorate con *pois* e rese infinite con l'ausilio di specchi, dove chi vi si trovava dentro aveva la possibilità di vedere ciò che l'artista dichiarava di vedere. Kusama infatti fin da bambina soffre di allucinazioni: i *pois* ricoprono qualsiasi superficie, che si tratti di tele, sculture, installazioni o persone. Tale motivo, secondo l'artista, "oblitera" l'oggetto, rendendo la sua funzione secondaria. Non a caso, il suo procedimento artistico viene definito di "auto-obliterazione": l'artista si immerge nelle sue visioni e fobie e, con finalità quasi "terapeutiche", dichiara in questo modo di superarle. Nel 1970 torna in Giappone, dove si dedica anche alla scrittura di poesie e romanzi surreali. Nel 1993 espone alla 45° Biennale di Venezia, dove ricrea una sorta di sala degli specchi dove pone anche delle zucche, che diventano un suo alter ego. Ogni superficie è interamente ricoperta di *pois*, realizzando un'installazione che le fa ottenere un enorme successo. I lavori di questa visionaria artista sono esposti nei più illustri musei del mondo, come il Museum of Modern Art di New York, la Tate Modern a Londra e il National Museum of Modern Art a Tokyo.

Quando avviene l'incontro tra Jacobs e l'artista giapponese, questa ha bisogno di uno sponsor per la sua mostra presso la Tate Modern a Londra, e il successivo trasferimento della stessa al Whitney Museum di New York. Così Jacobs, coadiuvato dal consulente artistico nonché curatore della *maison* Mikaeloff, la ingaggia per un progetto che inizialmente prevedeva la customizzazione da parte dell'artista di sei classici modelli di borse, iniziativa che ben presto divenne di portata assai più ampia. Il 10 luglio 2012 infatti, viene lanciata quella che tuttora viene riconosciuta come la più grande collaborazione del *brand*, che ottiene immediatamente popolarità e successo. I caratteristici *pois* dell'ormai ottantaquattrenne Kusama invadono non solo le borse Louis Vuitton, ma anche i capi d'abbigliamento, gli occhiali da sole, ogni

tipo di accessorio, scarpe, gioielli e foulard. I pezzi forti della collezione sono rappresentati da una linea di borse, che riprendono i modelli più iconici sui quali però la classica tela *monogram* viene sostituita con la *Monogram Vernis Dots Infinity*, dove compaiono colorati *pois* sullo sfondo che solitamente presentava solo il monogramma LV. Altre borse hanno invece subito un *restyling* ancora più fantasioso: i manici, la parte superiore e il fondo sono stati realizzati in pelle verniciata *Dots Infinity*, mentre la parte centrale si presenta in *nylon Monogram*. Non sono esclusi gli articoli di piccola pelletteria quali portafogli, *pochettes* e portamonete che oltre ai *pois* si ritrovano ricoperti di zucche e nervi biomorfici, gli altri motivi che caratterizzano le opere di Kusama. Lo stesso avviene per i restanti accessori: bracciali a modello *bangle*, scarpe *decolté* e ballerine, nonché teli mare, parei e foulard. In un articolo del 9 luglio 2012, scritto da Ella Alexander per la celebre rivista di moda *Vogue UK*, i capi d'abbigliamento della collezione presentati già come i più desiderati sono: un vestito giallo a vita alta con gonna a balze, ricoperto di grandi *pois* neri, pantaloni a modello pinocchietto rossi e neri, i classici cappotti *trench* e le sciarpe in seta, totalmente ricoperti dagli ormai celeberrimi pallini.

Da una foto riportata dalla rivista *W Magazine* notiamo che, anche per quanto riguarda la scelta del *testimonial*, nulla è lasciato al caso. L'attore George Clooney infatti, siede su una sedia, appoggia il braccio sinistro sul tavolo che ha a fianco e indossa un completo. Giacca, pantaloni, e ogni superficie della stanza, oggetti compresi, sono neri ma letteralmente tempestati di *pois* bianchi. L'esatto opposto avviene per la camicia che Clooney indossa sotto la giacca, che è bianca a *pois* neri. La foto è particolarmente d'effetto poiché a livello cromatico i capelli sale e pepe dell'attore, tratto distintivo del suo *look*, ben si amalgamano con il bianco e il nero, unici colori − anzi, non colori −, in essa presenti.

A livello di *visual merchandising*, in 460 negozi di ben 64 nazioni, le vetrine sono state tappezzate di *pois* da cima a fondo, con al loro interno opere dell'artista e, in alcuni casi, perfino di statue di cera a grandezza naturale dell'artista stessa.

Emblematico è il caso del *department store* di *Selfridge's* a Londra, che ha allestito ben 24 vetrine a tema, oltre che aver sostituito le bandiere sul tetto con stendardi rossi a *pois* bianchi. È stato inoltre creato un *pop-up shop* temporaneo dove vendere la collezione, collegato alla *boutique* ufficiale di Vuitton tramite un sentiero di *pois* rossi al cui ingresso, sopra l'entrata principale, si ergeva una statua in cera di Kusama Yayoi. Oltre all'esempio londinese, sono stati ideati altri sei *concept store*[47], tra cui uno Parigi e uno a Tokyo.

[47] Punto vendita che si differenzia rispetto all'esperienza tradizionale del negozio, sia dal punto di vista gestionale, sia merceologico che architettonico. L'obiettivo è infatti quello di allestire un'esperienza di esplorazione e scoperta da parte del cliente attraverso molteplici suggestioni, derivanti sia dai prodotti venduti, sia dalla struttura del negozio in sé. In questo modo si cerca di prolungare la permanenza del cliente all'interno, poiché più tempo vi si passa dentro, maggiore sarà la possibilità di acquisto.

Parte terza

Animazione e musica: videoclip e cortometraggi “d’autore”

L’animazione in Giappone è un terreno fertile non solo per la produzione di *anime*, serie televisive o lungometraggi che siano, ma viene largamente utilizzata anche per quanto riguarda numerosi altri generi, tra cui cortometraggi, spot pubblicitari, videoclip musicali. Le collaborazioni tra animatori e gruppi musicali, in particolar modo, sono piuttosto frequenti, poiché questi ultimi comprendono la potenza evocativa che il genere *anime* esercita, e di conseguenza se ne appropriano per dare ulteriori sfumature di significato alle loro melodie e testi. Di seguito saranno trattate alcune tra le più note collaborazioni tra animatori giapponesi e musicisti − questi ultimi sia orientali che occidentali −, che hanno portato alla realizzazione di lavori dove musica e immagini sono strettamente correlate tra loro, al fine di accrescerne i rispettivi significati.

Murata Tomoyasu

Una scena tratta dalla serie La mia strada.

Alcuni frames *tratti dal videoclip* HERO.

Artista, animatore e regista giapponese nato a Tokyo nel 1974, Murata Tomoyasu si laurea nel 2000 presso il Dipartimento di Arte all'Università delle Belle Arti e della

Musica di Tokyo e, nel 2002, al Corso di Tecniche di Ricerca artistica sempre presso la stessa università. Dal 2002 inizia anche a esporre nelle sue prime mostre, sia personali che collettive in numerose città del Paese, e fonda la Tomoyasu Murata Company, che presto diventa una delle associazioni più prolifiche di artisti indipendenti di tutto il Giappone. Murata diventa famoso soprattutto per le sue animazioni realizzate con la tecnica della *stop motion*[48] e della *Puppet Animation*[49], ciononostante egli si dedica anche alla pittura, al collage, alle installazioni e alla fotografia. I suoi lavori presentano una commistione tra arte alta e cultura popolare; alcuni sono molto all'avanguardia, altri sono più vicini all'arte tradizionale. In particolare, alcuni film sembrano riprendere la struttura tipica dei film girati nel Giappone degli anni Cinquanta e Sessanta; tuttavia la sua serie *La mia Strada*, presenta un taglio più europeo nella regia.

