



# SOMMARIO

<b>Introduzione e informazioni pratiche</b>	<b>2</b>
<b>Viaggio nel cuore della mostra</b>	<b>5</b>
<b>Incontro con i curatori</b>	<b>17</b>
<b>Un esperto italiano nel comitato scientifico</b>	<b>21</b>
<b>Parola agli esperti</b>	<b>22</b>
<b>Il percorso scenografico</b>	<b>46</b>
<b>Le opere rappresentative della mostra</b>	<b>52</b>
<b>I prestatori</b>	<b>55</b>
<b>Il Grimaldi Forum</b>	<b>57</b>
<b>I partner</b>	<b>59</b>

# KYOTO – TOKYO

## DAI SAMURAI AI MANGA

### INTRODUZIONE

Mentre tutti gli sguardi sono puntati in 2010 verso l'Asia e l'Esposizione Universale di Shanghai, quest'estate il Grimaldi Forum Monaco rivolge il proprio interesse ad un altro gigante economico e culturale di quella parte del mondo: il Giappone, con la dichiarata intenzione di sorprendere il pubblico... Poiché in nessun altro luogo esiste una simile mescolanza tra costumi ancestrali di tale vivacità ed una società dominata da uno spirito d'avanguardia, la cui modernità spesso avveniristica disorienta e allo stesso tempo affascina il mondo occidentale.

Per illustrare l'immagine di questo Giappone che riesce a sposare quotidianamente storia e cultura di ieri e di oggi, il Grimaldi Forum intende riunire in un solo ed unico discorso due generazioni: quella detentrica della cultura tradizionale, simboleggiata dall'onnipotenza del "samurai", e quella dei consumatori contemporanei, che si rivelano nel simbolismo dei "manga" e dei film d'animazione "made in Japan". Questa singolare coabitazione svela qui tutti i misteri di questa cultura... dalle molteplici sfaccettature.

Dal 14 luglio al 12 settembre, il nuovo evento estivo del Grimaldi Forum Monaco consente dunque di compiere un percorso che va dall'VIII secolo ai giorni nostri, da Kyoto a Tokyo imboccando la via storica di Tokaido, che collega l'antica e l'attuale capitale del Giappone.

Dapprima Kyoto si scopre nella sua veste medioevale e mostra le proprie ricchezze artistiche con i personaggi chiave che ne hanno assicurato la supremazia fino al XVI secolo: i samurai, i monaci e gli uomini di lettere all'origine dei più begli esempi di letteratura giapponese.

Luogo storico, Tokaido rimane l'asse di comunicazione tra i due centri nevralgici del paese, con all'orizzonte l'emblematica prospettiva del Monte Fuji, che nei secoli non ha mai cessato di ispirare gli artisti.

Infine Tokyo :

- innanzi tutto, il dopoguerra (dal 1950 al 1964) simboleggiato dal cinema giapponese e dai suoi grandissimi registi, da Mizoguchi a Kurosawa e al livello architettonico dall'emergenza della ricostruzione e l'apertura del Giappone sul mondo con la sua partecipazione ai Giochi Olimpici.
- Nel periodo 1965-1995 entra in scena la rivoluzione tecnologica, caratterizzata soprattutto dall'avvento della robotica legato a una volontà di creazione che si traduce dalla forza dei manga che ben presto si ripropongono come film d'animazione, una scoperta che viene condivisa da un'angolazione culturale e ludica allo stesso tempo.
- Infine, tra 1995 e 2005, il ritorno all'ecologia, che si manifesta nell'interesse verso il design, conseguente al trauma legato al sisma che aveva distrutto Kobe.

La mostra si conclude con l'arte contemporanea, in un paese in cui la scena culturale ha raggiunto molto in fretta una fusione di generi tra estetica tradizionale e onnipresenza della tecnologia, come a voler meglio gettare un ponte tra passato e modernità.

Questa storia viene illustrata attraverso i circa seicento pezzi esposti classificati come beni culturali, tra i quali vi sono opere di grande prestigio, provenienti dalle collezioni dei Musei nazionali di Tokyo e di Kyoto, il Museo Seikado Bunko Art di Tokio, il Museo Edo-Tokio, oltre a prestiti complementari provenienti da istituzioni occidentali: il Victoria & Albert Museum di Londra, i Musei Reali d'Arte e di Storia di Bruxelles, il Museo Stibbert di Firenze, i Musei d'arte orientale di Venezia e Torino, i Musei d'arte asiatica di Berlino e San Francisco, senza dimenticare il nostro partner, il Museo Guimet di Parigi ed i numerosi collezionisti privati.

Per il curatore della mostra «Kyoto-Tokyo, dai Samurai ai Manga», Jean-Paul Desroches e il suo omologo giapponese Hiromu Ozawa, si tratta di affrontare una nuova sfida: «Al di là di una lettura pura della storia in funzione della grande varietà di opere selezionate, la mostra intende proporre un percorso inedito attraverso la cultura giapponese, scommettendo su una scrittura museografica d'avanguardia poiché il reale obiettivo è di mostrare un Giappone divenuto uno degli attori essenziali della modernità».

Se il curatore giapponese ha il privilegio di essere in cima di un'ente tra le più prestigiose di Tokio, il curatore francese tra i propri *atout* ha l'essersi circondato di eminenti esperti di cultura giapponese e di conoscere perfettamente il Grimaldi Forum e le sue equipe, essendo già stato curatore delle mostre: «Cina, il secolo del primo imperatore», con i celebri guerrieri Xian di terracotta (2001) e «Cina, tesori del quotidiano» (primavera 2004).

# INFORMAZIONI PRATICHE

La mostra «**Kyoto - Tokyo, dai samurai ai manga**» è organizzata dal Grimaldi Forum di Monaco.

**Curatore:** Jean-Paul DESROCHES

**Co-curatore:** Hiromu OZAWA

**Comitato scientifico:** Julien BASTIDE, Hélène BAYOU, Jérôme GHESQUIERE, Greg IRVINE, Thierry JOUSSE, Brigitte KOYAMA-RICHARD, Fabrizio MODINA, Jean-Baptiste CLAIS.

**Scenografia:** Bruno MOINARD

**Sede:** Espace Ravel presso il Grimaldi Forum di Monaco  
10, avenue Princesse Grace - 98000 Monaco

**Sito Internet:** [www.grimaldiformum.mc](http://www.grimaldiformum.mc)

**Date:** dal 14 luglio al 12 settembre 2010

**Orari:**

**aperto tutti i giorni** dalle ore 10.00 alle 20.00 tranne **martedì 10 agosto (giorno di chiusura)**

**aperture serali** giovedì fino alle ore 22.00

**Tariffa d'ingresso biglietto intero:** 12 €

**Tariffe ridotte:** gruppi (più di 10 persone) = 10 € - studenti (fino a 25 anni su presentazione di un documento d'identità) = 8 € - bambini (fino a 11 anni) = ingresso gratuito

**Biglietto combinato = 14€** con la mostra « **Looking up...™ Yinka Shonibare, MBE** »

Dal 14 luglio al 31 agosto 2010 alla Villa Sauber (di fronte al Grimaldi Forum), il Nouveau Musée National di Monaco invita un artista contemporaneo di rivedere le collezioni del Museo. Yinka Shonibare, MBE è il primo artista invitato.

