



Università degli Studi di Padova

Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia, storia dell'arte, del cinema

e della musica

Corso di Laurea Triennale in

DAMS – Discipline delle Arti della Musica e dello Spettacolo

Titolo tesi

“Super flatness is the stage of the future”.

Il manifesto di Takashi Murakami.

Relatore: Guido Bartorelli

Laureanda: Alessia Padoan

Matricola: 2014010

Anno Accademico

2022/2023

*L'arte scuote dall'anima la polvere accumulata
nella vita di tutti i giorni.*

Pablo Picasso

Indice

Introduzione	p.1
1 Perché e come nasce il manifesto <i>Superflat</i>	p.6
1.2 L'inizio della sua carriera e il viaggio a New York	p.6
1.3 <i>Greetings, You Are Alive: Tokyo Pop Manifesto</i>	p.9
1.4 La trilogia di mostre	p.10
2 Cos'è <i>Superflat</i> ?	p.14
2.1 <i>Superflat</i> in immagini, l'influenza dell'arte "Eccentricity"	p.15
2.2 L'eccentricità nell'animazione: Yoshinori Kanada	p.18
2.3 <i>Geijutsu e bijutsu</i> , il significato della parola arte per Takashi Murakami	p.21
2.4 Il Giappone in stile <i>Superflat</i> : " <i>Super Flat</i> " -ismo	p.24
3 <i>Superflat</i> in immagini	p.26
3.1 Le opere del manifesto e la <i>Superflat exhibition</i>	p.26
3.2 Il contributo artistico di Murakami	p.41
3.3 La riflessione di Hiroki Azuma sul " <i>Super Flat</i> " -ismo. Lo spazio, gli occhi e la prospettiva	p.48
4 La trilogia si conclude, il catalogo " <i>Little Boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture</i> "	p.55
Conclusioni	p.61
Bibliografia	p.65
Ringraziamenti	p.68

Introduzione

L'esotismo, i motivi pittorici, gli sfondi ornamentali, le forme essenziali ed eleganti, la costruzione delle figure e molto altro sono alcuni degli elementi dell'arte orientale che hanno incuriosito gli artisti dell'ottocento dando vita al giapponismo. Il giapponismo fu una vera e propria moda dell'ottocento basata su questi artisti che si innamorarono del patrimonio culturale e artistico del Giappone trasportandolo nella loro arte¹.

Molto più di un secolo dopo, un nuovo tipo di arte proveniente sempre dal Giappone prende posizione nel panorama occidentale, il Neo-pop, un movimento artistico sviluppato anche nel Giappone degli anni novanta, composto da una serie di artisti che in modo simile agli artisti della Pop art americana, utilizzano come base d'ispirazione stimoli mediatici provenienti dalla società nipponica. Questo approccio ha permesso al Neo-pop di diventare un movimento di successo non solo in Giappone, ma anche in tutto l'occidente², con artisti in grado di suscitare l'interesse globale nei confronti della società giapponese, proprio come avvenne nell'ottocento. Il Neo-pop riorienta non solo l'arte giapponese ma anche la sua ricezione occidentale, diventando un elemento che rappresenta l'oriente all'occidente³ e proprio in questo panorama emerge la figura di Takashi Murakami.

Takashi Murakami è un artista di origine Giapponese che procede prima come artista Neo-pop nella Tokyo degli anni novanta per poi definire un suo manifesto e anche una sua estetica all'inizio del nuovo millennio. Un artista estremamente innovativo che attraverso la sua arte rappresenta l'oriente occidentalizzato che cerca di farsi strada in occidente. L'innovazione dell'arte di Takashi è quell'elemento che l'arte dagli anni sessanta fino ai giorni nostri ha sempre cercato⁴.

Nel corso dei primi anni della sua carriera artistica, Takashi ha utilizzato alcuni elementi della cultura giapponese come mezzo di espressione, creando opere d'arte rappresentanti la cultura giapponese; ma questo all'artista non bastava.

¹M. BREHM, *The Floating World that Almost Was* in M. BREHM *The Japanese Experience Inevitable*, Ostfildern, Hatje Cantz Publishers, 2002, p. 8.

²F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, Milano, Mondadori, 2009, pp. 177-178.

³M. BREHM, *The Floating World that Almost Was* in M. BREHM *The Japanese Experience Inevitable*, Ostfildern, Hatje Cantz Publishers, 2002, p. 8.

⁴G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, Damocle, Britain, 2009, pp. 7-10.

Decide di istituzionalizzare e consolidare questa sua estetica con la formulazione del manifesto *Superflat*, che permette all'artista di mostrare al mondo la sua visione e fornire una cornice concettuale per la sua produzione creativa.

Il presente lavoro si propone di esplorare in modo approfondito il manifesto *Superflat* esaminandolo attraverso una lente d'ingrandimento, per comprenderne appieno le ragioni alla base della sua creazione, gli elementi su cui si fonda e l'obiettivo che l'artista gli ha assegnato.

Per comprendere il manifesto, è stato imperativo esaminare il contesto artistico di Murakami e la sua produzione fino al 2000. Attraverso l'analisi di testi correlati alla cultura giapponese degli anni novanta, ho cercato di identificare le motivazioni che hanno spinto l'artista a concepire il manifesto. Esso, inteso come una sorta di dichiarazione estetica, è stato presentato alla comunità artistica mondiale, attraverso una trilogia di esposizioni. Questa sequenza di mostre ha svolto un ruolo cruciale nel permettere a Murakami di emergere nel panorama artistico occidentale, con una di esse in particolare, diventata una tappa decisiva del suo successo globale.

Dopo aver compreso i motivi della nascita di *Superflat*, ho effettuato un'analisi approfondita di ogni capitolo del manifesto, l'obiettivo era comprendere cosa fosse *Superflat*, quali fossero i suoi elementi principali, come e quando questa nuova estetica si potesse applicare all'arte. Murakami stesso nel manifesto ce lo spiega chiaramente. Seguendo il lavoro dell'artista il secondo e il terzo capitolo della tesi, cercano di riproporre prima a parole poi in immagini l'arte *Superflat*.

Nel secondo capitolo, ci immergiamo in un'analisi relativa all'influenza esercitata dagli artisti giapponesi del periodo Edo, sulla creazione dei tratti distintivi del movimento *Superflat*. Si tratta di un viaggio nell'arte giapponese del passato, un viaggio che Takashi stesso intraprende nel suo manifesto. Nonostante questa retrospettiva nel passato artistico, Murakami non sminuisce l'importanza di tale connessione. Un'arte del passato che entra in connessione con il panorama artistico giapponese del presente, con l'immersione nel mondo dell'animazione elemento rappresentativo della cultura nipponica.

Nel corso del secondo capitolo, il mondo degli anime entra in gioco, con particolare riferimento al film *Galaxy Express 999*. Quest'opera cinematografica rappresenta un ulteriore strumento che Murakami utilizza per plasmare il concetto di *Superflat* e seguendo le parole del manifesto e le fonti bibliografiche, emerge come uno degli elementi chiave per comprendere un'arte capace di creare un legame tra il passato e il presente.

Grazie a questo passaggio repentino Murakami mostra come lo stesso concetto di arte in Giappone sia qualcosa in continuo cambiamento. Ancora nel secondo capitolo seguendo le parole di Murakami ho analizzato queste mutazioni, che mi hanno permesso di comprendere lo scopo e il significato stesso dell'arte per l'artista. Un'arte che si è sviluppata intorno alla terra natale di Murakami, il Giappone che lui stesso definisce super piatto, e proprio per questo nell'ultima parte del secondo capitolo vediamo la nazione trasformarsi progressivamente in un'opera *Superflat*, grazie alle parole dell'artista.

Una lunga premessa che è stata utile per il capitolo successivo, dove ho analizzato gli elementi di *Superflat* attraverso opere artistiche che rientrano in questa estetica. Come Murakami fa nel suo manifesto anche qui entrano in gioco una lunghissima serie di immagini, opere, foto, illustrazioni grafiche, frame, e film, che spiegano fisicamente cos'è *Superflat*, tutte opere che ho scelto in relazione ad una delle tre mostre chiamata "*Wink*" allestita a Los Angeles. Una delle mostre più importanti dell'artista, avvenuta al MOCA che diede la possibilità a Murakami di affermarsi nel panorama dell'arte occidentale⁵. Esaminando le opere della mostra e del manifesto ho collezionato uno dopo l'altro tutti gli stilemi di *Superflat* basato sugli elementi della sottocultura giapponese.

La parte centrale del terzo capitolo si sviluppa sull'analisi delle opere di Murakami presenti nel manifesto e alla mostra a Los Angeles, che anche se poche si rivelano essere estremamente significative perché capaci di mostrare il mondo fittizio che l'artista ha creato nel corso del tempo, un mondo fatto di icone come *Mr. Dob*, *HIROPON* o *My Lonesome Cowboy*. Attraverso lo studio di queste opere una dopo

⁵M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, in «Art Journal», Vol.60 n.3, 2001 p. 78.

l'altra, le icone di Murakami hanno cominciato a popolare il suo mondo artificiale dandomi la possibilità di capire come l'artista costruiva opere *Superflat*.

Durante quest'analisi alcuni elementi predominanti sono emersi e si sono ripetuti, il saggio di Hiroki Azuma presente nell'ultima parte del manifesto ce ne parla, permettendomi di capire secondo quali regole prospettive Murakami costruisce questo mondo fantastico nelle sue tele. La parte finale del terzo capitolo si sviluppa attorno alle parole del critico Azuma e sulla funzione della prospettiva, dello sguardo e degli occhi nelle opere di Murakami. Una funzione che si rivela essere diversa da quello che si potrebbe pensare e che dà la capacità all'arte di Murakami di costruirsi in modo del tutto singolare.

Arrivando all'ultima parte della tesi dopo aver analizzato sia a parole che in immagini l'estetica *Superflat* e aver collezionato tutti i suoi stilemi, seguendo i passi dell'artista ho concluso questo studio attraverso la presa in esame del catalogo "*Little boy. The Arts of Japan's Exploding Subculture*". Si tratta del catalogo conclusivo pubblicato in occasione della terza ed ultima mostra, relativa alla trilogia *Superflat*⁶. Come avvenne nei primi anni duemila anche nel mio scritto ciò che conclude questo percorso è proprio l'analisi del catalogo. *Little Boy* diventa l'elemento in grado di affermare e definire gli elementi, i soggetti e i motivi di ispirazione dell'arte *Superflat* portando al termine questo lavoro basato sullo studio a 360 gradi di questa nuova arte giapponese.

La mia ricerca si è sviluppata utilizzando un metodo di studio che ha combinato l'analisi degli scritti di Murakami, con l'analisi condotta da studiosi e critici d'arte in relazione alla sua iconografia e una serie di opere d'arte che rappresentano in immagini l'arte super piatta. Tutto questo mi ha permesso di svelare le complesse stratificazioni di significato presenti nel manifesto e nella produzione artistica di Takashi.

In definitiva, questa tesi si propone di scavare e illuminare tutti gli aspetti di *Superflat* spogliando le parole e le opere dell'artista di ogni mistero, rivelando il loro impatto nell'ambito dell'arte contemporanea orientale ma soprattutto occidentale.

⁶T. MURAKAMI, *Superflat trilogy. Greetings, you are alive*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, Japan Society, New York, Yale University Press, London 2005, *passim*.

Tramite un'analisi approfondita, mi sono immersa in *Superflat*, e nella cultura giapponese cercando il suo significato, la sua eredità e il suo posto nel panorama artistico mondiale.

1. Perché e come nasce il manifesto *Superflat*

Il manifesto *Superflat* viene pubblicato negli anni 2000⁷ in occasione della prima delle tre mostre che esibiranno a tutto il mondo l'opera di Murakami, definite dallo stesso artista «*The Superflat trilogy*»⁸. La prima e l'ultima sono accompagnate da due rispettivi cataloghi, il cui primo è proprio il manifesto.

Per capire davvero il manifesto si deve ripercorrere la strada artistica di Takashi e tornare agli inizi. Due elementi ci sono utili: il suo viaggio a New York del 1994⁹ e il saggio “*Greetings, You Are Alive: Tokyo Pop Manifesto*” del 1999¹⁰.

1.1 L'inizio della sua carriera e il viaggio a New York

Takashi Murakami nasce nel 1962 a Tokyo e riceve fin da piccolo una formazione tradizionale buddista ma viene anche esposto alla civiltà occidentale, con visite a mostre di Renoir e Goya. L'animazione giapponese fu un elemento di grande impatto e influenza sul periodo giovanile dell'artista e in seguito alla visione di film come *Galaxy Express 999* di Leiji Matsumoto, decide di diventare “*animator*” all'università Nazionale di Belle Arti e Musica di Tokyo chiamata GEIDA, entrando nel dipartimento *nihonga*¹¹. Studiando la pittura tradizionale giapponese, ha le basi tecniche necessarie per entrare a far parte del mondo dell'animazione, suo iniziale obiettivo. Alla fine di questo lungo percorso di studi, definito da lui stesso fallimentare, decide però di diventare un artista, fondendo le tecniche acquisite del mondo dell'animazione e del *nihonga*¹².

⁷I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, collana diretta da Grandi Silvia, ARTYPE Vol. XIII, DAR, Università di Bologna, 2021, p. 91.

⁸T. MURAKAMI, *Superflat trilogy. Greetings, you are alive*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 151.

⁹I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., p. 91.

¹⁰T. MURAKAMI, *Superflat trilogy. Greetings, you are alive*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 152.

¹¹«Il *nihonga* è uno stile di pittura giapponese in accordo con le tradizioni nipponiche [...] che si distingue, quindi, dallo stile occidentale detto *yoga*». G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, Damocle, Britain, 2009, pp. 12-13.

¹²G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., pp. 12-13.

Durante gli studi assiste a moltissime mostre d'arte contemporanea con opere e artisti occidentali, come Christo o Mario Merz, e dopo la specializzazione alla GEIDA nel 1988, comincia ad esporre le sue opere in mostre collettive¹³.

La fine degli anni ottanta e l'inizio degli anni novanta in Giappone sono conosciuti come gli anni della fine del boom economico. L'economia si irrigidì fino al suo declino, dando inizio alla bolla economica. Qualcosa nel panorama artistico però si stava muovendo. Gli artisti nati negli anni sessanta come Murakami cominciarono a guardarsi attorno, e a vedere il loro mondo come un mondo senza futuro, covando allo stesso tempo sogni e aspirazioni di successo¹⁴.

Il boom economico lascia spazio ad un boom culturale, con questi artisti che cercano una nuova creatività. La «golden decade of creativity»¹⁵, crea un effetto generazionale. Ora gli artisti nati negli anni sessanta si fanno strada nella cultura pop delle strade di Tokyo. Emerge il Tokyo pop, e la corrente Neo-pop, cioè un gruppo di artisti conosciuti anche in occidente, che portano sul panorama dell'arte un nuovo pop, diverso dalla Pop Art americana che si fonda su una serie di sollecitazioni provenienti dalla società giapponese come gli anime, simbolo di pensieri di intere generazioni di cittadini. I prodotti Neo-pop sono affettuosi, eroici e amichevoli al contrario dei freddi prodotti di consumo della Pop art, «se non è Pop art, allora è Pop Heart¹⁶». Gli artisti più conosciuti sono Kenji Yanobe, Murakami, Yoshitomo Nara e Mariko Mori, definiti anche i fantastici quattro dell'arte giapponese degli anni novanta. Quattro artisti che passano dalla costruzione di vere e proprie marionette giganti come quelle di Yanobe, alla ventata di calore visivo costruita dalla cultura *kawaii* presente nelle opere di Nara ma anche Mariko Mori, fino alla costruzione di una sensazione di estrema piattezza costruita da Murakami in *Superflat*. Quattro artisti che formano la prima generazione del Neo-pop giapponese, rimpinzata fin da piccola da manga, anime e televisione, principali fonti d'ispirazione per la loro arte, trasformandoli in veri e propri otaku¹⁷.

¹³Ivi, pp. 15-16.

¹⁴A. FAVELL, *Before and after Superflat: a short history of Japanese contemporary art 1990-2011*, Blue Kingfisher, Hong Kong, 2012, *passim*.

¹⁵Ivi, pp. 79-84.

¹⁶F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, cit., pp. 176-177.

¹⁷Ivi, pp. 173-181.

Murakami insieme a questo gruppo di giovani artisti, comincia ad imporsi nel panorama delle gallerie di Tokyo, in un periodo dove era difficile anche solo mostrare pubblicamente i propri lavori a causa del *kashi garo system*¹⁸. Nel 1991 Murakami porta uno dei suoi primi progetti il *Randoseru Project* (1991), un'installazione di otto zainetti tipici degli scolari giapponesi, costruiti però con un design di pelli di animali esotici, come il caimano, il cobra, la balena, e l'ippopotamo¹⁹ riflettendo sulla stessa categoria del lusso²⁰. Oppure pochi anni dopo, nell'esibizione "*Anomaly*"²¹, porta *Sea Breeze* (1992), un'installazione dove sfrutta 16 potenti lampade klieg²², che una volta accese sembrano proprio ricreare l'effetto paralizzante della luce della bomba atomica²³. Utilizza nei suoi primi lavori materiali insoliti, ma molto significativi, e comincia ad esplorare l'americanizzazione della cultura giapponese avvenuta dopo il periodo bellico. Come in *Sea Breeze* l'intento delle sue opere iniziali è quello di confrontarsi con il tema della guerra, ma anche spostare l'attenzione degli spettatori su temi ecologici e di salvaguardia attraverso i materiali usati nelle opere. Il concetto artistico dei suoi primi lavori, sebbene provocatorio, mira a rappresentare la storia e la cultura popolare giapponese²⁴.

È stato solo dopo il viaggio del 1994 a New York che Murakami ha realizzato di poter diventare egli stesso l'elemento significativo del Giappone, per un pubblico ovviamente straniero. Nel 1994 Murakami arriva a New York con una borsa di studio dell'Asian Cultural Council Fellowship per partecipare ad un programma di studio internazionale e durante questa esperienza inizia a nutrire la volontà di rappresentare la cultura giapponese, soprattutto l'ideale otaku,²⁵ nella sua arte non più per un pubblico

¹⁸Un sistema di gallerie commerciali che promuoveva principalmente uno stile conservativo. Ivy, p. 86.

¹⁹D. FRIIS-HANSEN *The Meaning of Murakami's Nonsense: About "Japan" Itself* in T. MURAKAMI, *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, cit., p. 34.