Un altro ambito a cui l'artista attinge per i suoi *manga* e *anime* è l'arte contemporanea, di cui riprende l'estetica: per esempio, in alcuni fumetti, sono ravvisabili tratti riconducibili allo stile dell'Espressionismo Tedesco. Lo sguardo al passato si manifesta anche attraverso la scelta di introdurre nelle sue installazioni e nei suoi film oggetti d'arredo e tecnologici appartenenti ad epoche passate, che diventano così veri e propri oggetti di scena; frequente è anche la volontà di ricreare di ambientazioni dall'aspetto vissuto o leggermente invecchiato.

[48] La *stop motion* − altrimenti detta ripresa a passo uno −, è una tecnica di ripresa cinematografica e di animazione. Con l'espressione "passo uno" si fa riferimento alla scelta dei fotogrammi, che sono tutti diversi l'uno dall'altro. La cinepresa, azionata dall'operatore o dall'animatore, impressiona un fotogramma alla volta. Dopo che i fotogrammi vengono montati uno di seguito all'altro, si riesce a rendere l'effetto di movimento delle immagini stesse.

[49] Una delle tecniche di animazione *stop motion*, che veniva usata in maniera onnipresente per creare animazioni di personaggi tridimensionali, prima dell'avvento dell'animazione computerizzata. Per sviluppare un film a pupazzi animati si fa compiere ad essi un piccolo movimento e lo si fotografa; tra uno scatto e l'altro si fa compiere ai personaggi in questione sempre piccole movenze, al fine di dare l'illusione del movimento allo spettatore, dopo che i singoli scatti saranno montati l'uno di seguito all'altro.

Per quanto riguarda i corti di Murata, essi sono reperibili nel formato DVD; i dischi contengono anche, infatti, documentari dell'artista al lavoro e interviste da lui rilasciate. Questi filmati sono molto interessanti per comprendere le tecniche utilizzate dall'artista, ma vengono girati con mezzi poveri, soprattutto per quanto riguarda la componente sonora; questo aspetto sorprende, poiché nei suoi lavori l'equilibrio tra suoni e pause viene sapientemente calibrato, in quanto aggiunge ulteriori sfumature al messaggio che il regista intende trasmettere.

La compagnia fondata da Murata, e che porta il suo stesso nome, produce numerosi oggetti che presentano lo stile tipico della sua arte: cartoline, adesivi, spille e statuette di eccentrici personaggi, che compaiono nei suoi lavori. Questi *gadgets* vengono successivamente messi in vendita durante le mostre personali dell'artista, pratica che riprende per molti aspetti quella di Murakami, il quale la lega al concetto di *business* e alla necessità di doversi affermare nel competitivo mercato artistico attraverso una strategia accuratamente pianificata[50]. Nel novembre 2006 ad esempio, durante una sua esposizione alla Varieté Honroku Gallery presso Hongo-dori a Tokyo, Murata ha installato un'antica libreria con piccoli televisori, dal modello ormai superato, tra i libri; ogni schermo mostrava un'immagine diversa. Vi era anche presente un vecchio distributore automatico, da cui, inserendo 100 *yen*, ogni spettatore poteva ricevere una pallina con un foglio di carta al suo interno, proprio come fosse un *souvenir* della mostra.

I lavori dell'artista, sia che si tratti di animazioni in *stop motion*, dipinti, o disegni a pastello, sono sempre caratterizzati da una vena malinconica. La già citata serie *La mia Strada*, che comprende gli episodi *La Strada rossa (Shu no michi)* (2002), *La Strada bianca (Shiro no michi)* (2003), *La Strada indaco* (2006) e *La Strada gialla* (2008), consiste, per esempio, in una profonda riflessione sui temi della perdita e del lutto. Ad accentuare il senso di nostalgia di questi corti contribuisce anche l'uso,

[50] Per approfondimenti, si rimanda alla Seconda Parte della Tesi, in particolare al capitolo *Murakami Takashi: il Businessman.*

molto sentimentale, della musica. La serie viene realizzata con la tecnica della *claymation*[51] attraverso la quale Murata, combinando montaggio, espressioni dei personaggi, tematiche e musica, crea una rete di sfumature di significato che richiede più visioni per ciascuna pellicola al fine di una maggiore comprensione della stessa. L'argomento principale che viene affrontato è quello della guarigione: i personaggi dei suoi film, infatti, stanno attraversando un processo finalizzato al superamento di esperienze traumatiche vissute in precedenza. Le sequenze scorrono lente, di modo che tale procedimento possa gradualmente coinvolgere anche lo spettatore. Non vi è dialogo, mentre l'uso di luci e ombre risulta molto suggestivo, considerando che Murata non ha mai studiato seriamente durante la sua formazione questo aspetto della regia. Nonostante l'aspetto malinconico sia predominante, si cela sempre nelle sue animazioni un messaggio di speranza per il futuro: questa è la motivazione per la quale, come egli stesso dichiara, decide di non servirsi di attori in carne ed ossa, ma di preferire l'animazione.

Altri generi d'animazione in cui Murata si cimenta sono la tecnica mista − con corti quali *Arcobaleno d'inverno (Fuju no niji)* (2005) e *Nuance* (2006) −, l'animazione con il *cel*[52], e la *Puppet animation*, che sperimenta fin dal 1998, quando ancora non era laureato.

[51] La *clay animation*, o *claymation*, è il termine inglese che viene usato per indicare la tecnica cinematografica che fa uso della plastilina animata; essa consiste in uno dei tipi di tecnica d'animazione a passo uno. In pratica, vengono creati personaggi e sfondi mediante sostanze malleabili (normalmente si usa la plastilina). Il procedimento prevede la ripresa delle singole immagini, dopo aver leggermente modificato di volta in volta le posizioni degli elementi in scena. Quando infine viene riprodotta la sequenza di immagini fisse (a una frequenza di circa dieci- dodici *frame* al secondo), si ha l'illusione che gli oggetti siano di fatto in movimento. Una delle artiste giapponesi che adtta la tecnica della *claymation*, celeberrima in Italia, è Yusaki Fusako, nota per aver realizzato lo spot della *Fernet Branca* e le animazioni per il programma per bambini *L'Albero Azzurro*.

[52] La *cel animation* è la tecnica classica dei disegni animati. I *cel* sono fogli di rodovetro, fogli lucidi sintetici di acetato, usato per sovrapporre le parti da animare a quelle fisse.

A discapito di quanto potrebbe sembrare, soprattutto considerando la serie *La mia Strada*, l'artista realizza anche ragguardevoli film di genere comico. Un esempio lampante è rappresentato da due brevissimi corti − *Handstand Boy, Olympics all the way!! (Sakadachikun, Hitasura Orinpikku!!)* (2008) e *Handstand Boy goes to the Department Store (Sakadachikun, Depaato e iku)* (2009), in cui è protagonista un ragazzino, di nome *Sakadachikun*, che si muove esclusivamente camminando sulle sue mani. Il senso dello *humor* compare anche negli altri suoi lavori quali *manga*, installazioni e opere realizzate con tecnica mista. In una serie di fotografie, inoltre, Murata oscura il volto delle persone immortalate con delle macchie; le stesse macchie, grandi e bianche, compaiono anche in diverse sue installazioni.