**Biglietto combinato = 15€** con la mostra « **Leonardo da Vinci** »

Dal 1° settembre al 12 settembre. Questa mostra, organizzata dall'associazione Dante Alighieri Monaco e l'associazione Monaco Italie, presenta una selezione rilevante di tavole originali della prima edizione integrale del Codice Atlantico, messo a disposizione dall'Accademia Nazionale dei Lincei.

**Audio guida in francese/inglese/italiano.** Prezzo : 6 € a persona

**Biglietteria Grimaldi Forum**

Tel. +377 99 99 3000 - Fax +377 99 99 3001

E-mail: [ticket@grimaldiformum.mc](mailto:ticket@grimaldiformum.mc) e presso punti vendita FNAC

**Catalogo della mostra (uscita luglio 2010)**

Una pubblicazione bilingue (francese, inglese)

Formato 17 x 24 cm 510 pagine

Circa 400 illustrazioni a colori

Una co-edizione Grimaldi Forum di Monaco e Editions Xavier BARRAL

Prezzo al pubblico: 39 euro IVA inclusa

**Ufficio Comunicazione:**

Hervé Zorogniotti Tel.: 00 377 99 99 25 02 - [hzorogniotti@grimaldiformum.mc](mailto:hzorogniotti@grimaldiformum.mc)

Nathalie Varley Tel.: 00 377 99 99 25 03 - [nvarley@grimaldiformum.mc](mailto:nvarley@grimaldiformum.mc)

# VIAGGIO NEL CUORE DELLA MOSTRA

La mostra sarà divisa in quattro sezioni

- I - Kyoto**
- II - Edo**
- III - Tokaïdo**
- IV - Tokyo**

## I-KYOTO

*La capitale tradizionale della spiritualità*

*La prima città di Kyoto, edificata tra il 794 e l'805, nacque per volontà dell'imperatore KÔNIN. La sua edificazione rispetta una pianta a scacchiera d'ideazione cinese: il fiume Kamo le impone il tipico orientamento nord-sud in cui nove grandi traverse disposte a intervalli di 300 metri tagliano ad angolo retto cinque ampi viali. L'insieme è situato in un piano circondato da un paesaggio collinare boscoso.*

*Il palazzo imperiale e i templi sono regolarmente incendiati fino al XVI secolo. È durante questo stesso secolo che Oda NOBUNAGA e soprattutto Toyotomi HIDEYOSHI – amministratore, urbanista, costruttore di templi, oltre che valoroso generale - le danno tanto splendore. Nel 1699, la città conta mezzo milione d'abitanti che oggi si sono triplicati. A Kyoto, le attività tradizionali resistono ancora oggi: in primo luogo la lavorazione della seta - tessitura e tintura - ma anche della ceramica, del metallo, della carta delle lacche ecc. Esistono ancora più di duemila templi, santuari, siti, musei, palazzi che non è il caso di trattare ampiamente per non ridurre la mostra a un itinerario turistico.*

**Questa prima sezione illustra l'antica capitale imperiale che è il vero cuore delle tradizioni del Giappone. La Kyoto medievale - immagine di quel Giappone feudale così spesso rappresentato nei *manga* - è una città ricca di opere d'arti di cui si può trovare qualche eccellente esempio all'interno della mostra. Sculture religiose, rotoli miniati, maschere e kimono del teatro Nô, paraventi a foglia d'oro rappresentanti i «Matsuri», feste popolari giapponesi che ogni anno in giorni precisi animano la città, senza dimenticare le figure carismatiche del Giappone che ne hanno garantito la supremazia fino al XVI secolo: i monaci e gli eruditi che hanno dato origine ai più bei tesori della letteratura giapponese, e i samurai - raffigurati con armature, elmi e spade.**

**Questa sezione si svolge intorno a cinque temi:**

- 1- Buddismo**
- 2- Monaci ed eruditi**
- 3- Teatro Nô**
- 4- Matsuri**
- 5- Samurai**

## 1 - Buddismo

Divinità dal volto corrucciato "FUDO MYOO", è una manifestazione del buddismo esoterico considerata "bene culturale importante". Associata al fuoco e alla collera, il suo nome significa "l'immutabile". La mano destra impugna una spada con la quale spezza gli ostacoli mentre nella sinistra tiene un laccio che le permette di imprigionare le forze ostili.

L'opera non è mai giunta in Occidente. Scultura monumentale, questa figura sorge tra le fiamme come un'apparizione minacciosa. La forza che scaturisce dall'opera, il suo aspetto visionario, costituisce in un certo qual modo, un preludio all'universo dei samurai. Un contesto che ritroveremo particolarmente con i Re guardiani, dai muscoli fasciati, colti nella foga dell'azione, e che contrastano radicalmente con la serenità dell'immagine tutelare del Buddha AMIDA, "Luce infinita che regna, paradiso dell'ovest", impreziosita da foglie d'oro. Associata al fuoco e alla collera, il suo nome significa "l'immutabile". La mano destra impugna una spada con la quale spezza gli ostacoli mentre nella sinistra tiene un laccio che le permette di imprigionare le forze ostili.

## 2 - Monaci ed eruditi

*I monaci* detentori del sapere intellettuale e del prestigio religioso, hanno dato origine a rappresentazioni pie dipinte o scolpite obbedienti a un'iconografia rigorosa e in codice. Sono coloro che incarnano i valori spirituali, in particolare quelli dello Zen, eredità di una dottrina proveniente dalla Cina. Il loro ruolo non si limita a un quadro religioso. Essi sono, al tempo stesso, i creatori alla base dello sviluppo di quelle pratiche artistiche che possiamo ritrovare in pittura, calligrafia, prosa e poesia.

Questi personaggi finiranno per competere con le deità del pantheon buddista: per via della loro reincarnazione, infatti, i santi monaci saranno considerati alla pari delle divinità. Le loro vesti sacre, soprattutto i *kesa* saranno oggetto di venerazione. Indossate durante le liturgie, saranno trattati con molto rispetto e trasmesse di generazione in generazione.

È esattamente all'interno dell'antica capitale che, grazie agli *eruditi*, fioriranno i veri e propri tesori della letteratura giapponese. Il romanzo esce dalla corte medievale di Kyoto con l'intenzione di una grafia particolare, i *kana* che si adattano meglio all'espressione della sensibilità rispetto ai caratteri cinesi. La difficile arte dei poemi brevi, gli *haiku* basati sul *sabi* (semplicità) e sullo *shiori* (suggestione) sarà portata al suo grado più alto di perfezione nel corso del XVII secolo. A testimonianza di queste opere, si sono raccolte delle calligrafie, sia sotto forma di fogli d'album, sia sotto forma di *kakemono*.

## 3 - Teatro NO

Il teatro Nô è una tipica espressione del genio giapponese. Generalmente è rappresentato su una scena piuttosto disadorna, con attori mascherati e ricoperti da splendidi costumi ricamati con fili d'oro o d'argento. Una collezione di maschere e costumi è raggruppata all'interno di uno spazio specifico, per introdurre a questi splendori. Segue l'universo dei monaci e degli eruditi e precede la sala consacrata ai Matsuri.