²⁰A. FAVELL, *Before and after Superflat: a short history of Japanese contemporary art 1990-2011*, cit., pp. 90-91.

²¹Ivi. p. 92.

²²F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, Milano, Mondadori, 2009, pp. 182-184.

²³A. FAVELL, *Before and after Superflat: a short history of Japanese contemporary art 1990-2011*, cit., p. 92.

²⁴I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., p. 84.

²⁵La parola otaku significa "la tua casa", ed è usata in Giappone per indicare quel gruppo di giovani che non è abituato ad avere amicizie strette e passa la maggior parte del suo tempo solo a casa. Con il tempo il termine venne usato per indicare anche tutti gli appassionati di anime e manga, ma anche la gioventù giapponese nel suo complesso. S.KINSELLA *Disegni a rischio*.

giapponese ma per un pubblico occidentale, meno incline a questi ideali. Il viaggio a New York rappresenta un momento cruciale, poiché Murakami comprende che la sua volontà principale è di diffondere la cultura giapponese nel contesto artistico straniero. Durante la sua permanenza a New York, rielabora e rinnova la sua pratica pittorica, dando vita a opere come *727* (1996)²⁶. Inoltre, nel 1995, presenta per la prima volta l'iconica figura Mr. Dob, seguendo il caratteristico stile *poku*²⁷. Questo termine, coniato da Murakami, sintetizza le influenze pop americane e l'estetica giapponese otaku²⁸.

Sulla base degli studi affrontati e durante il soggiorno a New York sviluppa le sue prime teorie sull'arte *Superflat*, istituzionalizzandole con il manifesto pubblicato a Tokyo alcuni anni dopo. Tutto il progetto comincia con una domanda che l'artista si pone:

*What is art? What concepts or viewpoints would truly guide an inquiry into the meaning of art in Japan?*²⁹.

La risposta alla domanda sarebbe stata la missione di tutto il progetto *Superflat*. Era necessario per l'artista guardare sia all'arte del passato, ma anche alla cultura della società del presente.

1.2 “Greetings, You Are Alive: Tokyo Pop Manifesto”

Nel 1999 Takashi pubblica un saggio nella rivista Tokyo Pop, chiamato “*Greetings, You Are Alive: Tokyo Pop Manifesto*”³⁰, dove spiega il concetto principale e le motivazioni della nascita di *Superflat*.

Nel saggio ci parla di come il Giappone post bellico fu fortemente influenzato e nutrito dalla cultura americana, portando un nuovo modo di vivere, senza gerarchie e preoccupazioni. Un modo di vivere senza un senso. La nazione si ritrovò forzata in un sistema che gli stava stretto: infantile e irresponsabile.

Gli otaku e il movimento del manga amatoriale in A. GOMORASCA, (a cura di), *La bambola e il robotto: culture pop nel Giappone contemporaneo*, Einaudi, Torino, 2001, pp. 210-211.

²⁶Ivi, p. 91.

²⁷G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., p. 18.

²⁸I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., pp. 82-90.

²⁹T. MURAKAMI, *Superflat trilogy. Greetings, you are alive*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 151.

³⁰Ivi, p. 152.

Da questo panorama nasce un gruppo di artisti chiamato Tokyo pop, il cui ideale era mostrare come quella cultura americana, non si allineava allo stile culturale giapponese. Un gruppo capace di catturare l'attenzione a livello internazionale, mostrando un nuovo standard anche all'America. In questo scenario Murakami ci dice:

*I found it imperative to construct a new mode of thought, a new name for what Japanese culture had become*³¹.

Usa i tre tratti negativi della cultura giapponese: la sensibilità infantile, la repressione delle differenze di classe e il dilettantismo, come trampolino di lancio per la creazione di un nuovo stile di bellezza o estetica. Tenta allo stesso tempo di ribaltare la visione negativa di questa sempre più immatura cultura giapponese³².

In un periodo in cui la creatività stava fiorendo anche nelle scene internazionali, il mondo dell'arte occidentale stava cercando una nuova poetica. Una ricerca che arriva fino alla città di Tokyo, dove si posano le principali attenzioni. Da qui parte la lotta dell'artista nel trovare un linguaggio e un'identità. Ecco che decide di costruire un suo manifesto per rappresentare il Giappone all'occidente e gli dà anche un nome: *Superflat*.

1.3 La trilogia di mostre

Il progetto *Superflat* viene chiamato anche trilogia perché costituito da tre esibizioni che vanno dagli anni 2000 fino al 2005.

Le mostre passarono sotto il nome di *Superflat*, grazie a dei galleristi che vendendo le opere di Murakami le definirono «*super flat, super high quality, and super clean*»³³. Una definizione che secondo Takashi descriveva alla perfezione la verità sulla cultura giapponese, super piatta. Il progetto è uno sforzo critico che Murakami si impone per superare questa bi-dimensionalità.

³¹Ivi. p. 153.

³²M. MATSUI *Toward a Definition of TOKYO POP: The classic transgressions of Takashi Murakami*, in T. MURAKAMI, "The Meaning of the Nonsense of the Meaning", Harry N. Abrams, New York, 1999, p. 29.

³³T. MURAKAMI, *Superflat trilogy. Greetings, you are alive*, in T. MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 153.

La prima mostra si costruisce come uno spettacolo itinerante allestito nella città di Tokyo, prima nella galleria Parco, nella filiale di Shibuya, poi nella sede Nagoya negli anni 2000³⁴.

Grazie al successo ottenuto ebbe molti visitatori, alcuni provenienti dal museo dell'arte contemporanea di Los Angeles, che videro la mostra e decisero di volerla anche in America. Parte così la tournée negli Stati Uniti nel Gennaio del 2001³⁵. Inizialmente fu il MOCA ad ospitare le opere, con una mostra grande il doppio rispetto a quella giapponese. Anche la risposta dal pubblico fu molto positiva soprattutto dai giovani. Proprio per questo fu spostata anche alla Walker Art Center di Minneapolis e alla Henry Art Gallery di Seattle³⁶.

La seconda parte della trilogia di mostre prende forma nel 2002, alla Cartier Foundation for Contemporary Art a Parigi con *Coloriage = Paint by Numbers*. La mostra si sviluppa nella capitale francese perché essa è la culla di quell'insieme di occidentali che abbracciarono con entusiasmo la cultura giapponese alla fine dell'ottocento, dando vita al giaponismo. *Coloriage* mirava a scoprire se c'era la necessita di un nuovo giaponismo o una fuga da esso³⁷.

Si costruisce con una selezione di artisti che lavoravano con tematiche relative alla cultura del Giappone post bellico, ma anche con una mostra personale di Murakami intitolata: *Kawaii! Vacances d'été*³⁸. La mostra prende il nome da un'opera presente nell'esibizione. L'opera di grandissime dimensioni, composta da sei pannelli, mostra quel senso di spensieratezza e felicità al momento dell'arrivo delle vacanze estive. Una serie di fiori sorridenti si muovono grazie al venticello primaverile, in questo cielo azzurro, con nuvole bianche. Fiori stilizzati, infantili, e dotati di volto. Alcuni sorridono, altri piangono, altri ancora hanno occhi chiusi³⁹.

I visitatori hanno la possibilità di entrare nel mondo immaginario di Murakami grazie a sculture, dipinti, carte da parati, e anche palloni giganti che si trasformano in

³⁴Ivi, p. 156.

³⁵M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., p. 78.

³⁶T. MURAKAMI, *Superflat trilogy. Greetings, you are alive*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 156.

³⁷*Ibidem*.

³⁸Ivi, p. 157.

³⁹G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., p. 49.

opere d'arte. La mostra ebbe talmente tanta risonanza che il termine *kawaii*⁴⁰ rientrò a far parte del vocabolario francese.



Figura 1 T. MURAKAMI, *Kawaii! Vacances d'été*, 2002, acrilico su tela, 300 X 900 cm, Cartier Foundation, Parigi.

Little Boy è l'ultima delle tre mostre, avvenuta alla Japan Society Gallery di New York nel 2005, accompagnata da un catalogo chiamato *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*. La fine della trilogia mira ad andare oltre l'analisi della cultura giapponese, ci mostra uno dei più terrificanti momenti della storia della nazione: l'esplosione della bomba atomica⁴¹.

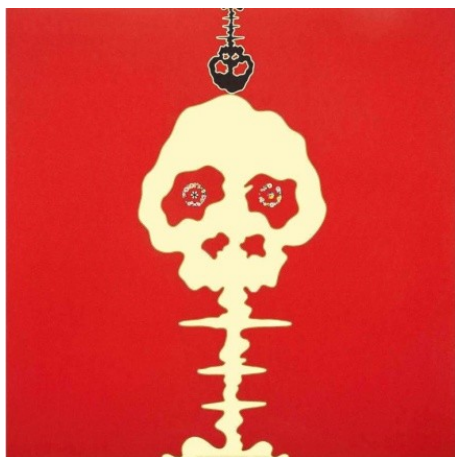
Lo stesso titolo fa riferimento al nome in codice della bomba sganciata il 6 Agosto del 1945 su Hiroshima, che segna l'inizio dell'epoca delle armi nucleari. Un termine che fa riemergere al popolo giapponese la sconfitta e l'umiliazione dovuti alla seconda guerra mondiale. La mostra rappresenta come il popolo giapponese abbia cercato di risolvere questo trauma con la creazione di cartoni e animazioni: gli anime e i manga. Comprende l'installazione di più di mille oggetti, tra cui giocattoli e merchandising che facevano riferimento diretto alla cultura degli anime dell'epoca⁴².

⁴⁰Il termine *kawaii* si potrebbe tradurre con il nostro "cariino", è tutto ciò che è «piccolo, innocente, tenero e rotondeggiate». Non si limita ad essere solo un termine ma è un vero e proprio modo di vivere o estetica. A. GOMORASCA, in *Sotto il segno del kawaii*, in A. GOMORASCA (a cura di), *La bambola e il robottone: culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit., pp. 60-61.

⁴¹I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., p. 97.

⁴²Ivi. p. 99.

Essa includeva alcuni dei migliori anime che parlano del Giappone post bellico come Neon Genesis Evangelion ma anche Time Bokan, da cui prende il nome anche una delle serie di Murakami. La serie di opere vede come unico soggetto la rappresentazione



di un fantasma, la cui forma rimanda a quella del fungo che si va a creare dopo l'esplosione della bomba atomica. Il fantasma, totem della morte, ci viene rappresentato come se fosse disegnato da un bambino, in contrasto ad uno sfondo superflat di colori accesi⁴³.

*The piece Time Bokan describes the fear that good and evil might be two sides of the same coin and that human folly is capable of repainting everything.*⁴⁴

Figura 2 T. MURAKAMI, *Time Bokan - Red*, 2001, Litografia su carta, 50 X 50 cm, edition of 300, Hang Up Gallery, Londra.

Scelse di usare la parola “*explosion*” proprio per mostrare la pesante frequenza di temi che ricordano la guerra del Pacifico negli anime e manga. Mise accanto alle serie di anime, opere di artisti contemporanei ma non solo. Era presente anche la copertina dell’articolo 9⁴⁵ della costituzione giapponese, per rappresentare la demilitarizzazione del Giappone e la dipendenza militare americana⁴⁶.

Lo scopo principale dell’esibizione era mostrare sotto una luce positiva gli otaku⁴⁷ visti come “tipi strani”. Una mostra che porta sullo stesso piano il carino e l’horror, con artisti che rappresentano la personificazione di questo Giappone infantilizzato, che può anche essere soprannominato *little boy*.

⁴³A. MUNROE *Introducing little boy*, in T.MURAKAMI (a cura di), *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*, cit., pp. 241-259.

⁴⁴T.MURAKAMI *Murakami Speaks!*, in T.MURAKAMI [in collaborazione con Massimiliano Gioni] *Murakami: Ego*, New York, Skira Rizzoli, 2012 p. 30.

⁴⁵Articolo scritto nel periodo dell’occupazione americana 1945-52, progettato per impedire alla nazione di costruire forme armate, che avrebbero dato al paese la potenza necessaria a far nascere una guerra con altre nazioni. K. DONG-YEON, *Murakami’s ‘little boy’ syndrome: victim or aggressor in contemporary Japanese and American arts?*, in *Inter-Asia Cultural Studies*, Volume 11, n. 3, 2010, p. 396.

⁴⁶*Ibidem*.

⁴⁷Gli otaku sono i “nerd” o “i tipi strani”. Il significato originale della parola è “la tua casa”. Solitamente sono giovani appassionati di anime e manga, poco avvezzi alla socializzazione che con il tempo finirono per essere rappresentati sotto una luce estremamente negativa, arrivando ad essere definiti “pervertiti”. A. GOMORASCA, (a cura di), *La bambola e il robottono: culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit., *passim*.

2. Cos'è Superflat?

Il manifesto *Superflat* viene pubblicato in occasione della prima mostra della trilogia, ed è pensato per un pubblico giapponese e internazionale, grazie alla traduzione inglese presente nel testo. Il suo concetto è stato adattato all'occidente per permetterne la facile diffusione. Già quest'elemento ci può essere utile per comprenderne la poetica.

Dalla prima pagina di apertura Murakami cerca di farci comprendere questo difficile concetto del *Superflat*:

*One way to imagine super flatness is to think of the moment when, in creating a desktop graphic for your computer, you merge a number of distinct layers into one. Though is not a terribly clear example, the feeling I get is a sense of reality that is very nearly a physical sensation*⁴⁸.

Nel manifesto Murakami unisce arte alta e bassa del Giappone in un unico strato. Così facendo cerca di far percepire quest'esperienza di fusione di più elementi culturali in uno, al lettore.

*Superflat may be described as the extreme compression of the space between three-dimensional objects so that the picture plane is particularly emphatic*⁴⁹.

La Super flatness è quell'esperienza, o filo rosso, che collega la cultura giapponese del passato al presente, ma anche al futuro. Quella cosa che «contribuisce alla costruzione della cultura giapponese e della sua specifica visione del mondo»⁵⁰.

Superflat rappresenta per Murakami una ricerca della forma autentica del Giappone, lungamente pervaso da influenze occidentali. L'artista si interroga sul modo in cui la sensibilità *Superflat* si è trasformata nel corso del tempo, e con il manifesto cerca una «answer to our search for a concept about our lives»⁵¹.

⁴⁸T. MURAKAMI, *Superflat*, Tokyo, Madara Shuppan, 2000, p. 5.

⁴⁹A. NISHIMURA *Catalogue. Superflat* in T. MURAKAMI, "Lineage of eccentrics", MFA Publications, Museum of fine arts, Boston, 2017-2018 p. 46.

⁵⁰I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., p. 92.

⁵¹T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 5.

2.1 Superflat in immagini, l'influenza dell'arte "Eccentricity"

Nel saggio "A Theory of Superflat Japanese Art"⁵² Murakami ci posiziona una serie di immagini, che ci permettono di capire qual è la forma dell'arte *Superflat*.

La prima serie di immagini riguarda il concetto di "Eccentricity", definito dallo storico dell'arte Nobuo Tsuji nel suo libro *The Lineage of Eccentricity*⁵³. Lo storico identifica sei artisti provenienti dal periodo Edo⁵⁴, non affini ad alcuna scuola artistica, il cui lavoro era «*distinguished for their expressionistic bent and eccentric manner of painting*»⁵⁵. L'arte di questi sei artisti: Iwasa Matabei, Kanō Sansetsu, Itō Jakuchū, Soga Shohaku, Nagasawa Rosetsu e Utagawa Kuniyoshi, si sviluppa con un approccio non ortodosso alla pittura, spesso su piano bidimensionale.

Il concetto di *Eccentricity* era estremamente innovativo perché negava le convenzioni formali della pittura dell'epoca, abbracciando stili occidentali come il Manierismo e il Surrealismo, acquisendo caratteristiche universali. Successivamente il concetto si espanse anche per oggetti di uso quotidiano e l'artigianato, non solo per opere d'arte, facendo propri decorativismo e giocosità. Rifiutando l'elitarismo, il tema principale dell'arte *Eccentricity* era la sottocultura, che gli permise di essere applicata anche all'arte contemporanea. L'*Eccentricity* non rimase confinata al periodo Edo, ma si espanse lungo tutta la storia dell'arte giapponese⁵⁶.

Tsuji nel suo scritto spiega come trovò una similitudine tra questi lavori del periodo Edo ed i nostri manga e anime contemporanei. Lo «*strange style of timing structure in Japanese television animation*»⁵⁷ che a Murakami interessava molto in quel periodo, si abbinava perfettamente a questi 6 artisti. Il modo in cui lo sguardo dell'osservatore si muove nei piani di queste opere, è molto simile alla logica

⁵²T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p 9.

⁵³*Ibidem*.

⁵⁴Un periodo d'artisti giapponesi definiti "eccentrici" che va dal 1600 al 1868. N.CORNYETZ, *Murakami Takashi and the hell of others: sexual (in)difference, the eye, and the gaze in* ©Murakami, in *Criticism*, Vol. 54, n. 2, 2012 p. 182.

⁵⁵T. MURAKAMI, *Lineage of eccentrics*, cit., p 131.

⁵⁶C. JAEHYUK, "Lineage of Eccentrics": *The Popularization of Art History, or Rewriting Japanese Art History*, in *Seoul Journal of Japanese Studies*, Seoul National University, Vol.5, No.1, 2019, p 45.

⁵⁷T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p 9.

dell'animazione. Era da tempo che Murakami stava cercando un modo o un concetto che potesse spiegare ciò, e lo trova negli artisti Eccentricity.

*All of the “eccentric” artists shared a certain structural methodology, in which they created surface images that erased interstices and thus made the observer aware of the images’ extreme planary.*⁵⁸

Questo senso di piattezza delle opere, porta l'osservatore a muoversi a zigzag nei diversi piani per poi unirli in un'immagine unitaria.

Un esempio è *A Group of Roosters* di Itō Jakuchū del Diciottesimo secolo. Il nostro sguardo si muove serpeggiando tra questi galli, tutti riprodotti di profilo tranne uno. Al centro, subito sopra la base dell'immagine, si trova l'unico animale dipinto frontalmente. Esso non solo attira l'attenzione su di lui, ma «anche sull'ostruzione della nostra linea di vista»⁵⁹, che ne sottolinea la diversità.



Figura 3 I. JAKUCHU, *A Group of Roosters*, XVIII secolo, colore su carta dorata, sei pannelli di porta scorrevoli, 1770mm X 915mm ognuno, Prefettura di Saitama, Saifuku temple.