Tra i premi principali che l'artista ha vinto durante la sua carriera, si segnalano i riconoscimenti ottenuti per il film *Nostalgia (Suiren no hito)* al Laputa Animation Festival del 2001 e il Premio d'Eccellenza ottenuto durante l'Hiroshima International Animation Festival nel 2002 per il suo corto *La Strada rossa.* In quell'anno ottiene anche una maggiore fama a livello internazionale, poiché inizia a collaborare con il gruppo rock giapponese *Mr. Children*[53],realizzando diversi videoclip per le loro canzoni. Uno dei primi in ordine cronologico ad essere prodotto è *HERO* (2002), realizzato con la tecnica della *claymation*; le prime inquadrature mostrano un uomo di mezza età che si mette in viaggio con la sua valigia su una piccola barca a remi; di lì a poco sbarca in un paesaggio completamente innevato. Durante il suo percorso incontra alcuni personaggi, tra cui una ragazzina che piange la morte del suo cagnolino, che sembra essere stata causata dall'assideramento e un ragazzo, che dopo esserle corso incontro, tenta invano di rianimare il cucciolo. Alla fine della canzone, ricomincia a nevicare; il protagonista solleva la testa verso il cielo e contempla con ammirazione i piccoli e luccicanti fiocchi che lentamente scendono al suolo, già

[53] I *Mr. Children (Misuta Chirudoren),* sono una *band* rock giapponese formatasi nel 1988, e rappresentano uno dei gruppi musicali di maggior successo in Giappone. I membri sono: Sakurai Kazutoshi, Tahara Kenichi, Nakagawa Keisuke e Suzuki Hideya. Le canzoni vengono quasi tutte prodotte e scritte da Sakurai, che è anche il cantante della *band.*

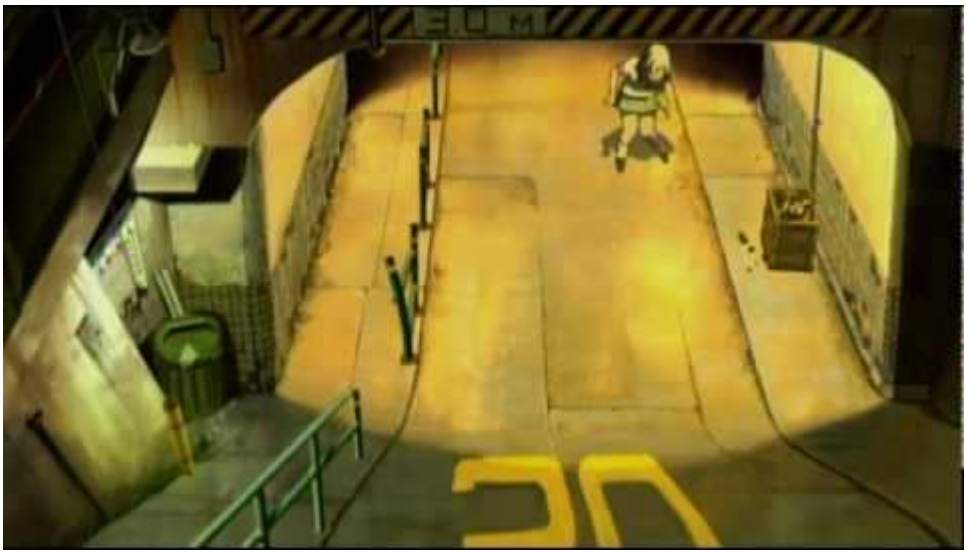
ricoperto dalla coltre di neve. Analogamente ad altri lavori di Murata, come la già citata serie *La mia Strada* ad esempio, si notano i toni malinconici e nostalgici, nonché il tema della perdita, evidenziato dalla ragazza che stringe il suo cane ormai congelato. Tuttavia, il sentimento di speranza nei confronti di un futuro migliore e l'atteggiamento positivo di fondo viene espresso nelle ultime inquadrature, in cui la bellezza del fenomeno atmosferico e lo sguardo al cielo portano lo spettatore a cogliere un messaggio fiducioso nei confronti dell'avvenire. Altri video della *band* sempre realizzati da Murata sono *PINK* e *Tube of Blood*, che vengono girati durante le esibizioni del gruppo nella *tournée* compiuta nel 2004, *Shifuku no Oto*. Infatti, il suo compito di regista comprende anche di documentare le loro *performance live*, come quelle facenti parte del *tour* del 2005, *MR. CHILDREN DOME TOUR*, e quelle registrate durante *SENSE, tournée* del 2011, anno in cui si conclude anche la collaborazione tra Murata e il gruppo stesso.

Morimoto Koji

Due scene tratte dal cortometraggio Noiseman Sound Insect.

Due scene tratte dal videoclip EXTRA.

Due scene tratte dal videoclip 4-Day Weekend.



Due scene tratte dal videoclip Survival.

Nato a Wakayama nel 1959, Morimoto Koji è uno dei maggiori registi d'animazione giapponesi. Dopo essersi laureato nel 1979 presso la Scuola di Design di Osaka, entra a far parte, un paio d'anni più tardi, dello studio d'animazione Annapuru. In seguito, decide di lasciare lo studio per dedicarsi alla sua attività in qualità di *freelance*; la grande occasione arriva mediante la collaborazione con il regista Otomo Katsuhiro nell'episodio *The Order to Stop Construction (Koji Chushi Meirei)* facente parte dell'antologia di film dal titolo *Neo-Tokyo (Meikyu Monogatari),* prodotta nel 1987. Successivamente, i due registi collaborano ancora per il film di genere *cyberpunk*[54] *Akira*[55] (1988). In questi anni, insieme al regista Tanaka Eiko e all'animatore Sato Yoshiharu fonda lo Studio 4°C. Da quel momento, Morimoto decide di concentrarsi quasi esclusivamente sulla sua attività di regista. Uno dei suoi cortometraggi più noti, prodotto dallo Studio 4°C nel 1997 è *Noiseman Sound Insect (Onkyo Seimetai*

[54] Sottogenere all'interno del genere fantascientifico, i film *cyberpunk* solitamente vengono ambientati in qualche parte del nostro pianeta, ma in una *location* futuristica, caratterizzata da una situazione di progresso tecnologico e cibernetico, a cui però fa da contraltare una situazione di estremo disordine sociale.

[55] Film *cyberpunk* diretto da Otomo Katsuhiro, ispirato dall'omonimo *manga* scritto dal regista stesso. A differenza del fumetto però, il film si sofferma principalmente sulla prima parte della trama. L'ambientazione è una futuristica Tokyo del 2019. Il film ottiene un successo immediato, diventando un punto di riferimento nell'ambito dell'animazione giapponese.