## 4 - Matsuri

Le feste popolari che ogni anno, in giorni precisi, animano la città sono raffigurate attraverso una serie di paraventi consacrati a questo tema. Questi schermi, spesso a sei ante funzionanti paio a paio, rappresentano degli interminabili cortei processionali dipinti su degli sfondi di foglie d'ore.

## 5 - Samurai

I samurai, garanti dell'ordine pubblico, saranno chiamati per via della loro arte del combattimento a tenere le redini del potere occupando al tempo stesso alcune funzioni amministrative. Noi trattiamo unicamente quelli che hanno portato la città all'apice nel corso della seconda metà del XVI secolo e all'inizio del XVII, così come la loro eredità, illustrando i fatti d'armi attraverso equipaggiamenti militari, *katana*, *tsuba* e armature. Il paravento della battaglia d'ICHINOTANI e YASHIMA, per esempio, mette in scena uno dei celebri episodi della loro saga. Si sono uniti alcuni costumi *Jimbaori* e diversi kimono per mostrare la sontuosità del loro abbigliamento. Questa casta ha suscitato, in seno alla società giapponese tradizionale, una creatività straordinaria.

Il «samurai» e la sua immagine «contemporanea», mostrano come ancora oggi tutti i valori da loro sostenuti siano rimasti vivi e tangibili e come la loro figura sia ancora presente nella società giapponese. È sufficiente fare riferimento alle attuali repliche delle loro armature e in particolare dei loro elmi, i *kamen riders*, che affascinano la nuova generazione. Costituiscono probabilmente uno dei legami più forti esistenti tra la cultura tradizionale e la sua espressione contemporanea. Allo stesso modo, i mangaka Hiroshi HIRATA e Kazuo KAMIMURA attraverso i loro eroi «l'Ame du Kyudo» o «Lady Snowblood» partecipano a questa eredità. Il passaggio tra le opere antiche e queste testimonianze della modernità è contrassegnato dalla retroproiezione su uno schermo gigante dell'estratto del film «I sette samurai» di KUROSAWA.

# II-EDO

## *La città degli shogun e del popolino*

*Quando Kyoto fu collocata al centro delle terre, la zona urbana della nuova capitale del Giappone si andò sviluppando sulla sponda dell'estuario del fiume Sumida, sul fianco est di Honshū, l'isola principale dell'arcipelago posta centralmente. Il palazzo imperiale, considerato il centro della città, fu edificato dove sorgeva precedentemente il governo shogunale creato dai Tokugawa nel 1603. Circondato da fossati del XVII secolo - piante, prospetti e diversi altri oggetti testimoniano questo passato - costituisce attualmente la prova più imponente dei trascorsi della città. Fin dal 1840, Tokyo era, dopo Londra, la seconda città del mondo. Lo spazio urbano limitato ha molto presto costretto i suoi funzionari municipali a voler conquistare le terre sulla baia, un processo che continua ancora oggi.*

**Il periodo Edo si estende per un lasso di tempo che va dal 1603 al 1867 con a capo una grande famiglia, i Tokugawa, a capo dell'intera città. La sezione permette di rievocare questa dinastia, l'architettura del suo castello, la vita di corte, gli usi e costumi del popolino. Scopriremo quindi successivamente:**

- 1 - Lo shogunato**
- 2 - Il castello di Edo**
- 3 - L'arte di corte**
- 4 - La città**
- 5 - Opere contemporanee**

## **1 – Lo shogunato**

Per illustrare questo forte potere che s'installa a Edo, sono stati riuniti alcuni oggetti appartenuti alla famiglia Tokugawa, provenienti direttamente dai loro discendenti o prestati dai musei. In ogni caso sono identificabili per la presenza di un *mon*, ossia il blasone di famiglia.

## **2 – Il castello di Edo**

Benché oggi sia scomparso ed esista soltanto qualche resto delle sue fondamenta in muratura di pietra ciclopica, la pianta e il prospetto possono essere suggeriti da alcuni documenti grafici. Un cortometraggio in 3D offre una rievocazione molto dettagliata di quest'architettura principesca con le sue molteplici sale dai pavimenti ricoperti di *tatami*, con *fusuma* o pareti scorrevoli riccamente dipinte su sfondi oro e magnifici soffitti a cassettoni. Tale decoro si colloca al centro di giardini inseriti all'interno di una recinzione fortificata circondata da fossati.

## **3 – L'arte di corte**

L'arte di corte è raffigurata contemporaneamente dalla pittura e dalle arti decorative. Un gruppo di dodici rotoli celebranti i dodici mesi dell'anno, appartenenti a uno dei maestri della scuola Kano e provenienti dal museo Edo - Tokyo, è mostrato per la prima volta fuori dai confini del Giappone. Porcellane, smalti cloisonné, opere in metallo, raffinati ricami in seta provenienti dalla collezione Khalili completano questo lotto.

## 4 – La città

Accanto alla pianta della città, una selezione di stampe di «Vues célèbres d'Edo» (Vedute celebri di Edo) prestate congiuntamente dal Victoria and Albert Museum di Londra e dal Museo Guimet di Parigi, permette di scoprire i luoghi pittoreschi della città. Sono state scelte le stampe migliori e accostate sia a dipinti, come per esempio il famoso «Rouleau de l'incendie» (Rotolo dell'incendio) che ad abiti dell'epoca.

## 5 – Opere contemporanee

Il prestigio della città di Edo, il suo clima tanto singolare, la sua vivacità, il suo colore ma allo stesso tempo la sua eleganza, il suo senso di raffinatezza non cessano di ispirare gli artisti contemporanei. A testimonianza di ciò sono state selezionate alcune tavole presso due *mangaka* contemporanei: Hirako SHIGIURA, che si sofferma soprattutto sulle rappresentazioni femminili e Jiro TANIGUCHI, con la sua famosa opera intitolata «Au temps de Botchan» (Ai tempi di Bocchan).

## III - TOKAÏDO

### *La strada delle due capitali*

*Luogo storico, Tokaïdo è l'asse di comunicazione tra le due grandi pianure del Giappone, il Kanto e il Kansai, Tokyo e Kyoto, i due poli dove batte il cuore del paese. In quest'area geografica, indubbiamente la più densa del mondo, i 500 chilometri che separano le due capitali furono oggetto di un costante traffico, come già segnalato nel 1681 da Engelbert Kaempfer, con all'orizzonte la prospettiva costante e la figura elegante del monte Fuji, dominatore di uno spazio che culmina a 3776 metri.*

**Cuore del Giappone storico, strada del passaggio dalla tradizione alla modernità, lungo quest'asse vitale di corrente di scambio si profila il monte Fuji contemporaneamente al declino delle tecniche della stampa e quindi della fotografia. Il percorso termina con l'attivazione del primo treno a grande velocità, lo Shinkansen.**

**Ai visitatori saranno offerte quattro sequenze:**

- 1 - Una montagna magica**
- 2 - Le stampe Ukiyo-e**
- 3 - La fotografia Meiji**
- 4 - Lo Shinkansen**

## 1 – Una montagna magica

Il monte Fuji è la montagna sacra per eccellenza, il cui pellegrinaggio è d'obbligo per tutti i cittadini dell'arcipelago che durante il corso dell'ascensione celebrano un rito religioso che avrà il suo compimento al levare del sole. Si tratta di una comunione con la natura, il cielo, gli spiriti, la bellezza e l'essenza stessa del paese Nihon, letteralmente il «paese del sol levante». Con oltre 150.000 persone che salgono le sue pendici ogni anno è la cima più visitata al mondo. Il monte Fuji, la cui topografia è dettata dal vulcanismo, forma un cono quasi simmetrico di una trentina di chilometri alla base.