In un altro lavoro sempre dell'artista precedente, *Birds and Animals in the Flower Garden* risalente al Diciottesimo secolo, il nostro sguardo viene invece congelato, grazie alla tensione della struttura compositiva dell'opera. Ci troviamo davanti ad un insieme di riquadri colorati, dove l'unico che ci attira è questa forma rotondeggiante che va a delineare l'elefante, elemento centrale dell'opera. Solo dopo uno sguardo più attento notiamo anche le forme dei blocchi colorati attorno. L'opera si

⁵⁸T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p 9.

⁵⁹G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., p 73.

trasforma quasi in un'illusione ottica che blocca lo sguardo dell'osservatore sull'elefante⁶⁰.



Figura 4 I.JAKUCHU, *Birds and Animals in the Flower Graden*, XVIII secolo, colore su carta, parte destra, 1375 X 3556 mm, Shizuoka, Museo d'arte di Shizuoka.

In *Old Plum Tree* di Kanō Sansetsu del 1647⁶¹, l'artista cerca di riprodurre il movimento dello sguardo attraverso la costruzione del tronco posizionato a destra, da cui parte il grande ramo che si espande verso sinistra, con un gruppo di fiori di prugna sul vertice dell'albero. La nostra visione si ferma proprio su questi fiori, in rapporto ai sassi che sono distribuiti su un asse orizzontale, rappresentati insieme a delle peonie⁶². Il nostro sguardo «si muove sull'asse orizzontale, per poi tornare a destra e fissarsi sul tronco fiorito»⁶³.



Figura 5 K. SANSETSU, *Old Plum Tree*, ca.1647, inchiostro, colore e oro su carta dorata, quattro pannelli di porta scorrevole, 174,6 x 485,5 cm, New York, MET.

⁶⁰T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p 11.

⁶¹G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit.p 74.

⁶²*Ibidem*.

⁶³*Ibidem*.

Murakami ci porta altri tre esempi: “*Pheasant and Plum Tree*”, sempre di Kanō Sansetsu, del 1631, i “*Leoni*”, e “*Han-shan and Shi-de*” di Soga Shohaku, del 1765-58 e 1762⁶⁴ che si sviluppano tutti con la stessa logica.

Il punto focale di tutte le opere sta proprio nella capacità di questi artisti eccentrici di fermare, catturare e indirizzare lo sguardo dell’osservatore in un movimento, all’interno di una singola opera priva della terza dimensione. Invece di portare l’occhio dell’osservatore all’interno della profondità, questi artisti trasportano l’occhio da una parte all’altra del quadro⁶⁵. Questa forma costruttiva, che deriva dalla bidimensionalità delle opere, era la formula che Murakami stava tanto cercando per concretizzare il concetto di *Superflat*.

2.2 L’eccentricità nell’animazione: Yoshinori Kanada

I meccanismi compositivi degli artisti del periodo Edo vengono ripresi involontariamente, anche da Yoshinori Kanada. Kanada fu una delle personalità più innovatrici del panorama degli anime degli anni settanta, perché diede l’impulso per trasformare l’animazione in una vera e propria forma artistica. Kanada insieme a Yasuo Ōtsuka e Hayao Miyazaki è uno dei padri fondatori degli effetti speciali dell’animazione giapponese⁶⁶.

Prima di allora, agli artisti che lavoravano ai vari progetti d’animazione era negata la possibilità di portare la propria espressione artistica, in modo tale che i prodotti finali potessero essere più omogenei possibili. Kanada si ribella proprio a questo sistema, permettendo ai disegnatori di esprimere la propria singolarità⁶⁷.

Porta come soggetti principali «*explosions, and strange poses and movements for human and robots*»⁶⁸. Al tempo ebbe talmente tanta influenza che la maggior parte delle scene d’esplosione venivano costruite solo con lo stile Kanada. Ma al contrario di

⁶⁴T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., pp 13-19.

⁶⁵C. JAEHYUK, “*Lineage of Eccentrics*”: *The Popularization of Art History, or Rewriting Japanese Art History*, cit. *passim*.

⁶⁶I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., pp. 93-94.

⁶⁷Ivi, p. 94.

⁶⁸T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 13.

quello che si potrebbe pensare i suoi lavori d'animazione ebbero un successo solo temporaneo, finendo sepolti nella storia degli anime⁶⁹.

Kanada divenne il pioniere di un gruppo di *mangaka* molto conosciuti all'epoca, tra cui Ichirō Itano e Hideaki Anno, quest'ultimo noto per essere il disegnatore di Neon Genesis Evangelion. Kanada e gli altri *mangaka*, costruivano le loro animazioni non attraverso una singola linea prospettica, ma più linee sviluppate orizzontalmente e verticalmente lungo le immagini:

*Their approach to images is extremely Japanese, with single-perspective painting never crossing their minds. Instead, they constructed their images along vertical and horizontal lines*⁷⁰.

Riuscivano così a bilanciare ogni immagine stabilendo un punto d'equilibrio che attraversava tutta la lunga serie di frame dell'animazione.

*That extreme planarity and distribution of power allowed the viewer to assemble an image in their minds from the fragments they gathered scanning the image*⁷¹.

L'animazione dei prodotti di Yoshinori presenta un'altra caratteristica notevole: è in grado di congelare lo sguardo degli spettatori, evocando lo stesso effetto osservato nelle opere di Itō Jakuchū⁷². La composizione dei suoi lavori rimanda a quello stile eccentrico degli artisti del periodo Edo, perché capace di ricreare gli stessi effetti attraverso robots, carri armati e personaggi femminili⁷³.

Le esplosioni del film Galaxy Express 999 del 1979 sono costruite con la stessa formula compositiva. Gli artisti del periodo Edo costruivano sull'opera un punto, dove si concentrava sia l'attenzione dell'osservatore, sia l'equilibrio compositivo dell'opera. Lo stesso succede nell'animazione di Kanada, l'azione, anche se è congelata in un momento, mantiene la propria dinamicità intrinseca. Al momento di massima tensione

⁶⁹*Ibidem.*

⁷⁰Ivi, p. 15.

⁷¹*Ibidem.*

⁷²Ivi, pp. 13-15.

⁷³Ivi, pp. 13-15.

lo sguardo dell'osservatore è in grado di fermarsi sul dettaglio caratterizzante dell'azione stessa, senza farsi distrarre da altri elementi⁷⁴.



Murakami rimase profondamente impressionato dal climax che Kanada aveva costruito nella scena dell'esplosione. Tutti e 24 i frame al secondo, erano pervasi da movimenti frenetici, acrobazie e robot, i quali grazie all'animazione, davano vita a una realtà unica rispetto a qualsiasi altro anime precedentemente visto. Ogni linea presente in ciascun frame finiva per sovrapporsi ed amalgamarsi, creando movimenti estremamenti fluidi ed energici⁷⁵.



Figura 4 Y.KANADA, *Galaxy Express 999*, 1979, film a colori, 129 min, Toei Animation.



Figura 5 Y.KANADA, *Goodbye to Galaxy Express 999*, 1981, film a colori, 130 min, Toei Animation.

⁷⁴G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., p. 74.

⁷⁵T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 115.

*For me, the moment right before Nero freezes to death in the “Dog of Flanders” was a fateful glimpse of the moment when art transcends death, much like in a painting by Rubens*⁷⁶.

Questo movimento dello sguardo dell’osservatore, che viene guidato dalle mani sapienti dei disegni di Kanada è il concetto chiave della teoria *Superflat*. Con l’animazione di Kanada, Murakami è in grado di applicare la sensibilità *Superflat* ad un’arte che fino a pochi decenni fa era definita “bassa” in un panorama più contemporaneo al nostro, collegando il passato al presente.

2.3 Geijutsu e bijutsu, il significato della parola arte per Takashi Murakami

Dai tempi antichi fino ai giorni nostri, il significato della parola “arte” in Giappone ha subito numerose mutazioni e trasformazioni, contribuendo a generare una notevole confusione interna in merito al concetto stesso di arte. Questa confusione ha reso difficile l’elaborazione di una definizione univoca del termine, non solo a livello pubblico ma anche all’interno delle istituzioni accademiche, dove ogni professore, studente e libro testo porta una definizione differente⁷⁷.

Dalla seconda metà dell’Ottocento ai primi anni del novecento la società, la politica e l’industria del Giappone subirono una modernizzazione, da paese feudale e conservativo si trasformò in una nazione fortemente orientata all’occidente, e con il tempo finì per assorbire qualsiasi elemento straniero nella sua cultura. Nel panorama artistico a causa di questa forte influenza si sviluppò il *nihonga*, uno stile pittorico che combina le tecniche pittoriche tradizionali con le influenze moderne e occidentali⁷⁸. Già dai secoli scorsi, il significato di arte in Giappone stava cominciando a perdere la sua identità diventando sempre meno definito e più occidentale.

Noriaki Kitazawa nel libro “*The Temple of the Eyes*”, tradusse in giapponese il termine arte con due diversi vocaboli: *geijutsu* e *bijutsu*. *Geijutsu* significa studio e

⁷⁶T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 115.

⁷⁷Ivi, p. 21.

⁷⁸G. JANSEN *In the Realm of Picture Wars* in M. BREHM, *The Japanese Experience Inevitable*, cit, pp. 106-111.

tecnica, o «*the technique of creating beautiful things*»⁷⁹, e *bijutsu*, può essere tradotto con il termine «fine art»⁸⁰, includendo molteplici discipline: musica, poetica e arte.

Con l'avanzare del periodo contemporaneo, i significati di questi due termini si sono ulteriormente modificati. *Geijutsu* ora rappresenta «tutte le forme d'arte»⁸¹, mentre *bijutsu* si riferisce specificamente alle «arti visive»⁸², escludendo poesia e musica. Verso la fine del novecento, il significato di “arte” divenne ancor più vago e incerto, disperdendosi in una pluralità di interpretazioni.

Murakami in questa sezione di *Superflat*, riflette su come siano cambiati questi termini e soprattutto sul perché, avanzando una critica nei confronti del concetto di arte in Giappone, ambiguo già da tempo, e fortemente influenzato dall'occidente.

Innanzitutto Takashi ci spiega come, secondo lui, l'arte sia la forma contemporanea del termine *geijutsu*. Seguendo la definizione dell'espressione, l'arte abbraccia e racchiude dentro sé tutte le forme artistiche e fa riferimento al concetto giapponese di «*freedom*»⁸³. Un termine che in Giappone non allude a quel senso di scoperta di se stessi e di ciò che ci circonda, ma ad una libertà vista come tabula rasa, come qualcosa di appena nato privo di qualsiasi informazione preesistente⁸⁴. Un'arte libera di esistere e formarsi in vari modi, senza regole e restrizioni.

Takashi successivamente esplorando la storia dell'industria artistica giapponese, ci spiega come ancora una volta l'occidente abbia modificando e influenzato l'apparato economico e artistico della nazione.

Tra gli anni sessanta e gli anni ottanta il Giappone cominciò a guardare all'occidente e molte informazioni sul mercato artistico estero, arrivarono alla nazione. La grande differenza tra il panorama artistico Giapponese e quello occidentale risiedeva nell'apparato economico⁸⁵.

⁷⁹T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 15.

⁸⁰*Ibidem*.

⁸¹G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., p. 75.

⁸²*Ibidem*.

⁸³T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., 2000, p. 17.

⁸⁴*Ibidem*.

⁸⁵G. JANSEN *In the Realm of Picture Wars* in BREHM, Margrit, *The Japanese Experience Inevitable*, cit., pp. 106-111.

Cercando di adattarsi al mercato dell'arte occidentale basato sull'acquisto di opere a prezzi altissimi, le industrie artistiche giapponesi finirono per essere interessate solo ai soldi. Un esempio fu la “*celebrity art*”, una forma d'arte sviluppatasi a causa della proliferazione dei media, il cui soggetto furono proprio le celebrità, ma anche anime e manga, un'arte pensata proprio per vendere⁸⁶.

L'arte giapponese stava acquisendo un'identità occidentale, e la confusione sul termine arte aumentò ancor di più. Le opere non si trovavano solo nelle gallerie, ma anche sui mass media, sfidando le definizioni tradizionali e aprendo nuove prospettive sulla loro natura e sulla loro definizione.

Un altro esempio tangibile di questo cambiamento si poté osservare nell'esibizione alla Yomiuri Indépendants. Takashi notò che gli artisti presenti vennero etichettati come eccentrici semplicemente perché la loro arte era fondata su una «*belief in extreme “freedom”*»⁸⁷. Nonostante questa etichetta, gli artisti riuscirono comunque a guadagnare popolarità proprio grazie all'attenzione mediatica, in grado ormai di plasmare la percezione pubblica dell'arte⁸⁸.

Murakami capisce come l'arte contemporanea fosse succube dei media e del circuito monetario con il suo mercato. Il valore dell'opera d'arte stava scomparendo per dare spazio alla sua economia e l'aura che la circondava cominciava a dissolversi, trasformandola in un semplice oggetto d'uso quotidiano.

Come risultato di questa confusione la distinzione tra i termini *geijutsu* e *bijutsu* stava svanendo, l'arte stava prendendo posto nei media e stava diventando una forma di celebrazione o intrattenimento, perdendo prestigio. Con il tempo si perse l'utilizzo del termine *bijutsu*, l'arte cominciò ad acquisire fattezze occidentali, gli art show diventarono solo economia e la posizione dell'artista rimase vaga⁸⁹.

Successe tutto questo anche perché in Giappone la definizione di arte che segue quel concetto di “*freedom*” non venne compresa dalla massa a differenza del concetto di intrattenimento, visto come qualcosa di più tangibile e reale:

⁸⁶MURAKAMI, *Superflat*, cit., 2000, p. 15.

⁸⁷Ivi, p. 19.

⁸⁸*Ibidem*.

⁸⁹T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., pp. 19-23

*Japanese “art” become connected to “celebration” and was thus absorbed into “entertainment”*⁹⁰.

Per questo per sopravvivere l'arte giapponese si fuse all'intrattenimento rifugiandosi in aree culturali considerate minori come manga e anime, eliminando così definitivamente la distinzione tra arti maggiori e minori. L'arte unendosi all'intrattenimento diventò un prodotto di consumo⁹¹.

Grazie al mutamento dell'essenza stessa dell'arte Takashi poté creare il suo nuovo manifesto, unendo la sottocultura del presente all'arte del passato.

*...parlando del concetto Superflat, l'artista, [...] riesce a sviluppare un percorso lineare che dall'arte tradizionale giapponese, fatta di opere pittoriche, ceramiche e stampe, passa per l'animazione di Kanada, per giungere infine ai risvolti più attuali dell'arte contemporanea, di cui lui stesso è un esponente di spicco.*⁹²

2.4 Il Giappone in stile Superflat: “Super Flat” –ismo

Nel capitolo successivo Murakami proprio seguendo la scia degli artisti eccentrici, decide di provare a ridarci una sua ipotetica immagine del Giappone secondo gli stilemi del *Superflat*.

Prende come punto di riferimento il quadro *Old Plum Tree* di Kanō Sansetsu e ogni forma, oggetto o cosa viene trasformato in un elemento della cultura giapponese. Il grosso tronco diventa la sottocultura, l'uccellino il sistema gerarchico, i media e le celebrazioni diventano l'elemento che crea quel movimento a zigzag accennato nei capitoli precedenti, i fiori che sbocciano qua e là, figurano il grottesco e l'erotismo, e in questo caso ad aggiustare il nostro sguardo non è un animale ma un otaku, accompagnato da anime e manga. Alla base del tronco pone libertà e infantilismo, insieme al pop trasformato in roccia. L'intrattenimento prende la forma di un fiore che sboccia fuori stagione e tra le nuvole parzialmente visibili, arte, storia e occidente stanno scomparendo⁹³.

⁹⁰Ivi, p. 23.

⁹¹I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., pp. 94-95.

⁹²Ivi, p. 95.

⁹³T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 23.

Un'immagine che, anche se non considerabile arte, riesce a rappresentare un Giappone *Superflat*, inondato da questa sensibilità bidimensionale che tocca tutta la società. Un Giappone che dal caos stesso dell'arte è sempre riuscito a portare energia nelle sue produzioni, partendo dagli artisti *Eccentricity* fino a Kanada. Il concetto di Super flat è un filo rosso che collega artisti del passato al presente grazie alla sensibilità della cultura giapponese presente nelle loro opere⁹⁴.

L'arte del manifesto mira a portare l'attenzione sulla nuova autenticità dell'arte Giapponese in grado di collocarsi al di fuori del panorama orientale.

“Super flat”, one form of “Japanese” “avant-garde” “art”, is an “-ism” – like Cubism, Surrealism, Minimalism, and Simulationism before it – only this is one we have created⁹⁵.

Superflat non è solo un modo di fare arte ma una corrente, un movimento e un manifesto in grado di rappresentare all'occidente la cultura giapponese del passato, presente ma anche futuro⁹⁶

⁹⁴Ivi, p. 25.

⁹⁵*Ibidem.*

⁹⁶*Ibidem.*

3. Superflat in immagini

3.1 Le opere del manifesto e la Superflat exhibition

Per comprendere appieno il movimento artistico *Superflat*, è fondamentale analizzarlo da diverse angolature e prospettive, ed è quello che fa Murakami nel capitolo centrale del suo manifesto. Ci propone una lunghissima serie di immagini, che vanno da opere pittoriche, fino a fotografie per spiegarci concretamente questa sua poetica e l'essenza stessa della sottocultura giapponese. Costituite con uno stilema di piattezza e linearità, le opere diventano la manifestazione visiva delle sue teorie. Artisticamente parlando si nota come l'artista sia interessato a collegare il vecchio, alla società giapponese del presente e possiamo percepire la sua volontà di promuovere lo statuto di anime e manga, visti da lui come uno strumento estremamente innovativo e con forte potenziale⁹⁷.

Il manifesto come detto in precedenza, fu costituito per la prima delle tre mostre che attestano nel panorama mondiale questa nuova estetica, una mostra che non rimase confinata in Giappone ma si spostò anche in America, al museo di arte contemporanea MOCA. Fu grazie a questa mostra che l'artista ebbe successo anche oltre oceano. Portò a Los Angeles la maggior parte delle opere del manifesto con molteplici artisti differenti. Paradossalmente Murakami intervenne con solo un suo contributo alla mostra, a differenza del manifesto dove qua e là, spuntano diverse sue icone⁹⁸.