Noiseman). La pellicola dura sedici minuti e viene ambientata nella futuristica città di Champon. Uno scienziato crea una forma di vita artificiale, chiamata *Noiseman*, capace di eliminare la musica dalle onde radio e di imprigionarla sotto forma di creature simili a dei palloncini gonfiabili. Un gruppo di ragazzi, riconducibili a dei "motociclisti del futuro" poiché viaggiano a bordo di macchinari volanti, decide di ribellarsi alla situazione, intenzionati a far tornare il mondo ad ascoltare la musica, della quale conservano solo il ricordo. Alla fine del video riusciranno nel loro intento, liberando le creature dallo stesso congegno con il quale *Noiseman* le aveva rapite.

La fama di Morimoto a livello internazionale arriva però solo dopo che i suoi lavori vengono esposti in diverse mostre accanto a quelle del già famosissimo artista Murakami Takashi, facendo così il giro del mondo.

La popolarità di Morimoto continua a crescere anche grazie alle collaborazioni con gruppi musicali e *dj*, dei quali dirige i videoclip, proprio come ha fatto Murata Tomoyasu, trattato nel capitolo precedente. Nel 1995 realizza *EXTRA*, canzone prodotta dal *dj* di musica techno Ishii Ken, molto famoso in Giappone. Nello stesso anno, il videoclip vince il premio come Miglior Video Dance agli MTV Europe Awards. Lo stile scelto è quello di un *anime*, attraverso cui viene rappresentata una cruenta lotta tra *cyborg*[56]. I contenuti sono molto forti, sangue e violenza sono una costante nelle varie sequenze che si susseguono. Nonostante i personaggi siano sostanzialmente dei robot, Morimoto si serve di questo espediente per condannare − tra le righe − , l'eccesso di violenza nella società contemporanea, che viene letteralmente dominata dalla tecnologia. Il regista intende dunque far riflettere lo spettatore sul fatto che forse quanto sta guardando non è poi così lontano da quella che potrebbe essere la realtà, in un futuro prossimo. L'eccesso di violenza viene

[56] Il termine *cyborg*, altrimenti detto organismo cibernetico, indica l'unione omeostatica (ovvero fisica e chimica, la quale è in grado di mantenersi tale nel tempo) costituita da elementi artificiali e da un organismo biologico. A seconda della loro origine, i *cyborg* possono distinguersi in due categorie: gli esseri umani potenziati, uomini che hanno subito innesti e notevoli modificazioni artificiali, e gli androidi, ovvero robot umanoidi, provvisti di inserti biologici.

quindi condannato attraverso una sorta di contrappasso, ovvero rappresentando la violenza stessa. Morimoto rivisita questi temi che sono presenti anche in *Akira*: in particolare la tecnologia viene dettagliatamente rappresentata in una serie di macchinari, facendo trapelare un interesse a riguardo come, circa vent'anni prima, aveva dimostrato di avere anche il regista Miyazaki[57]. Tuttavia, la tecnologia così come viene riprodotta in questo video ha un aspetto decisamente più minaccioso rispetto alle macchine disegnate da quest'ultimo, in quanto si rivolta contro ogni forma di vita, soprattutto l'umanità stessa, dalla quale è stata concepita.

Un altro videoclip, dal titolo *4-Day Weekend*, viene realizzato nel 1998 per una *band indie rock* inglese, The Bluetones[58]. Sempre utilizzando lo stile tipico degli *anime*, sequenze surreali si alternano ad uno scenario urbano degradato, dove un ragazzo fugge dopo che la sua fidanzata si trasforma in una creatura simile a un malvagio spirito, il cui corpo è costituito da una fiamma, e inizia ad inseguirlo. La scena finale, che vede proprio i due ragazzi tranquillamente seduti sul divano nella loro casa, riprende esattamente quella iniziale, suggerendo probabilmente che quanto di surreale viene mostrato nel video sia stato semplicemente frutto dell'immaginazione del ragazzo stesso.

Altro videoclip che esige un'attenta visione per poterne dare un'interpretazione coerente è il singolo *Survival* della *band* Glay[59], realizzato l'anno successivo prodotto

[57] Per approfondimenti, si rimanda alla prima parte della mia tesi, in particolare al capitolo *Marco: Dagli Appennini alle Ande*.

[58] Gruppo formatosi a Hounslow, Greater London, nel Regno Unito nel 1993. I membri sono: Mark Morris (voce), Adam Devlin (chitarra), Scott Morris (basso), ed Eds Chesters (batteria) e, dal 1998 al 2002, Richard Payne. Dopo il loro scioglimento, avvenuto nel 2011, la *band* ha annunciato nel 2015 di tornare insieme per fare un *tour* nel Regno Unito.

[59] Uno dei gruppi musicali più popolari in Giappone, che è anche il Paese d'origine dei suoi membri. Formatosi nel 1988 a Hakodate, è composto da Kobashi Teruhiko, cantante, Kubo Takuro, chitarrista, Tonomura Hisashi, anche lui chitarrista, Wayama Yoshimoto, bassista. I Glay compongono musica prendendo spunto da più generi musicali, tra i quali rock, reggae, gospel e *visual key* (genere prettamente giapponese che mescola sonorità metal, *new wave* e *post-punk*, di matrice europea).

dallo Studio 4°C, sempre diretto da Morimoto. Una ragazza, con addosso la tipica uniforme portata dalle ragazze giapponesi, cammina con alcune coetanee per la città, con atteggiamento spensierato e anche piuttosto strafottente, tanto che, quando si imbatte in un bambino che le ostacola il passaggio sul marciapiede, invece di farsi da parte lo urta. Tuttavia, invece di scontrarsi, la ragazza gli passa attraverso, come se fosse un fantasma; da quel momento la protagonista sembra essere invisibile agli occhi delle altre persone. La giovane studentessa cammina in ambienti e luoghi differenti, ma nessuno si cura di lei, proprio come se non esistesse. Ad un certo punto, però, l'incantesimo pare spezzarsi: infatti, inciampa su una cassetta contenente bottiglie d'acqua di vetro, abbandonata sul marciapiede; la cassetta si rompe e le bottiglie si infrangono a terra. All'improvviso la ragazza, dopo un brevissimo *flashback* in cui ricorda gli attimi prima di aver incontrato il bambino proprio in quello stesso luogo, si trova come teletrasportata in un paesaggio caratterizzato da una vasta distesa d'acqua e da un cielo sereno e luminoso; lì, senza poggiare i piedi su alcuna superficie, sembra quasi fluttuare nell'aria. La scena ad un tratto si dissolve, e nelle ultime inquadrature si osserva la protagonista raggiungere il ragazzino con cui prima si era scontrata e sfidarlo, questa volta in maniera giocosa, quasi per riappacificarsi; esegue quindi un tiro a canestro su un campo da basket, con il pallone con cui egli stesso stava giocando. La palla entra nel canestro e rimbalza sul campo, dopo esser caduta a terra.

Murai Satoshi: il gioco della mente nel mondo dei sogni

Frame tratto dal videoclip A Play.

Un altro artista che ha realizzato nel 2009 un videoclip degno di nota per il collettivo di musicisti del quale lui stesso fa parte è Murai Satoshi. Egli, non appena consegue la laurea in Graphic Design presso la Tama Art University, dirige *A Play*, videoclip che accompagna il singolo prodotto dal gruppo *electro-hop alternative*[60] *ALT*. Più che di un video musicale, il lavoro di Murai ha l'aspetto di una "poesia visiva", costituita da immagini anziché da parole.