La storia del vulcano è piuttosto nota, nel corso del periodo storico, anche per le due eruzioni spettacolari nel 864 e nel 1707, quest'ultima cominciata dopo un terribile terremoto durato quarantanove giorni. Queste violenze della crosta terrestre sono un dato fondamentale per comprendere gli autoctoni.

La loro ricorrenza ciclica continua a influenzare profondamente le mentalità. Il monte Fuji, a causa della sua configurazione così equilibrata e la strada del Tokaïdo in modo generale, non hanno mai cessato di ispirare, nel corso dei secoli, autori, pittori, incisori, fotografi, cineasti ecc.

Dipinti, stampe ma anche kimono illustrano la seduzione di questa montagna magica, la cui figura monumentale, tra l'altro, sarà evocata al centro della mostra.

## 2 – Le stampe Ukiyo-e

Le stampe Ukiyo-e risalgono all'epoca Edo (1615-1868). Questi piccoli capolavori dell'arte dell'incisione, riscoperta dai pittori impressionisti, costituiscono un insieme e si collocano perfettamente nello sviluppo cronologico del nostro progetto. Presentiamo la serie completa intitolata «Trente-six vues du mont Fuji» (Trentasei vedute del monte Fuji) realizzata a partire dal 1829 da KATSUSHIKA Hokusai (1760-1849).

Da sempre, la strada del Tokaïdo ha avuto un valore altamente simbolico. All'epoca di Edo-Meiji, questa strada tra le due capitali era oggetto di un pellegrinaggio che partiva da Edo e raggiungeva Kyoto. Un'usanza praticata sia presso gli aristocratici sia presso il popolino.

Il modo più semplice per scoprire l'antica via del Tokaïdo è di affacciarsi a un'altra serie illustrata, eseguita qualche anno dopo dal giovane rivale di Hokusai, ANDO Hiroshige (1797-1858) e intitolata «Cinquante-trois étapes du Tokaïdo» (Cinquantatré stazioni di posta del Tokaïdo). Una vera guida illustrata pubblicata a partire dal 1834, presenta le cinquantatré stazioni che segnano questo pittoresco itinerario. Anche qui, è d'obbligo la serie completa che è d'altronde più semplice da riunire, essendo stata oggetto di una dozzina di edizioni fino al 1857. Queste serie di stampe curate dai due più grandi maestri del XIX secolo, Hiroshige e Hokusai troveranno una prima eco di questa stessa tematica attraverso la presentazione di undici album di fotografie, camere fotografiche e altre opere, paraventi su fondo oro o kimono dipinti. Una seconda risonanza, che si colloca questa volta in epoca attuale, merita di essere segnalata. Si tratta del lavoro del *mangaka* Shigeru MIZUKI di cui una delle opere maggiori intitolata «La route du Yokaido» (La strada dello Yokaido), letteralmente «la strada dei demoni» può essere considerata una trasposizione umoristica

contemporanea dell'opera di Hiroshige.

Le cinquantatré stazioni, con le loro tavole originali, saranno presenti alla mostra e approfitteremo di quest'occasione per dare un'eco particolare al lavoro di uno dei maestri indiscussi del manga che ha da sempre saputo associare passato e presente, pittoresco e racconto autobiografico con una vivacità inesauribile, soprattutto con GeGeGe no Kitaro.

### **3 – La fotografia dell'epoca Meiji**

La fotografia è l'erede diretta di questo clima particolare dell'Ukiyo-e, letteralmente «immagini del mondo fluttuante». Il senso dell'evanescenza è ammirevolmente adattato alla stampa fotografica fatta di una successione d'istantanee. Il primo a sperimentare quest'approccio è il veneziano Felice BEATO che soggiognerà in Giappone dal 1863 al 1868. Tuttavia molto presto si creerà una scuola di fotografia puramente giapponese con artisti di talento del calibro di KASAKABE (1841-1934) del quale è molto interessante esporre le prime stampe su carta albuminata.

### **4 – Lo Shinkansen**

Nel XX secolo, la strada del Tokaido recupererà tutta la sua importanza ormai condizionata dal tracciato dello Shinkansen, il primo treno ad alta velocità del mondo, inaugurato nel 1964 e creato per un avvenimento di grande importanza che segnerà l'apertura del Giappone sul resto del mondo: i Giochi olimpici di Tokyo (1964). Quest'impresa tecnologica cominciò a rivelare un Giappone avanguardista. La nuova linea fu inaugurata il primo ottobre 1964, pochi giorni prima dell'inaugurazione dei Giochi. Oggi non è solo la più antica linea di treni ad alta velocità ma anche la più frequentata, con centoquarantaquattro milioni di passeggeri l'anno, tra Tokyo - Kyoto e Osaka. I manifesti ferroviari saranno degli oblò aperti alla scoperta di questo itinerario così come le stampe Ukiyo-e e le stampe albuminate Meiji, che le sostituiscono. Questo duplice avvenimento è rappresentato da testimonianze di varia natura: oggetti ferroviari, manifesti, modellini, torcia e medaglie olimpiche e soprattutto da un reportage filmato al momento dell'inaugurazione del treno e della cerimonia d'apertura dei giochi.

## IV - TOKYO

### *La megalopoli del XXI secolo*

*Con i suoi trentacinque milioni di abitanti circa, Tokyo si colloca al primo posto tra le agglomerazioni umane. Più che un grande centro circondato dalla periferia, Tokyo è un conglomerato di città che collegano i quartieri meno densi e di minore elevazione. Caotica, disordinata, contraddittoria, Tokyo di volta in volta sorprende e affascina mischiando, senza imbarazzo, una città ricca d'umanità con le sue vie provinciali a complessi architettonici ambiziosi. Tuttavia, ciò che colpisce immediatamente, è quell'incredibile vitalità che regna in ogni quartiere, in ogni momento del giorno e della notte.*

*Uno degli aspetti più rilevanti è la vita notturna della città con le sue facciate immense ricoperte d'insegne al neon o di schermi pubblicitari giganteschi senza uguali in alcun luogo per immaginazione. Fantasia, tecnologia, mobilità, luminosità concordano con il carattere degli Edoko, i tokyoti, fondato su un gusto per l'attività, uno spirito vivo, un appetito insaziabile di cultura e di novità.*