L'opera centrale della mostra a Los Angeles fu *Zero* di Katsushige Nakahashi. Una ricostruzione del caccia aereo Mitsubishi A6M, a grandezza naturale, costruito attraverso quindicimila fotografie a colori, incollate assieme con del nastro adesivo. L'opera presente alla mostra, era una delle versioni costruite dall'artista. In questa versione chiamata *Zero type 52/ Los Angeles* (2001), Nakahashi fotografò al microscopio un modellino in plastica dell'aereo, per poi stampare le foto e ricomporre in scala reale il caccia. L'artista creò una carcassa inerte e decadente, simboleggiante la sconfitta del Giappone nel periodo post-bellico. Questa creazione fu crocifissa al centro

⁹⁷M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., p. 78.

⁹⁸Ivi, *passim*.

della mostra come gesto di espiazione. Un lavoro che alla fine venne bruciato seguendo la volontà di Nakahashi, riducendolo a grado zero⁹⁹.

La versione all'interno del manifesto è datata 1999, venne costruita in maniera analoga rispetto alla versione del 2001 ma fu fotografata con posizione differente. Ricostruendo in scala reale l'aereo con le sole fotografie, il modello appoggiato al muro cominciò a prendere delle forme strane, portando umorismo al prodotto finale, anch'esso incenerito e ridotto a zero.



Figura 6 N. KATSUSHIGE, *Zero type 52/ Los Angeles*, 2001. 19.000 foto a colori e nastro adesivo, Los Angeles, Moca.

Come ci dice Murakami nel manifesto Nakahashi produce opere come risultato delle sue riflessioni sul Giappone, cercando di accorciare la distanza tra la nazione e l'arte. Una distanza che negli ultimi decenni è aumentata a causa dei giovani artisti incapaci di catturare l'essenza della realtà per trasformarla in qualcosa di significativo. Incenerendo l'aereo ci mostra l'imponenza dell'arte e del Giappone stesso, ma anche un senso di elevazione o

nostalgia per l'opera che era. Il video girato al momento della distruzione del caccia è rappresentante di quell'incapacità di fuggire dalla realtà e quello stato d'animo di sconfitta e di allarme del Giappone post bellico¹⁰⁰.

Seeing the famous World War II fighter plane – which had originally been so manly – made so odd, shouted out the impossibility of art in Japan¹⁰¹.

L'opera *Zero* di Nakahashi non è l'unica che porta le dinamiche della guerra. Murakami sottolinea l'influenza dell'America sull'animazione giapponese dopo il periodo bellico. Un influenza che partì dalla Disney, portando nell'animazione

⁹⁹Ivi, p. 79.

¹⁰⁰T. MURAKAMI *Superflat*, cit., p. 121.

¹⁰¹*Ibidem*.

giapponese degli elementi che permangono anche oggi, come i tipici occhi esageratamente grandi e rotondi¹⁰².

Chappie 33 del 2001 è una di queste, un'armata di manichini tutti uguali, tranne per l'acconciatura, con questi occhi rotondi rappresentanti non solo dell'influenza



Figura 7 Groovisions, *Chappie 33*, 2001. Tecnica mista, 33 figure a grandezza reale, 6 x 9 1/2 x 12 1/2', concessa da Groovisions per MOCA.

occidentale ma anche dell'innocenza e del *kawaii*.

Personaggi diventati simbolo di *Superflat*, e ideati dallo studio grafico Groovisions, caratterizzati da un design piatto e facilmente replicabile. Nella mostra escono

dalla bidimensionalità del foglio per acquisire la terza dimensione, ma

non per questo perdono

caratteristiche *Superflat*¹⁰³. Anche nel manifesto sono presenti, e anche se diversi, questi personaggi sono facilmente riconoscibili. In tutte e tre le versioni: *Canadian Family with groovisions Poster* (1999), *Chappie 3rd single Poster* (1999) e *Chappie 33* (1998), ritroviamo quel design sempre uguale con occhi grandi e faccia sorridente. Poche cose cambiano: l'acconciatura, la loro disposizione o il vestiario, ma il loro volto è sempre lo stesso. Volti senz'anima, come quelli che popolano la città di Tokyo, in cui Murakami ritrova la crisi sociale del Giappone¹⁰⁴.

A differenza dell'oriente, l'occidente non considera questa un'opera artistica, ma solo un semplice oggetto e Murakami ci spiega il perché. Innanzitutto l'occidente e l'oriente hanno modi diversi di definire cos'è l'arte, perché la fondano su premesse differenti. In secondo luogo un oggetto anche se non definito arte al momento, lo potrà diventare in futuro, grazie alla sua capacità di adattarsi al periodo storico in cui si trova. Seguendo questa logica Murakami dice:

¹⁰²M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., pp. 79-80.

¹⁰³Ivi, pp. 80-81.

¹⁰⁴T. MURAKAMI *Superflat*, cit., p. 131.

*The reason i can answer positively that chappie can become art, then, is because it is “super flat”*¹⁰⁵.

Chappie è arte perché in questo momento storico gli elementi che lo identificano sono gli stessi dell'arte *Superflat*¹⁰⁶.

Possiamo trovare quell'infantilismo tipico giapponese, o quegli occhi esageratamente grandi in *Sweet home sweet* del progetto SLEEP del 1999, e *Handsaw* (1999) di Yoshitomo Nara. Fotografie e quadri che riescono a trasmettere quella sensazione di inconsapevolezza del periodo infantile, ma anche il distacco dal mondo reale grazie alla posizione delle opere, appese solitamente nel punto più alto della parete¹⁰⁷.

Sweet home sweet è una delle fotografie del progetto SLEEP diretto dal visual project team dalla cantante Yuki della band Judy and Mary. Vediamo come soggetto proprio la leader della band, accovacciata a terra in questo tipico giardino di una qualsiasi famiglia, con però attorno al collo uno di quei collari per cani ad imbuto. L'estetica della foto allude proprio al panorama *kawaii*, che ormai ha inondato tutti gli aspetti della società compresi i cantanti, un'estetica che viene ricercata e voluta dalle masse stesse¹⁰⁸.

Questo progetto mostra come la società artistica sia governata e guidata dalle sottoculture della società giapponese come il *kawaii*. Una moda nata negli anni settanta dalla *shōjo bunka*, la cultura delle adolescenti, che si incontra con la cultura americana del *cute*, importata in Giappone. Per molto tempo si è tentato di raddrizzare i significati contraddittori della *shōjo bunka* dipingendola come un simbolo, cercando di risolvere uno degli aspetti problematici del Giappone. Il romanticismo *shōjo* e l'estetica del *cute* occidentale che arriva alla nazione nel 900, sono i due ingredienti fondamentali per la nascita del *kawaii*. Il *kawaii* diventa nella società nipponica una vera e propria estetica o modo di pensare, che si è esteso in tutti gli angoli della società, che da vita ad un intero apparato consumistico, costruito su gadget e articoli sfornati dalle industrie che

¹⁰⁵*Ibidem.*

¹⁰⁶*Ibidem.*

¹⁰⁷M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., p. 81.

¹⁰⁸T. MURAKAMI *Superflat*, cit., p. 125.

rimandano ad un immaginario infantile e color pastello. In occidente il *kawaii* sarebbe qualcosa di opportuno fino ai sette\otto anni, in oriente invece si abbina a ragazzi e soprattutto ragazze dai venticinque anni in su, che finiscono nel trasformarsi in questi oggetti “cariiini”. Il *kawaii* diventa una volontà di negare il presente in favore di un ritorno ad una irresponsabile innocenza infantile, che ha contribuito alla costruzione di una nazione infantilizzata¹⁰⁹.



Figura 8 N. YOSHITOMO, *Handsaw*, 1998. Acrilico e matita colorata su carta, 46 X 29.5 cm, concessa dalla Tomio Coyoma Galleri per MOCA.

Figure femminili, personaggi infantilizzati e occhi esageratamente grandi sono il biglietto da visita di manga e anime, Nara riesce a portare questi stilemi su un versante rock, estremizzando e ribaltando la sottocultura giapponese. I suoi personaggi solitamente bambine e bambini piccoli, sono rappresentati con tratti semplici e sembrano mostrare un’infanzia dubbiosamente felice¹¹⁰. Crea personaggi che potenzialmente potrebbero piacere a tutti, ma che allo stesso tempo fanno emergere quei tratti negativi della cultura nazionale. I bambini raffigurati da

Nara sono pervasi da un intenso sentimento di rabbia che coesiste con l’innocenza, la solitudine, la violenza e un desiderio contraddittorio di gioia. Questa complessità emotiva emerge anche in *Handsaw* del 1998 presente nel manifesto, dove Nara crea un’atmosfera di ambiguità e incoerenza. Nel disegno, una piccola bambina non tiene in mano un giocattolo, ma un piccolo seghetto, evocando una sensazione di attesa per l’uso imminente. I suoi disegni eseguiti con un tratto molto libero, rispecchiano l’intimo dei suoi sentimenti e solitamente esposti a dozzine, rappresentano la sua grande passione per l’arte¹¹¹. Grazie al suo

¹⁰⁹A. GOMORASCA *Sotto il segno del kawaii* in A. GOMORASCA, (a cura di), *La bambola e il robotto: culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit., pp. 60-90.

¹¹⁰G.JANSEN *Yoshimoto Nara. Slash with a Small Knife* in M.BREHM in *The Japanese Experience Inevitable*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2002, pp. 136-137.

¹¹¹T. MURAKAMI, *Chiho Aoshima*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*, cit., p. 61.

grande successo, ora Nara ha la capacità di mostrare al mondo «*the essence of his Japanese individualism*»¹¹².

Un altro elemento negativo della sottocultura è il così detto “*Lolita Complex*” o “*Lolicom*”¹¹³ che viene rappresentato in *Superflat* dal film *Love & Pop* del 1998 di Hideaki Anno. Fu un film molto rivoluzionario ma ignorato dal Giappone perché definito un “*otaku film*”, diretto da un disegnatore di anime. Il soggetto, un gruppo di liceali pagate



Figura 9 A. HIDEAKI, *Love & Pop*, 1998. Film a colori 110 min.

per degli appuntamenti, non piacque al pubblico, non per la trama soggetta a controversie, ma perché influenzato dal fatto che il regista provenisse dal mondo dell’animazione¹¹⁴. Il film ci mostra la ricerca di queste adolescenti di Tokyo, dell’essenza della vita stessa, una ricerca che si conclude «*with a recognition of the fear and emptiness underlying everyon’s life*»¹¹⁵. Murakami decide di portare nel manifesto frame, e immagini del film per mostrare come questo complesso lolita, sia qualcosa che contribuì a porre sotto una luce negativa gli otaku, denigrando questa sottocultura¹¹⁶, ma anche perché si tratta di una pellicola capace di comunicare «*real views of life and death*»¹¹⁷ del Giappone.

Tomizawa Hitoshi è uno degli artisti rappresentanti della cultura otaku ma anche del lolita complex nel panorama degli anime. Nel manifesto sono pretesi due suoi riferimenti: la serie *Alien 9* (1999), e *Milk Closet* (2000). Due lavori che riescono a

¹¹²T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 119.

¹¹³Il complesso lolita o “*rorikon*” in giapponese, nasce grazie al racconto di Hideo Azuma “*Hizasshi*” del 1981, che ha come protagonista una scolarotta in uniforme. Grazie a questa storia molti giovani maschi, (ma non solo giovani) con gusti da otaku fanno riferimento a questa cultura *rorikon* che si basa su un interesse verso le scolari in uniforme. Dagli anni 80 parte un interesse voyeuristico, verso questo soggetto che accomuna feticismo e pornografia. S. KINSELLA *Feticci in uniforme: il fenomeno kogoyaru* in A. GOMORASCA, (a cura di), *La bambola e il robottono: culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit., pp. 97-98.

¹¹⁴T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 123.

¹¹⁵M. MATSUI, *Beyond the pleasure room to a chaotic street. Transformations of cute subculture in the art of japanese nineties*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*, cit., p. 228.

¹¹⁶M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., p. 81.

¹¹⁷T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 123.

rinnovare lo stile del manga con dei personaggi caratterizzati dal lolicom, coinvolti in storie d'amore lesbiche per poi unirsi simbolicamente ad altri organismi. Le storie e i personaggi molto fuori dalla norma, riescono a racchiudere e comprimere la cultura stratificata degli otaku e la semiotica dei manga¹¹⁸.

In una scena di *Milk Closet* la faccia del personaggio viene completamente smontata, come le finestrelle del desktop del computer, per poi essere rimontata in un unico strato¹¹⁹. Una descrizione che sembra riprendere quella frase che Murakami ci porta all'inizio del manifesto per spiegarci cos'è *Superflat*¹²⁰.

La cultura otaku popola moltissime opere del manifesto, e come per il *kawaii* è diventata un elemento predominante della società giapponese. Inizialmente i giovani che venivano definiti otaku

erano coloro che semplicemente apparivano un po' strani perché persone solitarie e appassionate di anime, ma dopo il caso di cronaca nera del serial killer Miyazaki Tsutomu che rapì, uccise e mutilò quattro bambine alla fine degli anni ottanta, il concetto di otaku cambiò. Tsutomu era appassionato di manga e anime soprattutto del genere *rorikon*, e dopo il suo arresto si scatenò un dibattito che individuava la nascita di questa sue azioni proprio nella sua propensione verso la solitudine riempita da anime e manga. Dopo questo fatto il termine otaku andava ad indicare in primo luogo il caso Miyazaki, secondariamente gli appassionati di anime e manga, e in terzo luogo la gioventù giapponese nel suo complesso. Una gioventù che per la società era una vera e propria minaccia, come dice l'antropologo Otsuka «vi sono più di 100 000 giovani che coltivano gli stessi passatempi del sig. M – abbiamo insomma un vero e proprio esercito

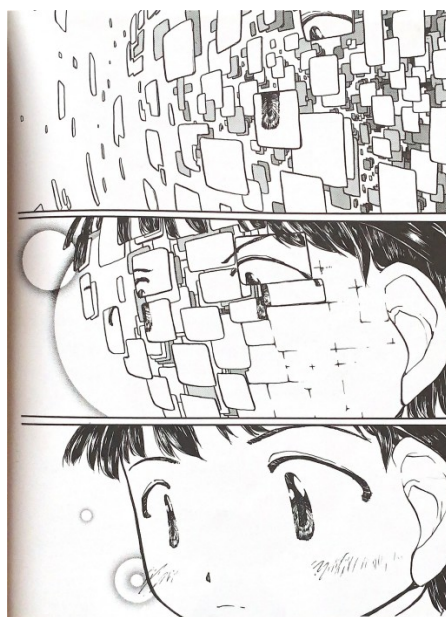


Figura 10 H.TOMIZAWA, *Milk Closet*, 2001. Inchiostro su carta, 39.6 X 24 cm., concessa dall'artista per MOCA.

¹¹⁸Ivi, p. 121.

¹¹⁹*Ibidem*.

¹²⁰«One way to imagine super flatness is to think of the moment when, in creating a desktop graphic for your computer, you merge a number of distinct layers into one.» Ivi, p. 5.

permanente di potenziali assassini»¹²¹. Murakami ha la volontà di rappresentare questa cultura nel manifesto per mostrare come essa non sia una minaccia ma un valore aggiunto al panorama artistico del Giappone.

Henmaru Machino più di tutti estremizza il *kawaii*, con quest'erotismo che sembra non avere più un senso. Nell'opera *Untitled (Green Caterpillar's Girl)* del 1999, presente sia alla mostra che nel manifesto ci porta una ragazza tipica dei manga, sotto forma di bruco. Estremizzata al massimo questa fantasia *lolicom* mescolata al *kawaii*, va oltre il semplice erotismo e si trasforma in qualcosa di disgustoso e grottesco. Henmaru Machino è uno degli artisti inseriti nell'ecosistema dei *mangaka* che producono anime rientranti nel genere «*nosense*»¹²². Queste opere, sebbene inizialmente caratterizzate da una trama e una narrazione apparentemente priva di senso, presentano delle specifiche peculiarità che consentono di trasformarsi in ciò che potremmo definire «*on-sense*»¹²³.

Quest'erotismo *nosense* secondo Murakami ha la capacità e il potere di essere trattato come una vera e propria arte oltre oceano, perché in grado di toccare un problema della società giapponese, senza necessità di censura¹²⁴.

La moralità, il consumismo e l'influenza della moda sono tutti elementi presenti in *Superflat* e mostrano una nazione la cui superficie si è dimostrata piatta e superficiale. Murakami con il manifesto consegna una critica sociale alla sua nazione, come succede nelle fotografie di Chikashi Suzuki. Le fotografie come *Untitled* del 1999, portano una visione prospettica sul Giappone attraverso l'energia sprigionata dai suoi soggetti. Due madri ritratte su un marciapiede assieme ai loro bambini, parlano quasi inconsapevoli della macchina fotografica. Quello che ci trasmette è un senso di forte realismo; da questa



Figura 11 C. SUZUKI, *Untitled* 1999.

¹²¹S. KINSELLA *Disegni a rischio. Gli otaku e il movimento del manga amatoriale* in A. GOMORASCA, (a cura di), *La bambola e il robottone: culture pop nel Giappone contemporaneo*, cit., pp. 208-211.

¹²²T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 133.

¹²³*Ibidem*.

¹²⁴*Ibidem*.

fotografia non percepiamo spensieratezza solo una sensazione di tristezza, il fotografo ci porta la vera Tokyo infelice. Lavorando anche con le industrie della moda, riesce a rappresentare con le sue fotografie quella superficialità e frivolezza tipica della società contemporanea giapponese in perfetto stile *Superflat*¹²⁵.

Alla mostra di Los Angeles Murakami porta anche lavori di Masafumi Sanai, un fotografo solitamente messo in relazione all'artista Hiromix, presente solo nel manifesto. Due fotografi che scelgono come soggetti, sia l'erotismo che prodotti di consumo. Attraverso lavori chiamati *snapshot* o istantanee, si muovono tra fotografia artistica e lavori commerciali come *fashion shoots*. Sanai usa la parola chiave "cool" per descrive le sue fotografie, riuscendo così ad evadere domande sulle tematiche e composizioni delle foto. L'artista rimane cool nel non mostrare l'intensità delle sue opere agli spettatori¹²⁶.

Quello che suscita l'interesse di Murakami riguarda la capacità delle sue fotografie di trasmettere sia la noia che un'implacabile volontà di ribellione. Questi due sentimenti, apparentemente contraddittori, rappresentano perfettamente gli stati d'animo che provavano gli artisti cresciuti durante il periodo della bolla economica, tra cui Takashi stesso¹²⁷.