Durante i primi secondi del pezzo, si ascolta una voce femminile che pronuncia le seguenti parole: "C'è un numero infinito di mondi qui, lì, e dentro di te. Ma anche da nessuna parte. Il sipario calerà presto. Presto il viaggio finirà. È tempo di andare a letto". Dopodiché, compare sullo schermo l'immagine di un bambino che viene messo a letto, in una città senza precise connotazioni; i colori sono molto tenui, e la scena si affievolisce sempre più. All'improvviso, lo schermo si colora di toni

[60] Genere musicale, solitamente suonato da artisti indipendenti, che trae spunto dalle sonorità tipiche della musica elettronica e *hip hop.*

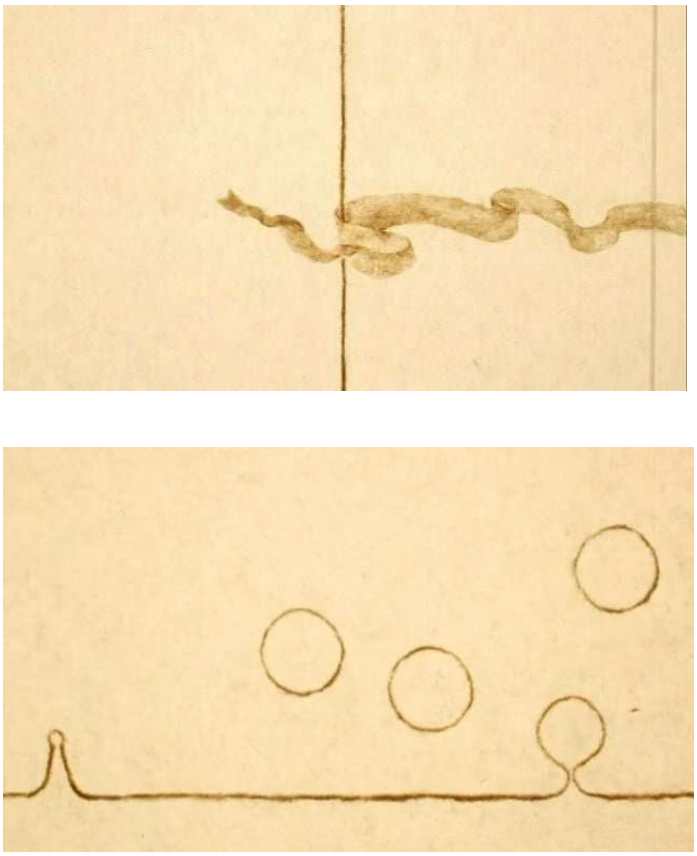
decisamente più vivaci, popolandosi di bolle galleggianti che, scoppiando, originano una creatura fantastica il cui corpo è formato per metà da un televisore, e per l'altra metà da uno scarafaggio. In quel momento, una voce maschile dal tono cantilenante inizia a recitare una sorta di poesia, i cui versi sono privi di un nesso logico tra di loro; le immagini sullo schermo, nel mentre, echeggiano le sue parole e il ritmo con il quale vengono pronunciate, rappresentando figure ora astratte, ora reali. L'intento dell'artista è quello di raccontare le immagini così come si formano all'interno di un sogno: attraverso il cervello umano, infatti, i frammenti delle esperienze quotidiane si concretizzano in un bizzarro collage. Originandosi in tempi rapidi l'una dall'altra, le figure sullo schermo rievocano la creatività del cervello nel dar vita ai sogni mentre si dorme. A volte i disegni trovano un riferimento nelle parole del testo, oppure seguono una traiettoria tutta loro come quando, ad esempio, si osserva una tazza di caffè mentre si libra a mezz'aria, versando poi il suo contenuto dall'alto verso il basso e, successivamente dalla dissolvenza di questo oggetto si formano l'occhio e il becco di un uccello. Dopo qualche istante, un pesce corre davanti ai nostri occhi, dotato di gambe umane, e una televisione in bianco e nero mostra un'immagine tremolante di un paio di gambe che camminano, vestite da un paio di pantaloni, di cui non vediamo però il proprietario. Per un secondo, infine, vediamo l'immagine di una casa nascosta tra gli alberi durante il crepuscolo.

Il video non assomiglia per nulla a un comune videoclip musicale, soprattutto a causa della canzone per la quale viene girato. Non si tratta, infatti, di un'orecchiabile canzone pop commerciale, bensì di un insieme di sonorità ambientali sulle quali una voce recita un testo ricco di allitterazioni e altre figure retoriche di suono, oltre che di significati slegati tra di loro. Tuttavia, anche se le immagini e le parole prese singolarmente non hanno un senso, la combinazione di questi due elementi risulta armoniosa e attentamente calibrata.

La tecnica di animazione utilizzata da Murai Satoshi è molto varia: egli spazia dalla pittura astratta, caratterizzata da un tratto approssimativo e grossolano, ad

un’animazione più minuziosa, che attinge dalla tradizione giapponese, come quando, ad esempio, utilizzando una scala di grigi, vengono disegnate a matita, alcune formiche che camminano sopra la testa di un ragazzino che indossa una sorta di uniforme.

Nakata Naomi e la “sabbia animata”



Frames tratti dal videoclip On and on.

Una delle tecniche di animazione più innovative che sono state utilizzate nell'ambito dei videoclip musicali, è quella di dare vita a immagini usando la sabbia come principale *medium*. Questa stessa tecnica viene sperimentata anche in altri generi dall'artista Nakata Naomi, che è sicuramente una tra i primi artisti ad averla introdotta nei suoi lavori. L'artista ne ha scoperto le potenzialità durante un corso d'animazione all'Edinburgh College of Art e ha deciso in seguito di farlo proprio. Il documentario, dal titolo *Seconds Under the Sun*, girato nel 2009 e trasmesso dal canale nazionale giapponese NHK, tratta, tra i vari argomenti al quale è dedicato, proprio della tecnica utilizzata da Nakata. Questo progetto, dedicato a tredici animatori di origine nipponica, tra i quali compare anche questa artista, riprende le opere realizzate dai singoli autori nei loro studi e gallerie, realizzando così una sorta di "mostra collettiva" sotto forma di filmato.

La singolarità della tecnica usata da questa animatrice si fa conoscere anche oltreoceano, tanto che attira l'attenzione del gruppo musicale *The Sea and Cake*, originario di Chicago[61], il quale − come il membro della *band* Archer Prewitt stesso ha dichiarato[62] −, ha deciso non solo di scegliere Nakata Naomi come regista per uno dei loro video, ma anche di lasciarle carta bianca circa sceneggiatura e regia. Il videoclip viene ideato per la canzone *On and On*, primo singolo del decimo album della *band*, *Runner*.

Le immagini del video accompagnano le note del brano; sullo schermo si vedono strisce di sabbia muoversi e scorrere su un tradizionale rotolo di carta giapponese, formando linee e disegni che convergono in un'ipnotica animazione; l'artista unisce

[61] Band rock indipendente americana, formatasi nel 1994 e attiva fino al 2004. Dopo una pausa di tre anni, nel 2007 si ricompone e attualmente continua a produrre musica. Il suo genere è fortemente influenzato da sonorità provenienti dalla musica tradizionale brasiliana e da quella jazz. I membri del gruppo sono: Sam Prekop (voce e chitarra), Archer Prewitt (chitarra, piano e voce), John McEntire (batteria e sintetizzatore), Eric Claridge (basso e sintetizzatore).