*Il Giappone perde la guerra ed esce esangue e umiliato da questa prova. Tokyo è in rovina con circa trecentomila morti sepolti sotto le macerie. Nel silenzio, l'abnegazione, la dignità, il paese si ricostruisce completamente cercando confusamente di riallacciarsi ai suoi valori fondamentali. Il cinema se ne fa portavoce con registi di primo piano. MIZOGUSHI o KUROSAWA consegneranno delle immagini indimenticabili che affermeranno inconsciamente la successione con i loro predecessori, i fotografi delle ere Meiji (1868-1912) e Taisho (1912- 1926). Questo lavoro oscuro sarà presto stimolato dalla prospettiva di accogliere i Giochi olimpici. Tale dinamismo eleverà rapidamente la nazione intera al livello di una superpotenza. L'alta tecnologia raggiunge tutti i settori e sotto questa influenza, l'uomo ne esce trasformato. Dagli anni '80, si può cominciare a parlare di una mutazione robotica. Ci proponiamo di accostarci a questa generazione in compagnia degli autori che hanno tentato di comprendere quest'uomo nuovo e il suo rivale, il robot. Il terremoto di Kobe, nel 1995, darà il colpo di grazia all'ottimismo ormai diffuso e scuoterà realmente le coscienze. La fede cieca nella scienza e nel suo eterno progresso è minata e cominciano a farsi largo dei nuovi valori che si radicano in un dialogo del tutto nuovo con la natura, riportando alla moda l'antico patrimonio shinto.*

*L'ecologia ne diventerà l'elemento catalizzatore, così come ricorda il «Protocollo di Kyoto». La Tokyo ecologica del III millennio genera architetture inedite con l'inserimento di materiali nuovi, un fenomeno che potremmo seguire particolarmente con le creazioni di Shigeru BAN.*

**Quest'ultimo capitolo traccia un ritratto della capitale giapponese dalla seconda metà del XX secolo insistendo sulla straordinaria creatività della città in tutti i settori dell'arte della scienza e della tecnica di cui riesce ad abolire le frontiere creando nuovi orizzonti.**

**Cinque sequenze saranno sviluppate successivamente:**

**1 – L'architettura da Kenzo TANGE a Shigeru BAN**

**2 – Il cinema giapponese del XX secolo**

**3 – Il mondo del manga e dell'animazione**

**4 – Il tempo dei robot**

**5 – L'arte giapponese contemporanea**

## **1–L'architettura: da Kenzo TANGE a Shigeru BAN**

La ricostruzione di Tokyo durante il dopoguerra era la prima delle urgenze. Kenzo TANGE (1913-2005) giocherà un ruolo decisivo in questo enorme cantiere: è a lui che si deve, nel 1960, il nuovo progetto della città. Si distinguono, in effetti, due periodi all'interno della sua carriera. Un primo periodo, in cui si collega alla tradizione e un secondo, dove si vincola risolutamente alla corrente internazionale. Tuttavia, l'opera in cui mostrerà tutto il suo genio resta la progettazione del parco olimpico per i Giochi del 1964. Le sue idee futuriste avranno una portata rilevante sulla giovane architettura internazionale. Per illustrare i lavori di questo grande maestro, ci siamo proposti di raccogliere progetti, modelli e disegni relativi principalmente alla più spettacolare delle sue ultime realizzazioni: il municipio di Tokyo - Shinjuku.

Il ritorno all'ecologia, dopo il sisma che nel 1995 distrusse in parte la città di Kobe, uno dei luoghi presumibilmente tra i più protetti dell'arcipelago, creerà un trauma profondo nel cuore della società nipponica. In un certo qual modo la natura si riappropriava dei propri diritti. Una concezione che corrisponde completamente alla mentalità *shinto*. Si assiste dunque molto presto a una rimessa in discussione dei valori capitalisti dominanti a favore di una nuova etica fondata sull'ecologia. Se la natura continua, come in precedenza, a essere una grande fonte d'ispirazione, come si può constatare dalle recenti gallerie di Omote Sando Hills edificate al centro di Tokyo da ANDO Tadao, la sua salvaguardia entra nel cuore delle problematiche quotidiane. Uno dei principali artefici di questa nuova concezione è Shigeru BAN. In seguito alla catastrofe di Kobe, egli mette a punto dei tubi di cartone riciclato per costruire dei rifugi destinati alle vittime. In seguito perfezionerà questa tecnica e costruirà una chiesa per i lavoratori emigrati filippini. Vogliamo rievocare questa corrente principalmente con creazioni di design provenienti soprattutto dal MNAM-Centre Pompidou con in fondo di schermo alcuni estratti di film su Tokyo attraverso il cine trailer di «Front Mission».

## 2 - Cinema giapponese del XX secolo

Il dopoguerra, 1950-1964

Il dopoguerra a Tokyo si manifesta attraverso un duplice atteggiamento: mantenere un legame con la tradizione e ricostruire un paese in rovina. Il primo di questi compiti spetta al cinema grazie a delle forti personalità artistiche e una produzione sempre più dinamica. Kenji MIZOGUSHI (1898-1956) fa molto spesso riferimento alla storia nelle sue sceneggiature «La vendetta dei 47 ronin», «Utamaro e le sue cinque mogli». Nel 1946, realizza il suo capolavoro: «I racconti della luna pallida d'agosto». Nel 1954 riceverà un leone d'argento al festival di Venezia. Anche Akira KUROSAWA (1910-1998), si distingue per film ambientati nelle tradizioni antiche, «Rashomon» nel 1950 e «I sette samurai» quattro anni più tardi, ma introdurrà inoltre dei liberi adattamenti di grandi autori occidentali come SHAKESPEARE o DOSTOÏEVSKI. Un corpus di film consacrato al cinema degli anni '50 fino agli anni '80 a testimonianza della ricchezza del cinema giapponese.

## 3 – Il mondo del manga e dell'animazione

I manga e i film d'animazione giapponese riscuotono attualmente un successo mondiale. A questi abbiamo consacrato un'importante sezione, culturale e ludica al tempo stesso, che intende offrire un panorama completo della storia del manga e dell'animazione dalle origini ai nostri giorni.

A tal fine, abbiamo fatto appello ai più celebri *mangaka* contemporanei come MIZUKI Shigeru o SUGIURA Hinako che non hanno mai cessato, nelle loro opere, di attingere dalla cultura dei secoli passati. Tuttavia il ruolo più importante spetta al pioniere di quest'avventura, il geniale TEZUKA Osamu, l'inventore di Astroboy, la cui opera è abbondantemente illustrata. Seguono i principali eroi prodotti dai grandi studi di animazione di questi ultimi cinquant'anni.

Goldorak 1975

Saint Seya 1986

Dragon Ball 1989

One piece 1999

Digimon Adventure 1999

Naruto 2000

Clamp (Anno 1990)

L'estetica di Reservoir Chronicle delle CLAMP, quartetto femminile di sceneggiatrici e disegnatrici, sarà celebrata attraverso la presentazione del loro processo di creazione.

Per rispondere alle attese del giovane pubblico sono stati allestiti degli spazi specifici per la consultazione di fumetti, per la proiezione di film d'animazione così come per i videogiochi.