Lo stile della pop art nel Giappone degli anni sessanta non emerse come in America, perché come ci dice Murakami nel suo manifesto, mancava quel desiderio di possedere che crea la società consumistica. Solo dopo artisti come Keith Haring la pop art arriva anche nella nazione vista come avanguardia, e finalmente piacque alla popolazione¹²⁸.



Figura 12 ENLIGHTENMENT, Antonio Inoki, 2000. Illustrazione grafica al computer.

¹²⁵Ivi, p. 135.

¹²⁶*Ibidem*.

¹²⁷*Ibidem*.

¹²⁸T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 127.

L'artista Hiro Sugiyama, chiamato anche Enlightenment, è un graphic designer che riuscì a sbarcare nel mondo dell'arte contemporanea, creando dei lavori che sembrano una simulazione delle belle arti. Trasforma le superstar in icone, proprio come faceva Warhol, attraverso il computer. Per riprodurre fedelmente le celebrità della nazione l'unico modo è quello di crearle artificialmente, il risultato è una simulazione stessa dell'arte¹²⁹ «...Hiro Sugiyama [...] a Japanese pop artist – has risen to the surface of the super-real»¹³⁰.

Le opere presentate nel manifesto e quelle esibite a Los Angeles coincidono, si tratta di due murali *Mino Monta* del 2000 e *Antonio Inoki* sempre del 2000, costruiti in digitale e poi stampati, i cui soggetti sono due celebrità decedute ma ancora molto popolari nella nazione. Ingrandendo le facce di questi due “zombie”, costruite digitalmente, si vanno a perdere le ombre naturali del volto, creando una sensazione di monocromia e stilizzazione. Altri due spettri, oltre all'opera *Zero* si aggiungono all'esibizione sottolineando ancora una volta come il Giappone dia più valore alla superficie rispetto al contenuto¹³¹.

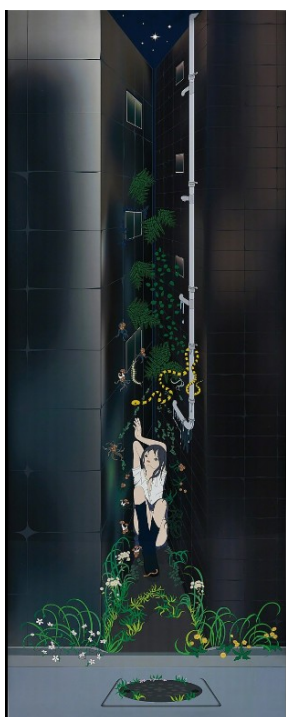


Figura 13 C. AOSHIMA, *Building*, pittura tradizionale giapponese e l'universo dei manga¹³². Stampa digitale a getto d'inchiostro su carta, 170 × 77.6 cm. Sono opere molto originali, che condividono stilemi occidentali al metodo compositivo *Superflat*, Hiropon Factory, Tokyo.

¹²⁹*Ibidem.*

¹³⁰*Ibidem.*

¹³¹M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., p. 85.

¹³²T. MURAKAMI, *Chiho Aoshima*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 52.

oltrepasando le regole del tempo. Nel manifesto *Building*, del 1999 e *Cheerleader killed without mercy* del 2000 ci trasportano in un universo fatto di ragazze in divisa, con pose strane, raffigurate con colori freschi e morbidi. In particolare l'opera esposta nella mostra *The red-eyed tribe* (2000), non menzionata nel manifesto, presenta una distorsione spaziale con un paesaggio quasi alieno colmo di silhouette di giovani donne, in una composizione che si estende su una superficie di quattro metri per quindici¹³³. I suoi personaggi, prevalentemente donne, subiscono trasformazioni e alterazioni in questo mondo digitale trasformandosi persino in insetti o fatine, tutto grazie alle computer graphics¹³⁴.

Nell'esposizione presso il MOCA Aya Takano offre un contributo particolarmente rilevante alla costruzione dell'atmosfera generale con la sua opera presente sulle pareti d'ingresso del museo. Modellando l'ambiente espositivo attraverso la pittura, accoglie i visitatori presentando fin dall'ingresso una visione artistica distintiva. Gli ingredienti della sua arte sono un mix tra l'universo manga, i video games e la cultura MTV che ha toccato tutti quegli artisti nati negli anni settanta. Prendendo ispirazione anche dalla cantante Björk riesce a creare un connubio tra fantascienza e arte pura. Già dal periodo della sua infanzia cominciò ad appassionarsi a fenomeni soprannaturali e ai manga come Astro Boy di Osamu Tezuka, combinando questo suo background con gli studi scientifici e artistici¹³⁵.

*A science-fiction specialist uses a paintbrush to depict the freedom to transcend the vacuum of anti-gravity*¹³⁶.

Nel manifesto la riconosciamo sparsa qua e là, con le sue opere facilmente identificabili come *Umi-No-Sachi* del 1977, o *Fallin'Manma Air* del 2000, grazie a queste figure femminili disegnate ad acquerello o su tela, che fluttuano nello spazio¹³⁷. Riesce a sprigionare la vita quotidiana nelle sue opere, portando tutti i paradossi della vita filtrati dalla sua mano grezza ma morbida. I suoi disegni tracciati con linea sottile, sono dominati da ragazze giovani, poste in situazioni al limite tra la realtà e finzione,

¹³³M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., pp. 84-85.

¹³⁴T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 117

¹³⁵T. MURAKAMI, *Aya Takano*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 72.

¹³⁶*Ibidem*.

¹³⁷M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., pp. 85-86.

caratterizzate ancora una volta da quei tipici occhi rotondi e grandi. Nelle varie pose che assumono sembra che i loro corpi siano privi di ossa, creando una relazione con lo spazio che le circonda¹³⁸. Non solo Aya prese parte alla mostra e al manifesto *Superflat* ma diventò anche una degli artisti della Hiropon Factory¹³⁹ di Murakami dal 1996.



Figura 14 Mr. Ours, London, 1998. Video Color 32 min. Hiropon Factory, Tokyo.

Un'altro artista vicino a Murakami, presente sia alla mostra che nel manifesto è Mr., anch'esso membro della Factory. Fortemente influenzato dal movimento dell'arte Povera, all'inizio della sua carriera crea lavori

partendo proprio dalla spazzatura. Anche se molto popolare tra le masse, la critica fece molta difficoltà ad apprezzare i suoi lavori. Inizialmente cominciò a disegnare le sue celebrità preferite sotto forma di anime e manga, dietro agli scontrini raccattati sul luogo di lavoro, in perfetto stile povero, per poi decidere di usare la tela. Con il tempo amalgama l'idioma del manga nelle sue grandi tele lavorando sul suo personale pensiero di flat¹⁴⁰.

I soggetti principali ancora una volta nascono dal *lolita complex* e dai manga. Si tratta di piccole donne il cui volto assomiglia molto a quello

¹³⁸M. BREHM, *Aya Takano. Girls Brimming with Pure Energy* in M. BREHM *The Japanese Experience Inevitable*, cit., pp. 98-99.

¹³⁹ *L'Hiropon Factory* è una vera e propria casa di produzione, o fabbrica che fonda l'artista nel 1995 dove unisce laboratori di arte tradizionale allo studio artistico vero e proprio. In un periodo successivo nel 2001, l'azienda venne rinominata *KaiKai and Kiki*. Entrambi i nomi prendono ispirazione dai personaggi fantastici che l'artista crea e che popolano la sua arte. Inizialmente posizionata nella città di Tokyo verrà costruita un'altra sede a Long Island nel Queens. La sua Factory è popolata da moltissimi artisti che oltre a collaborare nelle opere di Murakami, lavorano anche ad un proprio percorso artistico, promosso dallo stesso fondatore. G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., *passim*, e C. VOGEL, *The Warhol of Japan Pours Ritual Tea in a Zen Moment*, in *The New York Times*, May 7, 2007, *passim*.

¹⁴⁰M. BREHM, *Mr. "Let's go, Omame!"* in *The Japanese Experience Inevitable*, cit., pp. 86-87.

di Heidi, un personaggio conosciuto anche all'estero, un cliché dell'animazione giapponese che poi viene ribaltato secondo le sue volontà. Nella serie *Oh-Edo Kunoichi Ninpouchyou* del 1998 Mr. crea un semplice disegno di quello che potrebbe sembrare il tipico personaggio di un anime, ma riesce a rovesciare questo cliché appendendolo al muro con l'uso di una stella ninja. Un oggetto che allude direttamente all'esibizione *Ours. London* del 1998, catturata da un video dove l'artista si esibisce in esercizi marziali con la spada. Riprende aspetti tipici della tradizione giapponese ormai diventati cliché e visti sotto una luce umoristica, a causa di anime e manga ormai diventati celebri in tutto il mondo¹⁴¹.

Il suo stile di vita a metà tra otaku e artista, venne completamente sintetizzato nella sua arte costituita da bidimensionalità, anime e *lolicom*. In tempi più recenti, la critica ha iniziato ad apprezzare questo paradigma espresso attraverso l'arte di Mr., il quale si allinea perfettamente allo stile *Superflat*.

*This social bottom dweller began to receive critical praise from art scene abroad for his original paradigm. That structure, more than anything else, is his super flat realism.*¹⁴²

Murakami introduce anche artisti che si occupano di moda come 20471120, un gruppo il cui brand si fonda sul concetto di «*fashion art and character*»¹⁴³, in grado di unire il mercato del fashion alla sottocultura otaku della nazione. Creano delle linee di abiti identitari e isolati dalle influenze occidentali¹⁴⁴.

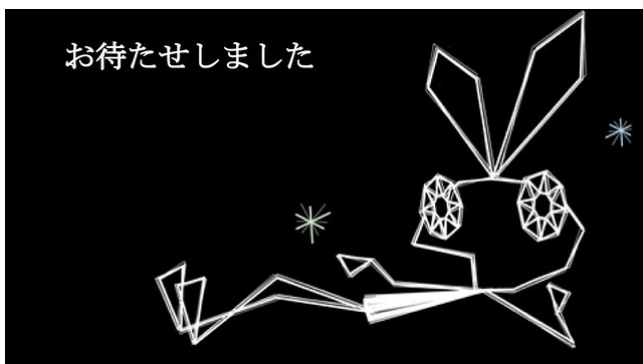


Figura 15 *Vib-ribbon*, 1999. Sony Computer Entertainment Inc.

personaggi rappresentano un'incarnazione dell'estetica giapponese "superpiatta",

¹⁴¹*Ibidem*.

¹⁴²T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 119.

¹⁴³Ivi, p. 125.

¹⁴⁴*Ibidem*.

richiamata anche dalle tecniche di animazione impiegate nei video giochi che Murakami sparge nel manifesto. *Vib-ribbon* stesso è il personaggio principale di questo videogioco basato sulla musica. I personaggi e i videogiochi giapponesi hanno conquistato un considerevole seguito in Occidente, in virtù della loro abilità nell'introdurre un'estetica bidimensionale che apporta significative innovazioni¹⁴⁵.

Altro film presente nel manifesto è *Parasite Eve II* del 1999 di Nihei Tsutomu, che ci restituisce un Giappone dall'estetica *Superflat*. Tsutomu porta nelle sue animazioni l'esplosione dell'universo otaku, con un realismo che è in grado di mostrarci una Tokyo del futuro in perfetto stile Matrix¹⁴⁶.

Un realismo che per molto tempo si è cercato di costruire anche per gli anime, che usciti dalla piattezza del foglio si trasformano in piccole sculture come quelle dell'artista Bome. Le sculture in porcellana di Bome, traggono ispirazione dall'autentica sottocultura degli otaku. Queste opere rappresentano un connubio tra l'espressione artistica e la sua tangibilità, consentendo agli spettatori di immergersi in un'esperienza fisica, trasformando le figure fantasy in forme tridimensionali. Sculture esempio della fuga dalla realtà promossa dai media e aspetto centrale che il movimento *Superflat* cerca di mettere in luce¹⁴⁷.

Takashi Murakami ci conduce in un profondo viaggio attraverso le opere del movimento *Superflat*, con l'obiettivo di giungere alla creazione di un'estetica giapponese il più realistica possibile. Durante questo percorso artistico, esplora e sintetizza elementi caratteristici dell'arte contemporanea giapponese, cercando di rappresentare in modo autentico la complessità e la peculiarità dell'identità del Giappone.

Attraverso l'analisi delle opere notiamo come Murakami riesca indirettamente a rispondere a quelle domande e volontà iniziali con cui era partito: rappresentare la sottocultura giapponese all'occidente. Capiamo che gli elementi principali di *Superflat* sono gli otaku, il *kawaii*, il *lolita complex* e il periodo post bellico. Mescolati in un unico movimento riescono a farci percepire quella sensibilità di cui tanto parlava

¹⁴⁵Ivi, p. 123.

¹⁴⁶Ivi, p. 137.

¹⁴⁷M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., p. 82.

l'artista, una sensibilità che costruisce un Giappone infantile e fortemente influenzato dalla guerra ma soprattutto dalle mode, che lo ha reso sempre più superficiale e piatto. Non solo il Giappone è piatto ma anche la maggior parte delle opere del manifesto. Usando personaggi, anime, manga e film è quasi inevitabile che la sensazione e l'estetica che si va a creare, e che noi percepiamo, sia bidimensionale¹⁴⁸.

Attraverso questi artisti mira a rappresentare l'innocenza e il dilettantismo che caratterizzava la sensibilità dei giovani di Tokyo. Hiromix, Nara, 20471120, e il film Love & Pop rappresentano le sensazioni e i sentimenti di questi giovani. I loro lavori contemporanei, entrano in contrasto con l'assenza della mancanza di significato che tocca la vita delle persone di Tokyo. La strategia adottata da Murakami consiste nell'impiego di artisti amatoriali al fine di catturare quella sensazione di infantilismo e utilizzarla per rappresentare una Tokyo giovane¹⁴⁹.

Ci propone quasi una diagnosi critica verso la nazione, dominata da un modo di vivere individualistico. Murakami affronta numerosi temi significativi della nazione e mira a far percepire questa profondità anche a noi osservatori. Siamo spinti a confrontarci con questa profondità attraverso le diverse forme d'arte, che fungono da veicolo per comprendere e riflettere sulle questioni sociali e culturali presenti nel contesto giapponese. Dal punto di vista estetico *Superflat* è in grado di dimostrare la sfida di Murakami verso l'egemonia occidentale, raccogliendo apprezzamenti attraverso creazioni che si basano esclusivamente su risorse provenienti dal Giappone. Già dal saggio: "*Greetings, You Are Alive: Tokyo Pop Manifesto*", dimostra la sua volontà di portare una nuova espressione artistica esclusivamente giapponese, che si sviluppa a partire dal *kawaii* e dagli artisti della Tokyo di fine Novecento. *Superflat* è una risposta alle condizioni culturali e sociali del Giappone. Murakami crea uno stile che sfrutta la sensibilità artistica giapponese, rispondendo ai problemi della nazione, trovando nella sua presunta mancanza di significato le risorse che sono alla base di *Superflat*¹⁵⁰.

¹⁴⁸LUBOW, Arthur, *The Murakami Method*, cit., *passim*.

¹⁴⁹M. MATSUI, *Beyond the pleasure room to a chaotic street. Transformations of cute subculture in the art of japanese nineties*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 228.

¹⁵⁰M. MATSUI, *Beyond the pleasure room to a chaotic street. Transformations of cute subculture in the art of japanese nineties*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., *passim*.

Piatte, vivaci e tutte accumulate dalla sottocultura giapponese sono le immagini del manifesto che si dispongono senza un preciso ordine, come le icone sullo schermo di un computer. Come fecero Andy Warhol e Roy Lichtenstein, anche Murakami appende al muro immagini commerciali o oggetti di consumo e li equipaggia dell'aura artistica che un'opera d'arte necessita per essere definita tale¹⁵¹.

Un movimento o un'estetica innovativa e flessibile, che può essere applicata a diverse arti ma anche a cose non ancora considerate tali. Questo gli dà la capacità di catturare l'attenzione non solo dei critici d'arte ma anche di persone comuni, un movimento le cui basi sembrano quasi incerte ma che allo stesso tempo gli danno il potere di entrare in diversi angoli del panorama artistico¹⁵².

3.2 Il contributo artistico di Murakami

Seppur trattandosi di una mostra e di un manifesto scritto e allestito dall'artista stesso, i contributi di Murakami sono molto pochi.

L'unica installazione che realizza al museo MOCA è *Wink* (2001), in cui decide di alterare la stessa struttura architettonica del Pacific Design Center, usando composizioni in vinile che trasformano la stanza in una figura mostruosa, con denti e occhi. Un'installazione che incarna il tema della mostra e appiattisce in un unico strato tutte le diverse arti. Questi palloni giganti disposti qua e là, modificano radicalmente lo spazio della stanza e sono sinonimo della grande influenza che gli anime hanno avuto sulla nazione, in grado anch'essi di modificarne la forma. Palloni dotati di una moltitudine di occhi, rappresentanti dei diversi punti di vista che la mostra offre sul Giappone. Il nostro occhio umano a differenza di questi occhi animati, non sarebbe in grado di ridarci un'immagine del Giappone così fedele. Un'opera che diventa il cartello informativo della mostra stessa e che fa immergere completamente lo spettatore in questo mondo quasi post-human che rappresenta lo stesso mondo fittizio in cui si immergono i giovani giapponesi, il mondo *Superflat*¹⁵³.

¹⁵¹A. LUBOW, *The Murakami Method*, The New York Times, April 3, 2005, *passim*.

¹⁵²K. HAUSER, *Superflat* in ArtForum, Ottobre 2004, *passim*.

¹⁵³M. DARLING, *Plumbing the Depths of Superflatness*, cit., pp. 87-89.

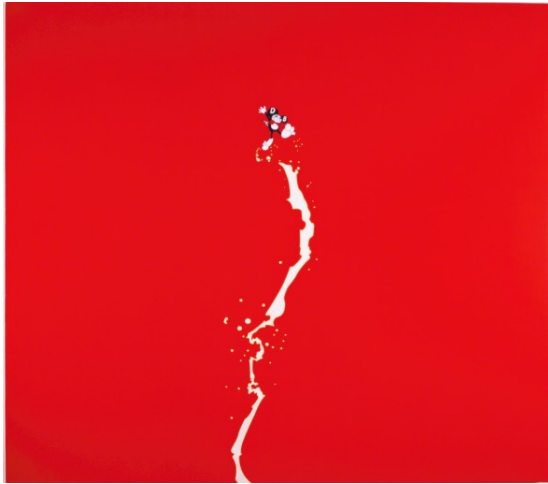


Figura 16 T.MURAKAMI, *Zuzazazazaza*, 1994. Acrilico e serigrafia su tela montata su tavola, 149.9 × 170.2 cm, MCA, Chicago.