[62] L'intervista a cui si fa riferimento è quella rilasciata per il sito *www.nowness.com*, in data 4 novembre 2012.

così l’innovativo *medium* senza omettere però il riferimento alla tradizione del suo Paese. La realizzazione del progetto dura un mese, durante il quale Nakata lavora a ritmi serrati; il risultato, infine, soddisfa le aspettative del gruppo, che reputa vincente l’idea di accompagnare la propria musica con le delicate immagini, quasi monocrome, di questa originale animatrice.

Conclusioni

Tokyo e Osaka ai nostri giorni.

Miyazaki Hayao mentre riceve il Premio Oscar alla carriera nel 2014.

Murakami con Daniel Lalond, direttore generale di Louis Vuitton.

L'omaggio di Google a Murakami Takashi.

La presente tesi ha trattato per sommi capi la situazione artistica − con qualche accenno anche al panorama socio-culturale −, del Giappone nel Secondo Dopoguerra. Dopo i disastri atomici di Hiroshima e Nagasaki, avvenuti nell'agosto 1945, il Giappone si trova a dover affrontare un lento e faticoso processo di ripresa economica, morale e psicologica. Per superare i tragici avvenimenti subiti, il Paese, ancora sotto l'occupazione americana fino al 1951, non smette di guardare alle

tradizioni e al passato che lo hanno reso la gloriosa Nazione che era diventata; tuttavia si dimostra anche piuttosto ricettivo nell'assorbire i modelli culturali e artistici degli Stati Uniti prima, e del mondo occidentale in senso lato − Europa compresa − poi. Il percorso intrapreso porta il Giappone non solo a riprendere in mano le redini della propria economia, diventando nel giro di pochi decenni una delle maggiori potenze mondiali, ma anche a imporsi come oggetto di attenzioni da parte dell'Occidente. Tale interesse si traduce in una serie di collaborazioni, lavori e progetti artistici in cui autori giapponesi lavorano fianco a fianco con colleghi europei e americani o, addirittura, vengono commissionati loro lavori importanti da case di produzioni cinematografiche, *brand* di fama internazionale, musicisti di successo e molte altre influenti personalità; sono molti gli artisti di origine nipponica a raggiungere fama e popolarità in tutto il mondo.

Nella prima parte della tesi, ci si concentra principalmente sul tema della cinematografia d'animazione giapponese. Dopo un breve *excursus* sulle forme tradizionali del teatro e le prime tecniche d'animazione nate agli inizi del Novecento, unitamente a riferimenti al mondo dei *manga*, imprescindibili del resto per la nascita degli *anime*,vengono trattati alcuni esempi di serie televisive − celebri anche nel nostro Paese − di produzione nipponica, le quali però vengono ambientate in Europa e, nei casi di *Marco: Dagli Appennini alle Ande* e *Topo Gigio*, perfino in Italia. Alcune serie vengono realizzate anche con l'aiuto di autori occidentali, altre vengono tratte da *manga*; ciononostante, quello che si vuole sottolineare è come il reciproco interesse tra Oriente e Occidente sia concretizzato in una serie di produzioni televisive, la cui visione permette di notare quanto il fascino di un mondo esotico e lontano non venga subito solo dagli occidentali nei confronti dell'Oriente, ma anche viceversa, in quanto proprio il modello culturale occidentale ha conferito numerosi spunti alla Nazione che, dalle proprie macerie, è riuscita a rinascere attingendo a modelli piuttosto eterogenei tra loro.

Gli *anime* "esportati" in Europa ed America hanno il merito di far conoscere l'animazione giapponese nel mondo, il cui esempio più illustre è rappresentato dal

regista Miyazaki Hayao, curatore del *layout* nella serie *Marco: Dagli Appennini alle Ande*, nonché fondatore dello Studio Ghibli assieme a Takahata Isao e vincitore del Premio Oscar 2003 con il film *La città incantata (Sen to Chihiro no kimikakushi)*; egli ha girato non solo serie tv, ma soprattutto di pellicole che lo renderanno il regista giapponese d'animazione più famoso nel mondo.

Nella seconda parte della tesi ci si concentra sul filone dell'arte contemporanea − in particolare sull'esponente nipponico più noto sul panorama internazionale: Murakami Takashi. Figura di rilievo non solo per aver creato una corrente artistica, il *Superflat*, conosciuta anche in Occidente, ma anche perché questo artista − un po' come gli animatori suoi connazionali −, ha saputo attingere alle tradizioni artistiche del proprio Paese inglobandole nei fenomeni culturali attualmente presenti nel territorio. Ma la sua ricerca artistica non resta confinata al suolo natio: la realtà occidentale, così complessa e variegata, con le sue regole sociali e di mercato totalmente diverse da quelle vigenti in Giappone, diventa un terreno fertile che spinge l'artista a interiorizzarne le dinamiche e ad affermarsi così nel mercato artistico internazionale. Dal punto di vista prettamente stilistico, i grandi artisti americani della Pop Art − Warhol in primis − e di altri movimenti quali New Dada e Posthuman, con un occhio anche al Surrealismo, diventano dei mentori per l'arte di Murakami, così come per altri artisti giapponesi che ne traggono ispirazioni per tematiche e tecniche che arricchiscono di molteplici significati, in particolare etici e sociali, i loro lavori.

Le opere conducono molto spesso a una riflessione sulla società contemporanea, che sembra svuotata dei valori che un tempo venivano promossi, quali amore, fratellanza e valorizzazione del quotidiano, in luogo di un consumismo sfrenato, di una ricerca del lusso come affermazione del proprio *status* sociale, dell'ossessiva ricerca della perfezione estetica attraverso un uso smodato della tecnologia e della chirurgia estetica, senza tener conto dei possibili rischi.

Dall'altra parte, anche la cultura occidentale risponde con entusiasmo alle novità introdotte dall'arte contemporanea giapponese: il movimento *Superflat* di Murakami, per esempio, si impone a New York proprio grazie all'attività promotrice dei musei e

delle gallerie cittadine, dimostrando una grande apertura mentale nei confronti di un artista di fatto ancora sconosciuto in quel periodo.

La calorosa accoglienza dell'Occidente si concretizza anche con il successo che, a livello di mercato, ottengono le collezioni d'alta moda ideate proprio da questi artisti oltreoceano, come Kusama Yayoi e lo stesso Murakami Takashi per il noto marchio francese Louis Vuitton. Queste collaborazioni permettono loro di accrescere ancora di più la propria popolarità al di fuori del contesto museale, e ai clienti di possedere un oggetto d'alta moda che è anche a tutti gli effetti un'opera d'arte.

L'arte che si origina da queste reciproche influenze culturali non ha più quindi dei confini definiti: si tratta di progetti dove i singoli spunti sono solamente rintracciabili a grandi linee, ma il significato complessivo è totalmente svincolato da una precisa Nazione o cultura.

Alla luce però delle riflessioni che coinvolgono anche il settore economico e il mondo del mercato e della moda, si può affermare che anche i confini tra le classi sociali, oltre che quelli geografici, risultano decisamente appianati. L'arte, infatti, non viene più relegata a un contesto elitario, chiusa in musei e gallerie; se ne può godere anche al di fuori, come in un ambiente quale un negozio di abiti e accessori, dove chiunque può entrare in contatto e addirittura possedere uno degli *status symbol* che vengono venduti al suo interno. Naturalmente non tutte le tasche possono permettersi una borsa firmata Louis Vuitton, dal costo medio di oltre 1000 euro, ma attraverso altre iniziative − molte delle quali pensate sempre dallo stesso Murakami −, è stato possibile, per chiunque lo volesse, accaparrarsi a un costo bassissimo un'opera dell'artista prodotta in serie, ma per un periodo limitato. Proprio l'*escamotage* della *limited edition* ha reso articoli dall'esiguo valore commerciale degli autentici "oggetti del desiderio".