### AMANO

Il lavoro di Amano, artista versatile e prolifico, copre letteralmente vari mezzi di espressione, dai fumetti (The Hatchi the honeybee), all'illustrazione dei romanzi giapponesi o stranieri, senza dimenticare il video game (Final Fantasy, Front Mission) e l'arte contemporanea (Eva, la Black Panther). Passando per vari generi,

la sua opera emblematica immerge il pubblico in un universo fantastico e immaginario che unisce il mondo dell'animazione e della robotica, fenomeno che occuperà un posto importante nelle menti, grazie alle invenzioni tecnologiche e allo sviluppo del cinema d'animazione. Gli straordinari progressi della tecnologia degli ultimi anni, lasciano pensare che sarà necessario prepararsi alla coesistenza dell'uomo e del robot, liberamente in viaggio quest'ultimo, attraverso diverse dimensioni. L'artista ci sottopone questa riflessione attraverso le sue ultime creazioni illustrate sia nell'opera grafica sia scultorea come «La pantera nera» e «Eve», robot androidi che vivono oltre le frontiere del reale e frequentano uno spazio pluridimensionale.

## **4 – il tempo dei robot**

Non bisogna mai dimenticare che i giapponesi restano profondamente legati al pensiero animistico. Secondo il loro pensiero, infatti, persino gli oggetti inanimati sono provvisti di un'anima. A maggior ragione quando questi diventano animati come nel caso dei robot. D'altronde, a partire dal XVIII secolo con gli automi, queste invenzioni saranno considerate dei veri e propri alter ego.

Tokyo, sempre all'avanguardia nel caso di fantasie cibernetiche, ci impone, per rappresentare la genialità del luogo, di concepire uno spazio specifico - «Electronic Town» - dedicato ai robot nella cultura giapponese contemporanea che illustreremo attraverso un'installazione di robot-giocattolo e, parallelamente, di numerosi videogiochi di robot di ultima generazione. I più conosciuti, fra questi, sono presentati su licenza Bandai - Namco e Sega:

- Mobile Suit Gundam Battlefield Record
- Mobile Suit Gundam MS Front 0079
- Super Robot Taisen xo
- SD Gundam G Generation Wars
- Virtual On

## **5 – L'arte giapponese contemporanea**

La scena artistica giapponese ha molto presto posto l'interrogativo della fusione dei generi e delle culture. L'impronta dell'estetica tradizionale, la presenza opprimente di un fitto ambiente urbano, l'onnipresenza della tecnologia e il pieno sviluppo del cartone animato e della fantascienza rappresentano una posta in gioco dello stesso valore di una produzione ricca e originale che rievocheremo al termine del percorso attraverso una selezione di artisti rappresentativi dell'arte contemporanea giapponese: Chiho AOSHIMA, MR, Aya TAKANO, Takashi MURAKAMI e BOMÉ la cui opera scultorea ispirò Takashi MURAKAMI. La loro esperienza artistica si esprime nel concetto di estetica *Superflat* teorizzata da Takashi MURAKAMI nel 2001 e tenta di offuscare i confini tra arte popolare e grande arte. L'assenza di prospettiva, la bidimensionalità dell'arte antica trapela da ogni supporto, pittura, scultura, wallpaper, film d'animazione, accessorio.

Similmente all'artista, il *mangaka* Takehiko INOUÉ – autore di «Vagabond» adattato da uno dei capolavori della letteratura giapponese - si esprime attualmente al di fuori della tavola e rivendica una dimensione artistica alla sua opera. Progetta di creare un'opera in loco, un'esecuzione autentica all'interno della mostra di Monaco, in anteprima europea.

Grazie all'impegno di questi artisti in questo progetto, a sostegno della galleria Emmanuel PERROTIN, alcune opere inedite saranno esposte nello spazio di Monaco. Circa seicento opere strutturate intorno a quattro poli legati cronologicamente, Kyoto, Edo, Tokaido e Tokyo, permettono all'intero pubblico di percorrere una passerella inedita tra un Giappone tradizionale e un Giappone all'avanguardia animato dagli stessi valori fondamentali.

## **Jean-Paul DESROCHES**

### **CURATORE**

Professore onorario dell'Ecole du Louvre, dopo un passato ventennale come titolare della cattedra di arti dell'Estremo Oriente.

Conservatore generale al Museo Guimet dove è responsabile della sezione cinese dal 1977.

Archeologo, partecipa agli scavi sottomarini nel mare della Cina tra il 1988 e il 1993. Nel 1994, in seguito alla realizzazione di un CD ROM basato su questi scavi, ottiene un Milia d'or a Canne.

Nel 1999, fonda a Manila il National Museum of Filipino People. Dal 2000, è direttore della missione archeologica francese in Mongolia e lavora ogni estate sul luogo della necropoli dei principi di Gol Mod, un progetto che ha beneficiato costantemente del sostegno del Grimaldi Forum.

Nel 2005, l'Accademia delle scienze di Mongolia, al termine delle sue ricerche, gli conferisce il titolo di dottore honoris causa.

Nel 2006 diventa vicepresidente del Mongol Cultural Heritage.

Curatore di molteplici mostre in tutto il mondo: New York, San Paulo, Tokyo, Pechino, Hong Kong, Berlino, Madrid ecc... e in particolare a Monaco al Grimaldi Forum nel 2001 dove presenta «Cina, il secolo del 1°Imperatore», e in seguito, nel 2004, «Cina: tesori quotidiani».

L'estate scorsa ha organizzato la mostra «Tesori del buddismo nelle terre di Gengis Khan» al Museo delle Arti asiatiche di Nizza; in autunno la mostra «I figli del cielo» al Palazzo delle Belle Arti di Bruxelles; nel marzo dell'anno in corso allestisce la retrospettiva del «Pittore Chu Teh-Chun» al National Art Museum of China» a Pechino; in aprile in occasione del French la mostra «Of Snow, Gold and Sky Blu» allo University Museum a Hong-Kong e prepara per il 2011 la mostra «Città proibita al Louvre ».

La sua passione l'ha condotto a più riprese in Giappone dove, nel 1979-1980 ha lavorato come conservatore ospite al Museo nazionale di Kyoto e, qualche anno più tardi, in seguito alla realizzazione della mostra «Kesa, manto di nuvole» a Parigi al Museo Guimet, la città di Kyoto ha voluto che la presentasse anche in questa città storica.

## **INCONTRO CON Jean-Paul DESROCHES CURATORE DELLA MOSTRA**

### **1) In che modo questa mostra si può definire inedita?**

È realmente inedita, perché penso che per la prima volta nell'ambito di una manifestazione patrimoniale, abbiamo voluto gettare un ponte tra la tradizione e la modernità, al di là dello status delle opere, tra Kyoto e Tokyo. Abbiamo cioè dato spazio e voce a ciò che costituisce l'essenza inalienabile del genio che ha costantemente permeato il Giappone: una veduta specifica e originale che abbraccia i secoli e si adatta incessantemente all'evoluzione umana senza mai sgretolarsi.

Rievocare una simile esperienza con un insieme tanto notevole di contenuti, una costanza attraverso una storia così lunga e piena di mutazioni non era mai, credo, stata l'oggetto di un programma tanto ricco.