Per quanto riguarda la partecipazione dell'artista nel manifesto troviamo anche qui poche opere ma molto significative, come *Doves and Hawks* del 1999¹⁵⁴. Il personaggio Mr. Dob, icona di Takashi, mantiene la sua distintiva identificabilità, nonostante la sua rappresentazione sia stata soggetta a variazioni, distorsioni, ingrandimenti e riduzioni nel corso del tempo. Mr. Dob è un vero e proprio «topo geneticamente modificato»¹⁵⁵ con una saetta per coda, le cui orecchie portano le iniziali D e B. Dob diventato biglietto da visita dell'artista, è dotato di tutte quelle caratteristiche tipiche del *kawaii*, ma si può trasformare anche nel suo sostituto aggressivo e violento. Per la prima volta lo vediamo in *Genesis* nel 1993 con la sua immagine fluttuante in questo sfondo monocromo blu oltremare, per poi venire rimodellato in mille altri modi¹⁵⁶. Murakami aveva la volontà inizialmente di creare una figura «with no meaning»¹⁵⁷, che potesse avere risonanza e apparire familiare al pubblico giapponese grazie alla sua similarità con gli anime e i manga. Dob sembra a tutti gli effetti un prodotto derivato dal consumismo, ma invece di promuovere un articolo, in questo caso Mr. Dob promuove Murakami stesso, divenendo così un'icona in reazione alla società dominata dal consumismo¹⁵⁸.

In *Doves and Hawks* vediamo Dob schizzare verso l'alto in questo piatto sfondo rosso. Lo stesso titolo è un'onomatopea del suo movimento. Con una scia di schiuma

¹⁵⁴ L'opera nel manifesto viene intitolata "*Doves and Hawks*" ma il nome che solitamente si rifà all'opera è *Zuzazazazaza*. L'opera del manifesto viene chiamata remix work e si tratta di un'illustrazione grafica di Yoshiyuki Mashimo del 1999 perfettamente uguale all'opera di Murakami. L'opera intitolata *Zuzazazazaza* è stata creata da Murakami nel 1994 ed è l'opera di riferimento.

¹⁵⁵ F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, cit., p.186.

¹⁵⁶ Ivi, pp. 186-188.

¹⁵⁷ A. CRUZ DOB in the land of otaku in T. MURAKAMI, *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, cit., pp. 16-17

¹⁵⁸ *Ibidem*.

bianca che lo segue, sembra riprendere proprio quell'esplosione dell'anime Galaxy Express 999 che all'artista era tanto piaciuta, citata nei capitoli precedenti. Mostrando un sorriso inquietante, sembra immerso in una realtà distorta, quasi influenzato da una sostanza allucinogena. Questa figura sembra plasmata e congegnata attraverso l'ausilio di tecnologia digitale, che ne accentua l'aspetto surreale e fuori dal comune¹⁵⁹.

Mr. Dob venne creato nel 1993 da Murakami unendo due personaggi famosissimi del panorama dei manga: Doraemon e Sonic the Hedgehog. Il nome invece venne costruito prendendo spunto dalla frase senza senso «*dobozite dobozite oshamanbe*»¹⁶⁰ un modo divertente per dire “perché?”. Nel momento in cui realizzò il suo primo dipinto con l'iconica figura Takashi assunse un esperto disegnatore di insegne commerciali, il quale delineò rapidamente l'immagine. Successivamente, Murakami decise di intervenire personalmente, aggiungendo il tocco della propria mano artistica per conferire alla figura un'espressione più tormentata e sofferente¹⁶¹.



Figura 17. T.MURAKAMI, *Second Mission Project Ko²*, 1999. Olio, acrilico, fibra di vetro e ferro, Hiropon Factory, Tokyo.

Accanto a fotografie di robot costruiti dalle menti sapienti di scienziati e ingegneri troviamo un altro semi-robot costruito dall'artista: *Second Mission Project Ko²* del 1999. Un'altra opera che fa riferimento diretto alla guerra e anche a quel panorama otaku di anime come Neon Genesis Evangelion. Con questa scultura crea quasi un'arte da “sconfitta”

rappresentante del Giappone post bellico in stile *Superflat*¹⁶².

Il soggetto di quest'installazione è una ragazza cyborg, un'entità a metà tra l'essere umano e il robot la cui particolarità sta nel fatto che è in grado di trasformarsi in un aereo da caccia attraverso tre pose differenti. Durante questa metamorfosi, il suo

¹⁵⁹F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, cit., p.186.

¹⁶⁰A. NISHIMURA MORSE *Catalogue. Superflat* in T. MURAKAMI, *Lineage of eccentrics*, cit. p. 50.

¹⁶¹*Ibidem*.

¹⁶²N. SAWARAGI *On the battlefield on “Superflat” Subculture and art in post war Japan* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., pp. 200-202.

volto scomparire all'interno del corpo pieghevole, enfatizzando il cambiamento radicale¹⁶³. Sulla stessa coscia della ragazza, se si presta attenzione, si potrà notare la scritta “forze di autodifesa aerea”¹⁶⁴. Le tre sculture, che illustrano la progressione della trasformazione della ragazza in un aereo da caccia, vengono esposte in modo che siano osservabili da diverse angolazioni, consentendo agli spettatori di apprezzare i tre momenti cruciali congelati dall'artista.¹⁶⁵

Murakami prende questo personaggio anime e lo sottopone a un ipersessualizzazione, utilizzando elementi della cultura giapponese portati all'estremo come un riflesso critico della società. L'opera risultante si colloca a metà strada tra il panorama post-human e il processo culturale noto come *sado-cute*, che unisce elementi come il «*soft-manga*, l'*animanga*, i videogiochi e il complesso lolita»¹⁶⁶. Questo approccio genera una sorta di mostruosità mitigata che, nonostante ciò, offre una visione quasi pornografica del corpo, con una costante enfasi sull'infantilizzazione¹⁶⁷.

Una visione estetica della *sado-cute* la troviamo anche negli altri personaggi che popolano altre due opere del manifesto: *The Last Stop* del 2000 e *Oval KaiKai, KiKi* del 1999. Entrambe le opere sono costituite dai personaggi che l'artista inventa e che popolano il mondo fittizio della sua arte. I microrganismi antropomorfi sono disposti tutti quanti in fila in *The Last Stop*, mostriciattoli simili a funghi porcini che vedono crescere su di loro occhi come se fossero germogli. Invece in *Oval KaiKai, KiKi* troviamo solo due personaggi frutto della mente di Murakami, Mr. Oval seduto sopra questo funghetto allucinogeno a testa in giù, e a lato KaiKai e KiKi due piccole bestioline sorridenti che svolazzano via come se avessero appena infastidito il signor Oval. Un funghetto tutto fuorché comune quello su cui si siede Oval, le cui branchie vengono trasformate in denti affilati, con occhi che sembrano osservare ogni mossa

¹⁶³N. CORNYETZ, *Murakami Takashi and the hell of others: sexual (in)difference, the eye, and the gaze in* ©Murakami, in *Criticism*, Vol. 54, n. 2, 2012, pp. 181-195.

¹⁶⁴*Ibidem*.

¹⁶⁵G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., pp. 59-61.

¹⁶⁶Ivi, pp. 59-60.

¹⁶⁷*Ibidem*.

delle altre creature, proprio come gli occhi degli otaku che si muovono e osservano il mondo ma mai agiscono con le loro gambe¹⁶⁸.

Tutte disegnate seguendo gli stilemi del *kawaii* funghetti, amebe, meduse, fiori, KaiKai, KiKi e Mr. Oval sono solo una piccola parte della grande schiera di personaggi creati dall'artista¹⁶⁹.



Figura 18 T. MURAKAMI, *My Lonesome Cowboy* 1998, *HIROPON*, 1997, Olio, acrilico, fibra di vetro e ferro. 288x117x90cm, 1930x2120x1500 mm. Hiropon Factory, Tokyo.

Altre due opere rappresentanti di Murakami sono *HIROPON* del 1997 e *My Lonesome Cowboy* del 1998. Due personaggi che urlano la propria indipendenza e singolarità. *HIROPON* il personaggio femminile è molto lontano dalla tipica ragazza giapponese, apertamente giocosa, è come se stesse facendo un regalo alla cultura otaku denudandosi. *My Lonesome Cowboy* è la

rappresentazione senza restrizioni, della gratificazione personale di un giovane ragazzo dai capelli blu che sparati in aria¹⁷⁰ sembrano quelli di «Goku trasformato in Super Sayan»¹⁷¹. Hiropon è una ragazza praticamente nuda se non per il bikini ridottissimo, che prova inutilmente a coprire le sue forme esageratamente grandi. Il tutto è enfatizzato anche dai due capezzoli, che spremuti fanno uscire questa spuma biancastra che forma un nastro attorno alla ragazza, il cui nome allude ad una metanfetamina psicostimolante che sarà anche il nome ufficiale della prima casa di produzione dell'artista¹⁷². Una corda bianca che è messa in rapporto all'iaculazione esplicita di *My Lonesome Cowboy*, che diventa un lazo da rodeo formato dal suo stesso sperma, che gira attorno al suo corpo. Il titolo prende spunto dal film dell'artista pop, Andy Warhol¹⁷³.

¹⁶⁸D. FRIIS-HANSEN *The Meaning of Murakami's Nonsense: About "Japan" Itself* in T. MURAKAMI, *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, cit., p. 40.

¹⁶⁹F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, cit., pp.193-195.

¹⁷⁰D. FRIIS-HANSEN *The Meaning of Murakami's Nonsense: About "Japan" Itself* in T. MURAKAMI, *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, cit., pp. 39-40.

¹⁷¹F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, cit., p. 195.

¹⁷²*Ibidem*.

¹⁷³G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., pp. 42-44.

Due sculture poste solitamente nella stessa stanza e in relazione tra loro, senza contatto fisico apparente, accompagnate da due tele chiamate *Splash Painting* che riprendono gli zampilli delle sostanze bianche delle sculture, riproposte in iperboli su sfondi colorati. Due tele background, i cui titoli *Milk* e *Cream* riassumono molto brevemente il soggetto¹⁷⁴. I fluidi diventano intangibili e sono la parte dell'opera che fa vacillare lo sguardo dell'osservatore, le tele contenendo i liquidi delle due sculture passano dalla terza dimensione alla seconda. Le tele prendono come punto di riferimento l'animazione dell'esplosione di Kanada ma allo stesso tempo sono in grado di riprendere l'eleganza della pittura tradizionale giapponese. Murakami trasporta gli anime e le fantasie otaku, nella terza dimensione e riprende la sua poetica *Superflat* creando una realtà tridimensionale fittizia¹⁷⁵.

Queste opere sono estremamente rivoluzionarie e sembrano prendere ispirazione dalla categoria degli "Art Toys", ovvero sculture il cui aspetto richiama quello dei giocattoli, anche se vanno ben oltre questa definizione. Opere solitamente realizzate in edizione limitata, disponibili in diverse dimensioni e con caratteristiche specifiche. Gli Art Toys e le sculture di Murakami sono prodotti affini perché rappresentanti del consumismo e della cultura di massa dei giorni nostri. *HIROPON* e *My lonesome Cowboy* non sono più solamente dei giocattoli o dei semplici oggetti di design, ma diventano vere e proprie opere d'arte grazie al loro contesto.¹⁷⁶

HIROPON, *My Lonesome Cowboy* e *Second Mission Project Ko²* sono opere dotate di molteplici punti di vista, siamo chiamati a girarci attorno, osservandoli in prospettive infinite. Lo sguardo stesso dei personaggi non punta verso di noi osservatori, ma è come se stesse guardando nel vuoto. Si crea una divisione tra lo sguardo dell'osservatore e l'occhio delle opere. Lo spettatore sente quindi la necessità di muoversi per trovare la prospettiva adatta¹⁷⁷.

¹⁷⁴F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, cit., pp. 196-197.

¹⁷⁵A. CRUZ DOB *in the land of otaku* in T. MURAKAMI, *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, cit., pp. 18-19.

¹⁷⁶L. SERNISSI, *Gli Art Toys nel panorama artistico contemporaneo*, PsicoArt, n.4, 2014, *passim*.

¹⁷⁷N. CORNYETZ, *Murakami Takashi and the hell of others: sexual (in)difference, the eye, and the gaze* in ©Murakami, in *Criticism*, Vol. 54, n. 2, 2012, pp. 181-195.

Definendole sculture è come se entrassero in contrasto con lo stesso stile *Superflat*. Si dovrebbe usare il termine installazioni passive, esse non prevedono un vera e propria interazione da parte nostra, siamo catturati da esse ma non abbiamo il permesso di partecipare allo spettacolo¹⁷⁸.

Essendo opere tridimensionali sembrano essere un vero e proprio paradosso in rapporto all'estetica *Superflat* ma esse sono in grado di rientrare nel manifesto perché rappresentano la cultura del mondo otaku iper-sessualizzato e di conseguenza anche i manga. La bidimensionalità\piattezza tipica dell'estetica *Superflat* in realtà è presente anche se in minima parte, attraverso i quadri background *Milk* e *Cream*. Murakami prende gli schizzi bianchi che escono dai corpi dei due personaggi e da tridimensionali li trasforma in qualcosa di piatto e bidimensionale, li appiattisce su due tele. Sono *Superflat* perché rappresentano il Giappone piatto e superficiale amplificando al massimo tutto quello che si rifà al mondo otaku e ai manga. Anche l'opera *Zero* di Nakahashi è tridimensionale, ma Murakami la porta in *Superflat* perché capace di mostrare un elemento della cultura del Giappone e anche *HIROPON*, *My Lonesome Cowboy* e *Second Mission Project Ko²* lo fanno¹⁷⁹.

Una serie di lavori influenzati dalle opere di Jeff Koons, dalle sculture dell'artista Bome e dall'ossessione dell'artista verso la cultura otaku. Tutto ciò da vita ad uno stile chiamato *poku*, il cui neologismo arriva dalla fusione dei termini pop e otaku, già accennato nei capitoli precedenti, che diventa l'elemento identitario e distintivo della sua produzione artistica. L'estremizzazione degli otaku, l'influenza americana, l'epoca post atomica, i manga e le ossessioni sessuali e perverse del Giappone vengono mostrate ad un pubblico internazionale grazie alle opere di Murakami¹⁸⁰.

¹⁷⁸F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, cit., pp. 197-198.

¹⁷⁹Ivi, pp. 195-198.

¹⁸⁰I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., p. 90.

3.3 La riflessione di Hiroki Azuma sul “Super Flat”-ismo: lo spazio, gli occhi e la prospettiva

Il critico Hiroki Azuma elabora una sua riflessione su questo –ismo nell’ultimo capitolo del manifesto, concentrandosi in particolare sulla questione della prospettiva. Una prospettiva che nelle opere di Murakami può essere multipla o arrivare all’inesistenza, influenzando la fruizione dell’opera¹⁸¹.

Prima di entrare appieno nella questione il critico ci ridà delle informazioni che lo stesso artista aveva tralasciato. Innanzitutto il manifesto *Superflat* nasce anche grazie all’esposizione *Ground Zero Japan* diretta da Noi Sawaragi del 1999. Questa mostra rappresentava una risposta alla confusione che permeava il panorama artistico giapponese alla fine degli anni novanta, un periodo in cui le distinzioni tra arte alta e arte bassa, stavano perdendo di significato e sfumando fino a un punto di "grado zero". Attraverso questa visione, Sawaragi si proponeva di far comprendere come l'arte contemporanea dovesse essere concepita in modo non convenzionale, respingendo le convenzioni tradizionali, inclusa la prospettiva lineare «... and Sawaragi often speaks in terms of “resetting” contemporary art or “sending it back to zero”»¹⁸². La mostra si tenne dal novembre del 1999 fino al gennaio del 2000, un ritorno al grado zero non solo artistico ma anche temporale¹⁸³.

Come Sawaragi anche Murakami sembra voler ritornare ad un grado zero, ma non in termini di “reset” artistico. La sua volontà sembra essere quella di definire un 'grado zero' «to reclaim a territory for new art at the distant border between art and non-art»¹⁸⁴, creando così un terreno fertile per un'arte altrettanto innovativa. In questo senso la parola “flat” sembra incarnare il concetto di «a time with no remainder, where the final digits are zeros»¹⁸⁵, mentre l'aggiunta del termine "super" mira a intensificare questa assoluta piattezza, spingendola oltre i limiti, trasformando così il “Superflat” in una «transcendence of zero»¹⁸⁶.

¹⁸¹N.CORNYETZ, *Murakami Takashi and the hell of others: sexual (in)difference, the eye, and the gaze in ©Murakami*, in *Criticism*, Vol. 54, n. 2, 2012, p. 188.

¹⁸²T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 139.

¹⁸³*Ibidem*.

¹⁸⁴*Ibidem*

¹⁸⁵*Ibidem*.

¹⁸⁶*Ibidem*.

Il termine *Superflat* come ci dice Azuma, aveva in realtà un precursore cioè le opere bidimensionali di Robert Rauschenberg chiamate *Flatbeds*. Opere dove i soggetti venivano ridotti alla seconda dimensione acquisendo qualità di piattezza e linearità. Un *flat* degli anni sessanta che risuona con il *flat* degli anni novanta di Murakami, rappresentando ancora una volta la grande influenza dell'America degli anni sessanta sulla società del Giappone degli anni settanta e ottanta¹⁸⁷.

Il critico Hiroki Azuma successivamente ci introduce e spiega questioni fondamentali per comprendere la prospettiva delle opere di Murakami, effettuando un viaggio a ritroso sulla prospettiva stessa.