Il talento degli artisti giapponesi non sta solo nella perizia tecnica e nel valore delle loro opere che viene loro riconosciuto, bensì anche dalla loro scaltrezza nel sapersi imporre adottando una strategia vincente sul mercato internazionale, dove le capacità imprenditoriali pesano tanto quanto le doti artistiche e l'impegno, se non addirittura

di più. Anche i confini, quindi, tra quello che porta o meno un artista al successo non sono più delineati come cinquant'anni fa; agli artisti orientali che hanno saputo affermarsi a livello mondiale va riconosciuto anche questo, ovvero la capacità di adattarsi a un contesto diverso, non solo geograficamente, ma anche storicamente e socialmente.

Nella terza parte della tesi − che può definirsi un'appendice alle prime due sezioni −, vengono elencate alcune collaborazioni tra animatori giapponesi e musicisti, sia orientali sia occidentali, dove i primi si dedicano alla realizzazione di videoclip sulla musica che i secondi compongono. Anche questo canale permette l'incremento della popolarità di questi autori, che arrivano così a farsi conoscere anche ad un pubblico che non necessariamente è appassionato di *manga* e *anime*.

La "rivincita artistica" del Giappone è fondamentalmente questa: un insieme di elementi tra i quali talento e impegno sono solo le basi che portano gli artisti trattati alla celebrità. Questi hanno saputo congiungere ed amalgamare, bilanciandone sapientemente le componenti, tradizioni legate alla cultura e all'arte del proprio Paese con quello che attualmente il Paese stesso è diventato, captando e interiorizzando i fenomeni sociali che si sono imposti negli ultimi anni, alterandone l'identità. Il tutto con mente e occhi aperti al mondo occidentale, ex nemico ma anche modello a cui ispirarsi economicamente, culturalmente e artisticamente. Al Giappone va riconosciuto anche questo merito: l'aver messo da parte, senza comunque averlo rimosso, il senso di umiliazione e il risentimento verso l'Occidente, lasciato da una guerra che lo ha devastato sotto ogni aspetto, per poter attingere al meglio a quegli elementi che gli sarebbero stati necessari − a livello socio-economico e artistico −, per arrivare alla piena affermazione e realizzazione. Il carnefice diventa dunque un maestro: un concetto quasi inaccettabile, che il Giappone ha ammesso pur di perseguire i suoi obiettivi. Ai giorni nostri il Giappone è una delle maggiori potenze mondiali e numerose personalità appartenenti al mondo della cinematografia e dell'arte sono note in tutto il pianeta. Questo Paese, infatti, ha saputo prendersi la sua rivincita morale, sociale e artistica, sfruttando al massimo tutte le risorse che ha avuto

a disposizione, di cui apparentemente sembrava stato privato, riuscendo a reinventarsi in un mondo che stava − e sta − repentinamente cambiando.

Un’immagine del Padiglione del Giappone a Expo 2015, Milano.

Glossario

Anime: dall'abbreviazione del termine *animeshon* (traslitterazione della parola inglese *animation*, animazione), neologismo con il quale in Giappone dagli anni Settanta del Novecento si indicano l'animazione e i film di animazione (giapponesi e non) fino ad allora chiamati *doga eiga* o *manga eiga*. In Occidente, invece, viene usato per indicare le opere di animazione di produzione giapponese, anche quelle precedenti l'introduzione del termine stesso. Gli *anime* presentano una specializzazione del *targeting* mutuata da quella esistente per i *manga* e possono trattare soggetti e generi diversi tra loro come amore, avventura, fantascienza, storie per bambini o altro. In base al criterio demografico (o esterno) si dividono in:

- *Kodomo*, per un pubblico di bambini fino ai dieci anni;
- *Shojo*, per ragazze dai dieci anni fino ai diciotto;
- *Shonen*, per ragazzi dai dieci anni fino ai diciotto;
- *Seinen*, per un pubblico maschile dai diciotto anni in su;
- *Josei* (o *Redisu*), per un pubblico femminile dai diciotto anni in su.

Emakimono: detto anche *Emaki*,opera di narrativa illustrata e orizzontale, sviluppatasi tra il secolo XI e il XVI in Giappone. Questo tipo di rappresentazione unisce testo e immagini ed è disegnato, dipinto o stampato su un rotolo. Vengono narrati amori, battaglie, concetti religiosi, storie popolari e racconti soprannaturali.

Joruri: teatro delle marionette giapponese. È una delle quattro forme di teatro tradizionale del Paese, la cui narrazione viene accompagnata dal suono dello *shamisen*. Solitamente vengono rappresentati drammi classici. Soppiantato per un certo periodo dal *kabuki*, in seguito viene designato come *bunraku*, dal nome di Uemura Bunrakuken (1737-1810) che rilanciò questa forma di interpretazione a Osaka, nell'ultimo decennio del Settecento.

Kabuki: forma di teatro sorta in Giappone all'inizio del Seicento, che rappresenta fatti, solitamente drammatici, realmente accaduti; pertanto essa costituiva un vero e proprio mezzo di comunicazione che portava a conoscenza di un gran numero di persone l'accaduto. Le opere venivano spesso confezionate a più mani e ogni coautore si occupava di una singola sezione, il che comportava scarsa unitarietà dell'insieme.

Kagee: teatro delle ombre.

Kamishibai: lett "teatro di carta", forma itinerante di spettacolo con cui all'interno di un teatrino in miniatura sono mostrate le immagini in successione. Largamente utilizzato già nel XII secolo, la sua popolarità come forma di intrattenimento ha raggiunto il suo apice tra il 1920 e il 1930.

Kawaii: aggettivo della lingua giapponese che può essere tradotto in italiano come "carino", "amabile", "adorabile". A partire dai primi anni Ottanta del Novecento, il termine indica anche una serie di personaggi inventati di *manga, anime,* videogiochi o altro, nonché gli oggetti loro collegati all'interno del contesto della cultura giapponese. Qualcosa di *kawaii* non deve essere soltanto "carino", ma anche piccolo, buffo, dall'aspetto innocente, solitamente dai colori "femminili", come bianco, azzurro, violetto e rosa. I personaggi *kawaii*, quindi, hanno fattezze bambinesche e ingenue, lineamenti graziosi, proporzioni minute ed essenziali, occhi grandi, scintillanti ed espressivi.