È pur vero che le migliaia di metri quadrati dello spazio Ravel, il Grimaldi Forum, ci offrono l'eccezionale opportunità di sviluppare un discorso strutturato sostenuto da una quantità di opere adeguatamente convincente. Si tratta infatti di circa seicento oggetti raggruppati in questo spazio.

A questo primo punto, è d'obbligo aggiungerne un secondo.

Il Grimaldi Forum, quest'anno festeggia il suo decimo anniversario. E dopo la sua fondazione, è giunto nel corso degli anni a forgiare una vera scrittura scenografica. Questo linguaggio originale che associa il rigore dei musei, senza rigidità, alla messa in scena di uno spettacolo, senza tuttavia entrare nell'eccesso contrario, riesce non solo a sedurre il visitatore ma anche a dare al curatore dei punti di forza supplementari, abolendo l'aridità pedagogica a vantaggio di un approccio incontestabilmente più conviviale, direi ludico in alcuni casi.

Il binomio samurai-manga può quindi essere completamente sviluppato. Da un lato il mondo freddo, rigoroso, autoritario dell'aristocrazia bushido, dall'altro il brulichio umano, popolare, comune e immaginativo del popolino delle città. Corazze, armamenti, fumetti e animazione formeranno dunque un ottimo connubio e dimostreremo la loro derivazione dal genio di uno stesso popolo che dall'epoca medievale era già ben presente nella pittura. Sia che si tratti di paraventi a fondo d'oro, sia che descrivano la saga dei samurai o di coloro che rappresentano i matsuri o che si riversino sul popolino.

## **2) In che modo opera questa derivazione tra la figura del samurai e quelle degli eroi contemporanei illustrati dalla cultura manga e dai film d'animazione?**

Questa derivazione segue i secoli, abbraccia l'evoluzione delle tecniche. È, tra l'altro, la ragione per cui abbiamo scelto di rievocare la strada del Tokaido: un asse storico che collega l'antica capitale alla nuova capitale. In questo modo l'iconografia di quest'itinerario figura inizialmente su alcuni paraventi Momoyama del XVII secolo, s'inserisce poi nelle stampe Edo del XVIII secolo, s'impossessa prima dell'universo dei fotografi Meiji nel XIX secolo e in seguito del cinema degli anni '60 per poi protrarsi nell'animazione negli anni '80.

Le vere avventure dei samurai dei tempi storici grazie all'intervento di attori di teatro s'imprimono nella stampa e sono successivamente colte dai fotografi ed esaltate nei film di KUROSAWA. Con i mangaka entrano nell'immaginario, l'animazione e la robotica li trasformano nuovamente inserendoli nel mondo planetario, AMANO e gli altri artisti contemporanei li consacrano a status di opera d'arte.

Ciò che si applica ai samurai può ugualmente essere applicato al popolino. Bisogna, infatti, riconoscere che il samurai è e rimane un attore del Giappone contemporaneo così come il suo popolino. Oggi il samurai deve essere cercato nel mondo dell'industria e il popolino continua ad avanzare in questa megalopoli unica di 35 milioni di abitanti dove tutto e niente sembra possibile. È sufficiente possederne le chiavi. In fondo è questo ciò che cerchiamo di trasmettere. Smettiamo di rapire i visitatori, gli uni nello zen, gli altri nelle stampe, altri ancora nel cinema o nei manga. Si tratta dello stesso mondo ricco, complesso, generoso, creativo. Un mondo da scoprire al Grimaldi Forum di Monaco.

## **Hiromu OZAWA**

### **CO-CURATORE**

Professore e direttore di storia urbana presso il Museo Edo - Tokyo, ottiene il suo dottorato dall'Università di Meiji nel 1978. È direttore dell'Associazione Internazionale e membro del Comitato Internazionale dell'Ukiyo-e.

Ha scritto numerosi libri: «Kano Eitoku», grande pittore giapponese, nel 2007, «Edo e la storia del paesaggio delle città giapponesi» nel 2002, «La storia dell'immagine giapponese» nel 1998.

Le sue principali tesi sono delineate ne «L'arte e l'estetica all'apice della cultura del grande Edo» e «Kidai Shôran» pubblicato in Ethno Arts (vol. 22) nel 2006, «Kimono e la moda di Edo » nella pubblicazione « La moda di Edo » divulgata dal Museo nazionale di storia giapponese nel 1999 e «La cultura delle arti tessili» in Fuzoku (vol.32-4) nel 1994.

Inoltre ha collaborato a numerose opere pubblicate in Giappone.

Ha ricevuto il primo premio dall'Associazione Internazionale dell'Ukiyo-e nel 2008.

# **UN ITALIANO NEL COMITATO DEGLI ESPERTI**

## **Fabrizio Modena (sezione Animazione)**

Torinese di nascita, Fabrizio Modena vive da anni con la famiglia tra le verdi colline astigiane, pur rimanendo fortemente legato alla sua città natale.

Creativo polivalente, è partito dal mondo dell'arte per approdare alla moda, l'interior design e la regia di eventi. Il suo universo neo barocco ed un po'dark, popolato di corone, angeli e jolly rogers accompagna la sua carriera quasi ventennale ed è divenuto un marchio indelebile della sua presenza.

Come gran parte della generazione del 1970, è cresciuto leggendo i comics Marvel e DC, ha assistito all'invasione degli UFO Robots nipponici ed è stato travolto dall'ondata di Star Wars.

Intrappolato nella magia di queste storie senza tempo, ha convertito i sogni di bambino nel pragmatismo di adulto, assemblando una collezione, tra le più importanti in Italia, dedicata agli eroi dello spazio ormai assurti a Mitologia contemporanea.

Con circa 6000 pezzi a disposizione, la collezione Modena documenta attraverso i giocattoli, il percorso creativo e tematico sviluppato dalla fantascienza americana e nipponica degli ultimi settant'anni, ripartito tra i tre principali media disponibili: i Super Eroi per la carta stampata, gli Anime giapponesi per la Televisione e la Saga di George Lucas per il Cinema.

Una selezione di questi oggetti è stata esposta al pubblico, per la prima volta, nel 1995 nella Repubblica di San Marino, in occasione della prima Convention ufficiale italiana di Star Wars.

Dieci anni dopo, 600 pezzi sono stati oggetto di prestito per la mostra "Cose da un Altro Mondo", esposizione dedicata al cinema di Fantascienza, organizzata dal Museo Nazionale del Cinema di Torino.

E' co-curatore della mostra "Manga Impact, il mondo dell'Animazione Giapponese", realizzata dal Festival del Film di Locarno, Svizzera e dal Museo Nazionale del Cinema di Torino nel 2009, in veste di responsabile per la sezione di fantascienza e del collezionismo.

Attualmente si sta dedicando allo studio dei Robots giapponesi, ed è autore e conduttore di "Super Robots Files" rubrica settimanale didattico/informativa dedicata al mondo dei giganti d'acciaio del Sol Levante, in onda sulla radio in streaming AnimeWebRadio e presentata sotto forma di documentario di montaggio a Lucca Comics, Torino Comics, Fumetterni e all'interno della retrospettiva dell'evento Manga Impact.