Ci parla del quadro *Les Ambassadeurs* del 1533 di Hans Holbein, un artista tedesco del Sedicesimo secolo diventato celebre grazie all'applicazione di un'illusione ottica chiamata anamorfose su un oggetto dell'opera. L'anamorfose consiste nel rappresentare un soggetto o più, in modo distorto sulla tela, rendendolo riconoscibile solo grazie all'ausilio di uno specchio cilindrico, oppure posizionandosi davanti alla tela con un'angolazione esagerata e non lineare alla visione comune. L'oggetto in questione venne dipinto distorcendo la prospettiva lineare, creando un effetto di "*trompe-l'œil*" ingannando l'occhio dello spettatore. In *Les Ambassadeurs* Holbein utilizzò questa tecnica in modo magistrale, inserendo un teschio distorto nella parte inferiore del dipinto, sotto ai piedi di questi due ambasciatori, la cui forma appare chiaramente solo guardando il dipinto da un angolo specifico. Grazie alla figura distorta ai piedi dei due soggetti, noi osservatori siamo in grado di percepire ancor di più la loro presenza, creando un «*matter of "gaze"*»¹⁸⁸ tra noi spettatori e lo sguardo dei due ambasciatori¹⁸⁹.

Grazie allo spettatore che si sente osservato è come se lo spazio venisse condiviso e si creasse una sensazione di forte realismo o "*empathy*". Tutta l'opera è costruita seguendo le regole della prospettiva lineare ad eccezione dell'immagine del teschio, il *trompe-l'œil*, che è in grado di creare una realtà forte ed empatica¹⁹⁰.

¹⁸⁷*Ibidem.*

¹⁸⁸Ivi, p. 141.

¹⁸⁹*Ibidem.*

¹⁹⁰*Ibidem.*

Il teschio viene chiamata anche «*imaged embodiment of castration*»¹⁹¹. Qui il termine castrazione allude a qualcosa di astratto rientrando nell'ambito della socializzazione umana, non all'atto d'asportazione dei genitali maschili. Essa rappresenta quel momento di separazione tra il mondo dei bambini, fatto di immaginazione e quello degli adulti, costruito da un realismo di simboli. Applicando la castrazione all'ambito artistico e all'opera dell'artista tedesco «... *to be castrated is to abandon a direct tie to the image [...] and come to recognize one's own gaze*»¹⁹². Essa significa abbandonare il legame diretto con l'immagine, adattando il nostro sguardo a quello dell'immagine per comprenderne la reale forma. Questa castrazione mette in luce come la prospettiva lineare sia in realtà una costruzione sociale. La prospettiva formulata da Alberti nel quindicesimo secolo mira a creare un'immagine con un unico punto di vista, capace di rappresentare un unico spazio. Il quadro *Les Ambassadeurs* invece è in grado di unire due spazi con due prospettive differenti. Uno spazio visibile grazie alla resa realistica della prospettiva lineare, l'altro visibile attraverso una prospettiva contorta e differente¹⁹³.

*The space of linear perspective, limited through castration to a single gaze, is invaded by the possibility of another space, one seen with an uncastrated gaze*¹⁹⁴.

Hans Holbein fu un artista che riuscì a ben capire il meccanismo della castrazione, un concetto che però appare meno rilevante nel ventesimo secolo, il periodo di post-modernizzazione. Un periodo caratterizzato da una frantumazione delle narrazioni tradizionali, e dalla sovrabbondanza di immagini e simboli, con l'immagine che viene liberata da molte restrizioni e convenzioni del passato, come la prospettiva¹⁹⁵.

Il filosofo Derrida nel 1974 sostenne questa teoria della post-modernizzazione portando altre due terminologie: “*ghost*” e “*postal*”. Quello che ad Azuma interessa è il termine “fantasma” cioè quella cosa che vive tra la presenza e la non presenza, un simbolo o un'immagine che sta nel mezzo, un intermediario. Nei tempi contemporanei è

¹⁹¹*Ibidem.*

¹⁹²Ivi, p. 143.

¹⁹³G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., p. 77, e T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 141.

¹⁹⁴T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 143.

¹⁹⁵Ivi, *passim*.

avvenuta una trasformazione: dal privilegiare lo sguardo siamo passati a privilegiare questo “ghost”, cosa che avviene anche nelle opere di Murakami¹⁹⁶.

Nella serie di tele chiamata *In the Deep DOB* del 1999 Mr. Dob, l’iconico simbolo di Takashi, si muove in questi spazi distorcendosi e trasformandosi in una forma che non segue le regole della prospettiva, proprio come succede con il teschio degli Ambasciatori. Inoltre in questo spazio privo di prospettiva dove Mr. Dob si trasforma in una ragnatela di forme, compaiono questi occhi, non realistici ma presi dall’universo di anime e manga, che in questo caso diventano un simbolo, trasformandosi nel “fantasma” definito da Derrida¹⁹⁷.

Anche nella serie *Chaos* del 1998, un gruppo di Dob vengono tirati e contorti fino a diventare un groviglio di figure con occhi e bocca sorridente, trasformandosi in una rete di cellule che provano ad allungarsi ed espandersi in tutte le direzioni. Diventa

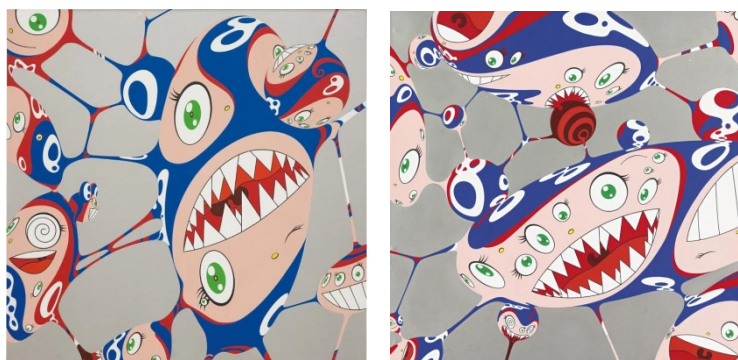


Figura 19 T.MURAKAMI *Chaos*, 1998, acrilico su tela montato su tavola, 40.5 x 40.5 x 4.5 cm. Collection of Ruth and Jacob Bloom, Beverly Hills, courtesy of Blum & Poe, Santa Monica.

quasi un reticolo di pelli da cui spuntano occhi e denti pronti ad addentare qualsiasi organismo¹⁹⁸.

Dob in *Chaos* non presenta sfumature, i colori rimangono confinati tra le recinzioni delle loro forme con la superficie in opposizione alla profondità stessa, sostenuta da valori lineari e toni di colori in rapporto tra loro. Si crea sulla tela una specie di puzzle di forme con tinte lucide e brillanti, con il chiaro che prende posizione sullo scuro. Le forme sono scure e paratattiche, una affianco all’altra, creando in noi il dubbio se effettivamente sia stata una mano umana a creare la tela. Le linee e le cromie sono costruite attraverso curve parametriche¹⁹⁹ in rapporto ai naturali

¹⁹⁶Ivi, p 147.

¹⁹⁷*Ibidem*.

¹⁹⁸D. FRIIS-HANSEN *The Meaning of Murakami’s Nonsense: About “Japan” Itself* in T. MURAKAMI, *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, cit., p. 39.

¹⁹⁹Le curve parametriche o i vettori di Bézier, sono «delle curve impiegate nella computer grafica che conferiscono alla tela una resa impeccabile» F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, cit., p. 190.

tremolii delle mani umane, dandoci la sensazione che sia tutto costruito da una realtà digitale²⁰⁰.

In *The Castle of Tin Tin* del 1998, Murakami giunge persino a creare un vero e proprio totem composto da Dob. In questa opera, i Dob vengono raggruppati e compressi fino a diventare una spirale che ricorda il movimento di un cavatappi. Durante questo processo, schizzi di vernice ruotano vorticosamente attorno alla spirale, creando un effetto dinamico e caotico. Inoltre, sembra che i vari Dob stiano "vomitando" fiumi di colori pastello dalla loro bocca a causa di questa rotazione²⁰¹.

È complesso definire lo spazio che Takashi crea nelle sue opere come *Chaos* o *The Castle of Tin Tin* poiché le forme e i colori sfidano le regole della prospettiva lineare. In queste opere, Murakami gioca con dimensioni, prospettive e proporzioni creando un universo surreale e fuori dagli schemi:

*The painting lacks both a system (linear perspective) presupposing a "unified space" and items (such as the image of eyes looking back at the viewer) that might link real space and picture-space in Gombrich-like empathy*²⁰².

I lavori di Murakami mancano di un corretto punto di vista, e di un vero e proprio spazio. L'artista stesso decide di non tenerne conto. Essendo così piane le sue immagini sembrano quasi impedirne la costruzione:

*Super Flat, then, means not so much a physical flatness as a worldview lacking gaze, where the linear perspective is unrealized and castration dysfunctional. In it, space and the eye no longer serve the purpose they once did*²⁰³.

Nell'opera *In the Deep DOB* avviene una disfunzione della castrazione come succede nell'opera degli ambasciatori. Nell'opera dell'artista tedesco gli occhi reali dei due soggetti danno allo spettatore quella "questione di sguardi" e una sensazione di realismo ed empatia. Gli occhi di Murakami anche se non reali, siamo in grado di riconoscerli come tali, perché diventano l'elemento o oggetto simbolo in grado di creare

²⁰⁰F. FABBRI, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, cit., pp. 189-190.

²⁰¹D. FRIIS-HANSEN *The Meaning of Murakami's Nonsense: About "Japan" Itself* in T. MURAKAMI, *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, cit., p. 39.

²⁰²T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 147.

²⁰³Ivi, p. 149.

empatia, come nel quadro degli ambasciatori. Occhi presi da anime e manga, che per lungo tempo hanno influenzato lo stesso artista, e che simboleggiano il ruolo critico che hanno avuto gli anime e l'animazione in generale sulla cultura giapponese. In *In the Deep DOB* gli occhi sono un meccanismo che crea empatia e che guida l'osservatore all'interno del dipinto, senza mai incrociare lo sguardo dell'osservatore.

*Derrida would probably call this "spectral" [...] and In the deep DOB "images" just such a ghost*²⁰⁴.

Eliminando la profondità, quest'alterazione della prospettiva lineare derivata dal fallimento della castrazione, crea questi sguardi che diventano degli spettri. Lo stesso succede anche in *Superflat Jellyfish Eyes 1* e *Superflat Jellyfish Eyes 2* del 2003. Due opere dove proliferano sullo spazio della tela questi occhi di varie dimensioni, imprigionati in riquadri nel primo, e sparsi su un piatto sfondo nero nel secondo²⁰⁵.

Il moltiplicarsi degli occhi non realistici simbolo degli anime, crea questa disfunzione della castrazione. Questi occhi a metà tra il vivo e il morto, occhi fantasma, vengono osservati da noi spettatori e a loro volta loro osservano noi. Grazie alla perdita di potenza della castrazione anche lo sguardo e lo spazio perdono la loro funzione predominante che per lungo tempo hanno avuto, dando vita ad uno spazio *Superflat* con occhi "fantasma"²⁰⁶.

*The multitude of eyes...corresponds to the painting's deficiency of space, to its equation of gaze with castration's dysfunction*²⁰⁷.

Nyna Cornyetz ci da una visione più specifica su cosa questi occhi possano significare, e ci spiega la loro funzione, che come dice Murakami è diversa da quella hanno avuto fin'ora. Prendendo come esempio le installazioni di *My Lonesome Cowboy*, o *HIROPON* come detto nei capitoli precedenti, esse hanno occhi, ma non lo sguardo,

²⁰⁴T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., p. 149.

²⁰⁵G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., pp. 76-77.

²⁰⁶T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., pp. 149-151.

²⁰⁷N. CORNYETZ, *Murakami Takashi and the hell of others: sexual (in)difference, the eye, and the gaze in* ©Murakami, cit, p. 190.

sembrano guardare nel vuoto, «*they give themselves to be seen*»²⁰⁸. Esse non sono nate per guardare ma per essere guardate, o contemplate proprio come opere d'arte²⁰⁹.

Nelle varie serie dei fiori di Murakami, sembra che queste ampie distese di fiorellini ci stiano guardando e anche sorridendo, creando quasi la minaccia della possibile castrazione, ma in realtà essi funzionano come *trompe-l'œil*. Ingannano il nostro occhio, proprio come gli occhi di *Chaos*, perché non stanno guardando noi ma il vuoto, sembrano quasi ciechi. Secondo Cornyetz, questi sembrano essere quasi il simbolo dell'"occhio del diavolo", un occhio che può terrorizzarci, paralizzandoci di fronte ad esso, ma che alla fine rischia di trasformarsi in qualcosa di noioso:

*The disembodied viral eyes everywhere in Murakami's work might be described as a trick of the eye that cites the fascinum that freezes life and halts movement. It is a caricature of the evil eye, of the aggression before imagined plenitude. The disembodied viral eyes throughout Murakami's artworks neither truly freeze us nor terrify us. If anything, they bore us*²¹⁰.

L'arte *Superflat* di Murakami non segue le regole della prospettiva, si rifiuta di aderire a qualsiasi sistema prestabilito, arrotondando le sue icone come nell'installazione *Wink*, o appiattendolo il suoi personaggi come nella serie *Chaos*, afferma il suo privilegio nel creare l'illusione di un mondo fantastico pieno di occhi inanimati:

*No single set of conventions or rules controls these objects and images; Murakami does-it's his world...The eyes are cute, of course, but there is an implicit threat in the feeling that someone above is watching*²¹¹.

²⁰⁸Ivi, p 189.

²⁰⁹*Ibidem*.

²¹⁰*Ibidem*.

²¹¹K. SIEGEL *In The Air* in *Introducing Little Boy* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., pp. 285-286.

4. *La trilogia si conclude, il catalogo “Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture”*

Il catalogo “*Little boy*” accompagna la terza mostra che attesta *Superflat* nel panorama artistico, ed è un progetto che presenta un’immagine dinamica della cultura del Giappone contemporaneo attraverso l’occhio di Murakami. Il catalogo e la mostra stessa, avvenuta alla Japan Society Gallery di New York nel 2005 esplorano la cultura, l’arte e l’aspetto mediatico del Giappone dopo l’influenza post-bellica della seconda guerra mondiale. L’artista, in questo contesto, manifesta un chiaro interesse nei confronti della cultura otaku, una cultura che influenzò particolarmente gli artisti degli anni novanta²¹².

*Little boy investigates the meanings of Japan’s “post-war” cultural products, and lends fascinating context to images [...] that have entered the global mainstream of popular culture*²¹³.

*Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture invites the artist into the museum to demonstrate his vision of Japan today*²¹⁴.

Un progetto che aveva come obiettivo quello di esplorare la relazione tra avanguardia artistica, anime, manga e stampe Ukiyo-e²¹⁵ che nasce dalla volontà di capire cos’è l’arte da parte di Murakami²¹⁶. Il titolo della mostra e del catalogo è un riferimento diretto al nome in codice usato per la bomba atomica sganciata su Hiroshima il 6 agosto 1945, che diventò una vera e propria ferita aperta per il Giappone, un trauma nazionale²¹⁷.

²¹²F.L.ELLSWORTH *Foreword* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*, cit., pp. VI-VII.

²¹³*Ibidem*.

²¹⁴A. MUNROE *Introducing Little Boy* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*, cit., p. 243.

²¹⁵Le stampe ukiyo-e sono “*picture of the floating world*” un genere di pitture e stampe raffiguranti il demi-mondo del quartiere dei divertimenti giapponese. T.MURAKAMI *Japanese Key Words* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*, cit., pp. VI-VII.

²¹⁶I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., pp. 96-97.

²¹⁷A. MUNROE *Introducing Little Boy* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*, cit., p. 246.

Il legame tra l'artista e le due catastrofi atomiche è radicato nella sua storia personale, la madre durante i primi dieci anni della sua vita, gli ripeteva: «“Takashi tu sei molto fortunato. Se Kokura fosse stata meno nebbiosa, tu non saresti qui oggi”»²¹⁸. La città in cui viveva la madre di Takashi, Kokura, era la città bersaglio scelta inizialmente per lo sgancio della bomba, ma a causa della forte nebbia che impediva una corretta visuale, Nagasaki fu sostituita all'ultimo momento come obiettivo finale, risparmiando la vita della madre²¹⁹.

L'allusione alla bomba atomica è una presenza costante nella sua arte, tuttavia, il titolo “*Little Boy*” non fa solo riferimento alla guerra nucleare, ma simboleggia anche l'infantilizzazione della mentalità giapponese, ben evidente dall'ossessione per manga e anime da parte della popolazione che spesso presentano tematiche legate all'immaginario bellico²²⁰. “*Little Boy*” è l'immagine di un Giappone imponente ed evirato, sia dal punto di vista simbolico che figurativo. Inizialmente Murakami aveva la volontà di usare proprio il termine “imponenza” nel titolo della mostra per rappresentare ciò²²¹. In un contesto più ampio, “*Little Boy*” simboleggia un Giappone che sembra rifiutare di crescere, un paese che continua a essere influenzato dalla cultura popolare, dalla nostalgia e da un attaccamento all'infanzia²²².

Le prime pagine del catalogo ci immergono immediatamente nel contesto della guerra e degli orrori causati dalla bomba atomica, con anche immagini dei resti della città di Hiroshima. In rapporto a queste fotografie ci viene introdotta anche la serie di tele spiegate nei capitoli precedenti *Time Bokan* che allude proprio al fungo atomico, rappresentando l'impatto significativo di questo evento sull'arte di Takashi. Successivamente abbiamo i primi prodotti dell'*otaku culture*: la serie animata *Time Bokan*, da cui prendono il nome le tele dell'artista, ma anche il film *Godzilla* del 1954, ma anche una serie di personaggi dell'animazione famosissimi nella nazione come *Ultraman* \ *Ultraseven*, accompagnati dall'articolo 9 della costituzione giapponese.

²¹⁸G. JURINICH, *Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*, cit., p. 11.

²¹⁹*Ibidem*.

²²⁰I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., pp. 96-97.

²²¹K. DONG-YEON, *Murakami's 'little boy' syndrome: victim or aggressor in contemporary Japanese and American arts?*, cit., p. 396.

²²²A. MUNROE *Introducing Little Boy* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 246.

Prodotti dove in ogni situazione la nazione è in serio pericolo a causa di mostri o alieni che minacciano la terra diventando un pericolo per l'umanità²²³.

Doraemon, l'artista Mr., Hello Kitty, Akira, Chiho Aoshima, Nara Yoshitomo sono solo alcuni dei soggetti del catalogo, Murakami spazia dal mondo degli anime a quello degli artisti più tradizionali, ci spiega le varie marionette dell'artista Kenji Yanobe, ma porta anche l'anime Space Battleship Yamato del 1971 entrambi basati sullo sfondo post-bellico²²⁴.