Manga: termine giapponese che indica i fumetti in generale, mentre nel resto del mondo può essere usato per indicare solo i fumetti di origine nipponica. In Giappone non rappresentano un genere o uno stile particolare, ma sono chiamati così i fumetti di qualsiasi *target,* tematica e nazionalità. Il fumetto giapponese include una grande varietà di generi come avventura, romantico, sportivo, storico, commedia, horror, erotico e altri ancora. La suddivisione per *target* è la stessa che viene adoperata per gli *anime*. Per argomento, invece, le categorie principali sono le seguenti:

- *Ecchi*: fumetti dai contenuti erotici più attenuati che negli *hentai*, dove la componente erotica è solo una parte di un *manga* la cui trama parla d'altro.
- *Hentai*: manga erotici in senso stretto, che sviluppano diversi tipi di fantasie, incentrati prevalentemente sull'attività sessuale. Tra questi, i sottogeneri principali sono:

  -*Yaoi*, che trattano di relazioni omosessuali tra uomini e/o ragazzi in maniera esplicita;

  -*Yuri*, incentrati sulla relazione omosessuale tra due donne e/o ragazze, sempre espressa in modo esplicito;

  -*Rorikon*, *manga* di argomento erotico e/o pornografico con protagoniste femminili in età adolescenziale;

  -*Shotakon*, che tratta i medesimi contenuti dei *Rorikon manga*, ma i protagonisti qui sono maschi adolescenti anziché ragazze.
- *Shonen ai*: *manga* incentrati sulla relazione omosessuale di due uomini e/o ragazzi, concentrandosi più sull'elemento sentimentale che sulla componente erotica, pensati da autrici donne per un pubblico femminile;
- *Ren'ai*: storie d'amore (in genere);
- *Romakome*: commedie romantiche;
- *SF*: storie di fantascienza;
- *Spokon*: storie sportive;
- *Meitantei*: storie poliziesche
- *Gekiga*: storie drammatiche.

Otaku: termine che dagli anni Ottanta del Novecento indica una subcultura giapponese di appassionati in modo ossessivo di *manga*, *anime* e altri prodotti a essi correlati. In Occidente viene usato anche per indicare in genere chi è appassionato di ciò che proviene dal Giappone in senso lato, senza le implicazioni negative che il termine ha in patria, in riferimento a persone monomaniache o socialmente isolate.

Bibliografia

Allison, Anne, *Millenial Monsters – Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, University of California Press, 2006

Azuma, Hiroki, *Otaku: Japan's Database Animals*,trad. J.E. Abel e S. Kono, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009

Ahn, Jiwon, *Animated Subjects: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries: a dissertation presented to the Faculty of the Graduate School University of Southern California*, 2008

Bencivenni, Alessandro, *Hayao Miyazaki. Il dio dell'anime*, Genova, Le Mani Edizioni, 2003

Bendazzi, Giannalberto, *Animation: A World History : volume III: Contemporary Times*, Boca Raton, Florida, CRC Press, 2015

Bendazzi, Giannalberto, *Cartoons. Il cinema di animazione 1888-1988*, Venezia, Marsilio, 1988

Bonami, Francesco, *Pittura/Painting da Rauschenberg a Murakami in Sogni e conflitti. La dittatura dello spettatore Cinquantesima Esposizione Internazionale d'arte*, La biennale di Venezia, Venezia, 2003

Brown, Steven T. (a cura di), *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*, New York, Palgrave Macmillan, 2006

Cantino, Enrico, *Da Heidi a Lady Oscar. Le eroine degli anime al femminile*, Milano, Mimesis Edizioni, 2015

Casari, Matteo (a cura di), *Culture del Giappone contemporaneo. Manga, anime, videogiochi, arti visive, cinema, letteratura, teatro, architettura*, Latina, Tunué, 2011

Clements, Jonathan; McCarthy Helen, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2006

Craig, Tim (a cura di), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, Armonk, Sharpe, 2000

Di Fratta, Gianluca, *Il fumetto in Giappone. Dagli anni Settanta al 2000*, Caserta, L'Aperìa, 2005

Galbraith, Patrick W., *The Otaku Encyclopedia*, Tokyo, Kodansha, 2009

Gomarasca, Alessandro, *La bambola e il robottone. Cultura pop nel Giappone contemporaneo*, a cura di Gomarasca A., Torino, 2001

Gravett, Paul, *Manga- Sixty Years of Japanese comics*, Londra, Laurence King Publishing, 2004

Itoi, Kay, *Murakami's guide to success*, Artnet Magazine 4 October 2006

Iwabuchi, Koichi, *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transationalism*, Durham, Duke University Press, 2002

Jurinich, Giulia, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, Venezia, Damocle Edizioni, 2009

Lentini, Marianna, *Dagli Otaku alla "Poku culture": l'iperbolico mondo di Takashi Murakami*, Overview anno 1 numero 6 settembre 2006

Marcoci, Roxana, *Comic Abstraction: Image Breaking, Image Making*, New York, The Museum of Modern Art, 2007

Mazzonis, Emanuela, *La collezione Francois Pinault – Una selezione Post Pop*, Venezia, Palazzo Grassi, Milano, 2006

Murakami Takashi, *The Superflat Manifesto* in: Murakami Takashi, *Superflat*, Tokyo, Madra, 2000

Nihon eiga jinmei jiten (Dizionario dei nomi del cinema giapponese), Tokyo, Kinema Junposha, 1997

Novielli, Maria Roberta, *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*, Venezia, Marsilio, 2015

Novielli, Maria Roberta, *Storia del cinema giapponese*, Venezia, Marsilio, 2001

Orsi, Maria Teresa, *Storia del fumetto giapponese – L'evoluzione dall'era Meiji agli anni Settanta*, Venezia, Musa Edizioni, 1998

Perego, Maria, *Io e Topo Gigio. Vita artistica e privata di una donna straordinaria*, Venezia, Marsilio, 2015

Poli, Francesco, *Arte Contemporanea dall'informale alle ricerche attuali*, Milano, Electa, 2007

Schodt, Frederik L., *The Astro Boy Essays : Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/anime Revolution*, Berkeley, Stone Bridge Press, 2007

Yayoi, Kusama, *Yayoi Kusama: Giappone- XLV Biennale di Venezia* (catalogo), Tokyo, The Japan Foundation, 1993

Yamaguchi, Yumi, *Warriors of Art: A Guide to Contemporary Japanese Artists* (trad. Tanaka Arthur), Tokyo, New York, Kodansha International, 2007

Yomota, Inuhiko, *"Kawaii" ron (Teoria del "kawaii")*, Tokyo, Chikuma Shinsho, 2006

Sitografia

Data ultima verifica: 13/01/16

Riferimenti generali in:

www.wikipedia.org

www.iacobellieditore.it

www.warhol.org

www.ilbazardimari.net

http://serina.altervista.net

www.tvblog.it

http://lanostrarivluzione.blogspot.it

www.tokyoartbeat.com

www.digilander.libero.it

www.topogigio.it

archiviostorico.corriere.it

www.asiaexpress.it

www.louisvuitton.com

www.loredanaraciti.it

http://grandebanzai.blogspot.it

www.theguardian.com

http://dailydujour.com

www.kanazawa21.jp

http://arttattler.com

www.sothebys.com

www.gg-art.com

www.etsy.com

www.imagoars.com

www.gagosian.com

http://insideart.eu

www.yanobe.com

www.kyotojournal.org

www.skny.com

www.christies.com

www.unive.it

http://artandfacts.fr

http://arrestedmotion.com/

www.chateauversailles.fr

www.aaa.org.hk

www.vogue.co.uk

www.softrevolutionzine.org

www.businessoffashion.com

www.ondarock.it

www.gallery-momo.com

http://myanimelist.net/

www.midnighteye.com

www.tomoyasu.net

www.pelleas.net

http://cyberpunkcomics.com/

www.multilinkmagazine.com

www.alt-base.jp

www.nowness.com

www.palazzograssi.it