Questo catalogo, a differenza di *Superflat*, pone l'accento sul potere degli Stati Uniti esercitato sul Giappone dopo la sconfitta della nazione. Un predominio che ha portato a conseguenze significative che hanno influenzato non solo l'economia del Giappone, ma anche la sua cultura, filosofia e società. Questi fattori negativi hanno tuttavia contribuito alla nascita di anime e manga, così come ad altre forme creative, che sono diventate mezzi per affrontare il trauma dell'esplosione atomica e le sfide derivanti dall'occupazione statunitense²²⁵.

*...focused often on apocalyptic imagery, with frequent references to atomic explosion and futuristic annihilation/salvation, the cartoons that dominate Japan's media and entertainment industries provide a screen that both exaggerates and diminishes the real history that they function to suppress*²²⁶.

Akira e Neon Genesis Evangelion sono la rappresentazione perfetta di questa tendenza. Akira di Katsuhiro Ōtomo del 1988 è uno dei più grandi successi dell'animazione giapponese. Dopo lo scoppio della terza guerra mondiale, che ha raso al suolo la città di Tokyo a causa dell'esplosione di una bomba atomica provocata dal leggendario Akira, sorge Neo Tokyo. Come successe nella realtà anche in Akira, Tokyo viene praticamente rasa al suolo da una catastrofe simile ad una bomba atomica.

²²³T.MURAKAMI *Little Boy (Plates and Entries)* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., *passim*.

²²⁴Ivi, *passim*.

²²⁵I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., pp. 98.

²²⁶Ivi, 99.

Permane anche nel mondo dell'animazione questa persistente visione di un futuro in rovine, un eterno loop che vede il Giappone finire distrutto tutte le volte²²⁷.

Il Giappone diventa simbolicamente un "piccolo bambino" in rapporto al suo "big Brother" americano. Una dinamica culturale che si riflette e si trasforma nella diffusione della sottocultura *kawaii*. Un esempio emblematico di questa tendenza è Hello Kitty il prodotto "cariiino" per eccellenza, commercializzato in tutto il mondo, prova lampante di come questa cultura Giapponese sia entrata nel vocabolario globale²²⁸. Le immagini create da questi artisti, così come i prodotti di consumo come Hello Kitty, personificano la rappresentazione del Giappone come "Little Boy," una nazione caratterizzata da un gusto infantile e da un senso di sicurezza tipico dell'infanzia²²⁹.

Murakami nel suo saggio "Earth in my Window" presenta una vasta gamma di elementi che contribuiscono a delineare un quadro del Giappone, partendo dalla tragica memoria della bomba atomica "Little Boy", passando attraverso celebri opere cinematografiche come The Seven Samurai di Akira Kurosawa e Howl's Moving Castle di Hayao Miyazaki. Considerando il film Howl's Moving Castle come un esempio, si può notare come esso funga da «snapshot of what Japanese people want today»²³⁰, con il personaggio principale, lo stregone Howl, che cerca di salvare la terra da una guerra distruttiva. Attraverso la maestria del regista, il film solleva domande profonde sul significato della vita e come dice Murakami diventa una riflessione sulla ricerca della pace e della salvezza in un mondo turbolento²³¹.

Murakami sottopone sotto la lente d'ingrandimento la cultura otaku, mostrandoci come essa sia stata ridicolizzata e denigrata dal Giappone, ma al contempo sia in grado di continuare a proliferare «because otaku existence fits so effortlessly into

²²⁷T.MURAKAMI *Little Boy (Plates and Entries)* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., pp. 48-51.

²²⁸T.MURAKAMI *Earth in my Window* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p.138.

²²⁹A. MUNROE *Introducing Little Boy* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 251.

²³⁰T.MURAKAMI *Earth in my Window* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 103.

²³¹Ivi, *passim*.

Japanese lifestyles»²³² ormai gli otaku non sono più una minoranza, ma sono completamente integrati nella società grazie alla loro capacità di trasformarsi in continuazione²³³.

Il critico Noi Sawaragi, nel saggio presente nel catalogo, sottolinea l'importanza dell'occupazione americana alla fine degli anni quaranta come condizione chiave per la creazione dell'estetica *Superflat*. Questa estetica è riuscita a sfidare «*the hierarchy of high art and subculture and leveled the playing field for all kinds of expression*»²³⁴. Gli artisti neo-pop, tra cui Murakami, hanno affrontato il problema della guerra, una tematica a lungo considerata un tabù nell'arte giapponese. Opere come *Time Bokan* o *Second Mission Project Ko*² riescono a rappresentare perfettamente la sconfitta del Giappone e contribuiscono a estendere «*the legacy of war art*»²³⁵. L'estetica *Superflat*, nel panorama post-bellico, è in grado di riflettere il paradosso storico della nazione giapponese. Un paradosso che riguarda la soppressione delle memorie della violenza che il Giappone ha subito sia come vittima che come carnefice durante la guerra. Il Neo-pop e *Superflat* hanno dato forma a questa distorsione del passato della nazione, trovando nell'arte una via d'uscita dal campo di battaglia, «*...Takashi Murakami among others, visualizes the historical distortion of Japan for the eyes of the whole world*»²³⁶.

“*Little Boy*” ci mostra come i cartoni e le animazioni, principale fonte di intrattenimento per i bambini, siano stati appropriati dagli artisti come mezzo per risolvere il trauma della bomba nucleare. Akira, Neon Genesis Evangelion, Space Battleship Yamato e molti altri rappresentano il culto degli otaku, e dimostrano come l'esperienza della bomba atomica abbia creato una sottocultura ossessionata da quello che fu definito: «*postnuclear sublime...an exhilarating mixture of dread and desire*»²³⁷.

Little boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture, conclude e chiude la trilogia di mostre dando la possibilità al movimento *Superflat* di essere espressione

²³²Ivi, p. 133.

²³³Ivi, *passim*.

²³⁴N.SAWARAGI *On the battlefield of "Superflat". Subculture and art in postwar Japan* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 188.

²³⁵Ivi, p. 202.

²³⁶Ivi, p. 205.

²³⁷A. MUNROE *Introducing Little Boy* in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 248.

estetica di una società giapponese priva di spessore, costruita sulla cultura otaku e sulle influenze derivate dal periodo bellico²³⁸.

²³⁸K. DONG-YEON, *Murakami's 'little boy' syndrome: victim or aggressor in contemporary Japanese and American arts?*, cit., *passim*.

Conclusioni

La base dell'ideazione artistica del concetto di *Superflat* nasce da una domanda che l'artista si pose: cos'è l'arte? Ma soprattutto cos'è l'arte in relazione alla società giapponese contemporanea²³⁹. La risposta a questi interrogativi prende forma nel manifesto *Superflat*, il quale si configura non solo come un'analisi critica, ma anche come una celebrazione dell'arte contemporanea. *Superflat* audacemente sfida e sovverte le tradizionali convenzioni artistiche, offrendo una prospettiva innovativa e incisiva sull'interconnessione tra l'arte e il contesto socio-culturale del Giappone.

Il motivo di nascita di *Superflat* sta nella volontà dell'artista di trasmettere la cultura, la storia e l'arte del Giappone ad un pubblico internazionale. Dopo l'esperienza nella metropoli americana avvenuta negli anni novanta, Murakami avverte l'impellente esigenza di incorporare gli elementi significativi della sua nazione nelle sue opere. Plasma un modello artistico in grado di canalizzare le emozioni vissute dagli artisti negli anni novanta, un'arte che non solo funge da mezzo espressivo, ma si configura anche come un veicolo per narrare la rigenerazione della cultura giapponese di fronte alle sfide storiche²⁴⁰.

Superflat diventa un ponte tra tradizione e modernità. Takashi effettua un viaggio attraverso la storia dell'arte giapponese partendo da artisti come Kanō Sansetsu, fino ad arrivare all'animazione di Yoshinori Kanada. Trova in loro le basi per costruire *Superflat*, che risiedono nella composizione stessa delle opere. Opere artistiche e pittoriche, che riescono a sprigionare una potenza tale da far muovere l'occhio dello spettatore a loro piacimento anche con l'assenza di profondità. Questo modello compositivo diventa una sensibilità in grado di rappresentare e collegare la cultura e l'arte del Giappone del passato a quella del presente²⁴¹.

²³⁹T. MURAKAMI, *Superflat trilogy. Greetings, you are alive*, in T.MURAKAMI *Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture*, cit., p. 151.

²⁴⁰Ivi, *passim*.

²⁴¹M. BREHM, *T.Murakami. A Lesson in Strategy (Morphed Double-Loop)* in *The Japanese Experience Inevitable*, cit., p. 36 .

L'arte di Murakami si evolve e *Superflat* diventa un movimento artistico d'avanguardia come il cubismo o il surrealismo, che si fonda su questa sensibilità bidimensionale che secondo l'artista caratterizza tutta la società contemporanea²⁴².

Superflat è simbolo di una società nipponica fondata su manga, anime, *kawaii*, otaku e molto altro. Murakami rielabora questi elementi della cultura pop giapponese, per poi re-integrarli in un contesto artistico moderno. Questo connubio tra passato e presente mostra come per l'artista sia importante preservare e guardare alla cultura del passato, ma al tempo stesso abbracciare le influenze moderne.

L'arte *Superflat* si basa su un'estetica che abolisce le gerarchie artistiche, Murakami sostiene che l'arte non dovrebbe essere riservata ad un solo modello artistico, ma aperta a qualsiasi forma. I suoi lavori spaziano da opere pittoriche a sculture, Murakami usa nello stesso manifesto film, anime, illustrazioni ma anche videogiochi mostrando come il confine tra arte alta e bassa, secondo *Superflat* non esista²⁴³. Il concetto di arte in *Superflat* si forma grazie al mutamento stesso dell'arte avvenuto nell'ultimo secolo. L'arte fondendosi progressivamente all'intrattenimento, ha permesso ad anime e manga di non essere visti solo come prodotto di consumo, ma di diventare vere e proprie opere. Murakami emerge come il precursore e sostenitore di questa valorizzazione di anime e manga, evidente anche nel personaggio Mr.Dob, che sembra direttamente ispirato al mondo degli anime. L'artista utilizza lo stile della sottocultura giapponese non solo come un elemento distintivo ma anche come una rappresentazione intrinseca di se stesso e della sua arte.

Murakami emerge come l'erede giapponese di Andy Warhol²⁴⁴, adottando i prodotti di consumo come protagonisti è in grado di effettuare attraverso le sue opere anche una critica verso la società giapponese. Il manifesto *Superflat* non si limita a celebrare la cultura pop, ma sottolinea anche come la società contemporanea sia piatta e omologata. Murakami critica il consumismo e la mancanza di profondità nella cultura di massa, sottolineando come l'arte può ancora avere un ruolo critico e di rilevanza sociale nell'affrontare queste questioni. Una critica verso le azioni dell'uomo che già dai primi

²⁴²T. MURAKAMI, *Superflat*, cit., *passim*.

²⁴³I. PESENTI, *The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*, cit., *passim*.

²⁴⁴C. VOGEL, *The Warhol of Japan Pours Ritual Tea in a Zen Moment*, cit., *passim*.

lavori emerge e si trasforma in una vera e propria critica verso la società e il modo di vivere dei giapponesi, che ha finito per trasformare la stessa nazione in un paese Superflat.

Murakami porta all'eccesso gli stilemi della cultura otaku, che diventano ipersessualizzati ed estremizzati ridandoci questa sensazione di ossessione, come in *My Lonesome Cowboy* o *HIROPON*. Manga e anime, che apparentemente sembrano senza senso, piatti e superficiali, diventano l'elemento di rappresentanza dell'essenza della cultura Giapponese²⁴⁵.

Tutto questo è sviluppato con tecniche e modalità artistiche non del tutto convenzionali. Grazie al suo studio del *niongha* la composizione formale delle sue opere conserva quelle caratteristiche dell'arte giapponese del passato, con uno stile sintetico e una superficie piana, a cui viene aggiunta questa sensibilità *Superflat* che sembra quasi creare delle illustrazioni grafiche, che arrivano direttamente dall'influenza che l'artista ha avuto da anime e manga. Con la costruzione di personaggi e mondi crea un universo fantastico fatto di colori sgargianti, linee piane e assenza di prospettiva che crea nello spettatore la sensazione di non star guardando un'opera fatta dalle mani dell'uomo, ma dalle mani di una macchina, diventando quasi un prodotto industriale antinaturalistico. Il manifesto *Superflat* diventa quasi una sfida per il panorama artistico globale. L'ambivalenza tra l'apparente semplicità dei suoi lavori e la complessità dei loro contenuti diventano la strategia vincente dell'artista.

Un'arte limitata non solo al Giappone, che ha avuto un impatto globale. L'estetica *Superflat* di Murakami ha ispirato artisti in tutto il mondo, dimostrando come il suo pensiero sia riuscito a scavalcare le frontiere culturali. Murakami diventa uno degli artisti giapponesi più influenti, riuscendo a stare al passo con i tempi rimanendo sempre e comunque fedele alle tradizioni. Non crea solo arte convenzionale ma da vita a collaborazioni con case di moda, artisti e cantanti attraverso una forma d'arte che trascende confini e lingue.

Superflat ci ricorda che l'arte non è solo il saper fare, ma la magia dell'anima umana che si manifesta in un linguaggio universale che parla attraverso immagini.

²⁴⁵A. CRUTZ Foreword in T. MURAKAMI, *The Meaning of the Nonsense of the Meaning*, cit., pp. 10-11.

Murakami porta una dichiarazione audace sull'arte contemporanea incrociando arte alta e arte bassa, tradizione e modernità, critica ed esaltazione della società. *Superflat* dà vita ad un'estetica, un movimento e un modo di fare arte, basato non solo su bidimensionalità e piattezza, ma sulla volontà di Murakami di rappresentare la società Giapponese ad un pubblico internazionale.

Bibliografia

BREHM, Margrit, “*The Japanese Experience Inevitable*”, Hatje Cantz Publishers, Ostfildern, 2002.

FABBRI, Fabriano, “*Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*”, Bruno Mondadori, Milano, 2009.

FAVELL, Adrian, “*Before and after Superflat: a short history of Japanese contemporary art 1990-2011*”, Blue Kingfisher Limited, Hong Kong, 2012.

GHILARDI, Marcello, “*Filosofia nei manga. Estetica e immaginario nel Giappone contemporaneo*”, Mimesis Edizioni, Collana il caffè dei filosofi, n. 9, Milano-Udine 2010.

GOMORASCA, Alessandro (a cura di), “*La bambola e il robottone: culture pop nel Giappone contemporaneo*”, Einaudi, Torino, 2001.

JURINICH, Giulia, “*Takashi Murakami. La rivincita di un nerd*”, Damocle, Chioggia, 2009.

MURAKAMI, Takashi, “*Lineage of eccentrics*”, MFA Publications, Museum of fine arts, Boston, 2017-2018.

MURAKAMI, Takashi, “*Little Boy: The Arts of Japan’s Exploding Subculture*”, Japan Society, New York, Yale University Press, London, 2005.

MURAKAMI, Takashi [in collaborazione con Massimiliano Gioni] “*Murakami: Ego*”, Skira Rizzoli, New York, 2012.

MURAKAMI, Takashi, “*Superflat*”, Madora Shuppan, Tokyo, 2000.

MURAKAMI, Takashi, “*The Meaning of the Nonsense of the Meaning*”, Harry N. Abrams, New York, 1999.

PESENTI, Isabella, “*The Future is Superflat. Takashi Murakami tra high e low art*”, collana diretta da Grandi Silvia, ARTYPE | Aperture sul contemporaneo, Vol. 13, DAR Dipartimento delle Arti Alma Mater Studiorum | Università di Bologna, 2021.

Articoli

BEARD, Alison, “*Life’s Work: An Interview with Takashi Murakami*” Harvard Business Review, March–April 2021.

CORNYETZ, Nina, “*Murakami Takashi and the hell of others: sexual (in)difference, the eye, and the gaze in ©Murakami*”, in *Criticism*, Vol. 54, n. 2, pp. 181-195, 2012.

DARLING, Michael, “*Plumbing the Depths of Superflatness*”, *Art Journal*, Vol.60, n.3, pp.76-89, Autunno 2001.

HAUSER, Kitty, “*Superflat*” *ArtForum*, Ottobre 2004

HIGA, Karin, (curato da), “*Karin Higa, Gavin Flint, Takashi Murakami, Mariko Mori, Lynne Yamamoto, Yukinori Yanagi, Bruce Yonemoto & Norman Yonemoto (1996) Some Thoughts on National and Cultural Identity*”, *Art Journal*, 7 Maggio 2014.

HOWE, Jeff, “*The Two Faces of Takashi Murakami*”, *Wired* 11, 2003.

INDRISEK, Scott “*How Takashi Murakami Got His Start as an Artist*” *Artsy*, 2019.
<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-takashi-murakami-start-artist>

IVY, Marilyn, “*Reviewed Work(s): “Little Boy: The Arts of Japan's Exploding Subculture by Takashi Murakami*”, *The Society for Japanese Studies*, Summer, Vol. 32, No. 2, pp. 498-502, 2006.

KOH, Dong-Yeon, “*Murakami’s ‘little boy’ syndrome: victim or aggressor in contemporary Japanese and American arts?*”, *Inter-Asia Cultural Studies*, Volume 11, n. 3, 2010.

LOOSER, Thomas, “*Superflat and the Layers of Image and History in 1990s Japan*”, University of Minnesota Press, Vol. 1, *Emerging Worlds of Anime and Manga* (2006), pp. 92-109, 2006.

LUBOW, Arthur, “*The Murakami Method*”, *The New York Times*, Sunday April 3, 2005.

MARLEY, Adele, “*Reviewed Work: LITTLE BOY: THE ARTS OF JAPAN'S EXPLODING SUBCULTURE Takashi Murakami*”, *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America* , Fall 2005, Vol. 24, pp. 60-61.

SERNISSI, Laura, “*Gli Art Toys nel panorama artistico contemporaneo*”, *PsicoArt, Rivista di arte e psicologia*, n.4, 2014.

VOGEL, Carol, “*The Warhol of Japan Pours Ritual Tea in a Zen Moment*”, *The New York Times*, Monday, May 7, 2007.

Sitografia

<https://www.yoshitomonara.com/>

<https://gallery-kaikaikiki.com/>

<https://www.moca.org/>

<https://www.imdb.com/>

<http://elm-art.com/>

<https://www.artsy.net/>

<https://www.playstation.com/it-it/>

*A mio nonno,
non lo ringrazio mai abbastanza.*