# PAROLA AGLI ESPERTI

## IL TOKAÏDO

Di Hélène BAYOU

### **Nascita della stampa del paesaggio nel XIX secolo: vedute di Edo, strada del Tokaïdo**

Se la nascita della stampa, o più ampiamente della corrente Ukiyo-e (letteralmente «immagini del mondo fluttuante», facendo allusione a una realtà mondana essenzialmente illusoria e transitoria secondo la lettura buddista del termine poi riferito, a partire dal XVII secolo a una presa di posizione chiaramente edonista di fronte alla brevità della vita), si radica in Giappone all'interno di una cultura prima di tutto urbana, è solo a partire dal 1830 che s'impone la descrizione di questo paesaggio urbano in qualità di tematica appurata a tutti gli effetti. E il paradosso di quest'apparizione, tutto considerato tardiva, costituisce probabilmente una delle maggiori articolazioni della stampa del Giappone.

Sono infatti la cultura e lo spirito della città di Edo, nati anch'essi da una dimensione sociale e urbana singolare, a costituire il terreno delle forme insigni d'espressione culturale, chiamate a compiere lunghi sviluppi, come il teatro kabuki, alcune forme di letteratura (si veda in particolare il romanzo sviluppato da Ihara Saikaku), o la xilografia. Questa, sviluppata nel cuore della nuova capitale a partire dall'ultimo quarto del XVII secolo per, in un primo tempo, sostituire la creazione d'immagini dipinte più onerose, si legherà, nel corso del XVIII secolo, alla descrizione in forme diverse dei due più importanti poli dell'attività sociale e artistica della nuova capitale, emblemi dello sviluppo innovatore di questa cultura propria della classe dei chônin (cittadini): i quartieri dei teatri kabuki e il mondo circoscritto di Yoshiwara. Le opere create durante questi decenni, in particolare tra il 1765 (nascita del nishiki-e) e il 1801 (scomparsa di Utamaro), privilegeranno una lettura umanista di questi poli, raffigurando prima di qualunque altro elemento gli attori dei luoghi, collocati all'interno di un gioco complesso d'interazioni sociali, di cui ci svelano quindi anche i codici.

A partire dagli anni del decennio 1830, si dovrà rendere conto di tutta un'altra cartografia all'interno dell'ukiyo-e. Intorno al 1800, Edo s'impone come una delle metropoli più popolate al mondo, con circa 1,5 milioni di abitanti. Organizzata in cerchi praticamente concentrici intorno alla residenza dello shôgun, i diversi quartieri collegati in parte da una rete complessa di canali - divisa tra Yamanote, il piano in cui si trovano le residenze dei daimyo, e Shitamachi, la città bassa, quartieri di case più lontani dal centro - la città offre una trama geografica, architettonica e sociale che non poteva lasciare per molto tempo indifferenti gli artisti più dotati dell'Ukiyo-e. Edo diventerà, nel giro di pochi anni, il soggetto maggiormente rappresentato, il modello principale di questi autori.

Più fattori hanno concorso all'avvenimento di questo fenomeno artistico. A fianco del desiderio di testimoniare una realtà contemporanea, si staglia anche il

calibro di due personalità artistiche d'eccezione: KATSUSHIKA Hokusai (1760-1849) e ANDO Hiroshige (1797-1858) che, dal 1830 e fino alla metà del XIX secolo, s'impongono come pittori talentuosi e prolifici di questa realtà. Infine, al di là delle vedute celebri di Kyoto o di Edo (disegnate essenzialmente da Hiroshige e formanti il tono tematico principale della sua opera), il paesaggio concepito in serie da entrambi (sia che si tratti delle 36 vedute del Monte Fuji create tra il 1830 e il 1832 da Hokusai, o delle 53 stazioni di posta del Tokaido create - la prima versione - tra il 1832 e 1834 da Hiroshige) riflettono un entusiasmo sopraggiunto in tempi recenti per il viaggio, la peregrinazione in senso ampio, che fa eco, di fatto, all'intenso sviluppo dei pellegrinaggi o dei viaggi all'interno dell'arcipelago dall'inizio del XIX secolo. Anche la creazione letteraria contemporanea ci offre ovviamente la testimonianza di questa nuova apertura e l'opera di Jippensha Ikkû, pubblicata nel 1802, ne è la più celebre rappresentazione: il Tôkaidôchû Hizakurige, spesso tradotto con «A piedi sul Tokaido», che tratta minuziosamente le avventure di due furfanti che viaggiano sul Tokaido, apre molto presto la via alle illustrazioni grafiche di questa realtà.

La visione che ci offre Hiroshige di questa peregrinazione è profondamente innovatrice e ricca di insegnamenti sia sui luoghi descritti sia sulla personalità estetica di quest'artista la cui biografia rimane limitata.

Se la prima - e più celebre - versione della serie fu dunque pubblicata tra il 1832 e il 1834 da Hôeidô (Tokaido Gojusantsugi), queste 55 vedute (le 53 stazioni di posta aumentate dalla stazione di partenza, Nihonbashi a Edo, e quella di arrivo, il ponte Sanjô a Kyoto), furono l'oggetto, all'interno della stessa carriera di Hiroshige di molteplici interpretazioni. Il successo riservato alla prima serie e lo stesso soggetto, impongono una possibile riscrittura di ogni scena. Così fino al termine della sua carriera quest'autore seppe modificare i punti di vista, le inquadrature ma anche la scelta di luminosità diverse e della resa atmosferica, attraverso quella sottigliezza che caratterizza l'insieme della sua opera. I cambiamenti di formato, passando dalla verticalità all'orizzontalità ma anche dal classico ôban al più raro formato ventaglio uchiwa, diedero ugualmente inizio a composizioni talvolta radicalmente nuove.

Da questa immaginazione fertile, capace di combinare il ricordo di un'esperienza concreta (è probabile che Hiroshige abbia percorso il Tokaido poco prima del 1832) e una creatività fonte di innovazioni grafiche, nacquero dunque numerose serie del Tokaido e inoltre una concezione singolare del paesaggio. Distanziandosi alquanto dalle visioni quasi universali della natura proposta dal suo antenato Hokusai, Hiroshige svilupperà meglio di chiunque altro, una sottile emozione atmosferica, una declinazione poetica, quasi impressionista del paesaggio. L'integrazione ricorrente di personaggi, più delineati che personalizzati, nel cuore delle sue serie paesaggistiche, partecipa evidentemente a questo tentativo di descrizione esatta e al tempo stesso possibile del paesaggio, rappresentata attraverso la realtà urbana delle grandi città o il prisma più tradizionale dei luoghi celebri (meisho). Procedendo per tocchi allusivi, più che per una ricerca sostanzialmente realista, si propone una nuova interpretazione del reale, che ha saputo sedurre, al di là dei suoi contemporanei e delle frontiere del suo paese, i pittori occidentali dalla fine del XIX secolo.

È provato, grazie ai personaggi comparsi nei sepolcri del sesto secolo conosciuti con il nome di Haniwa, che già in quest'epoca i guerrieri in armi giocavano un ruolo importante nella società giapponese. A partire dall'anno 792 della nostra era, la corte imperiale abbandona la politica di coscrizione militare consegnando nelle mani delle milizie locali, i Kondei, il compito di mantenere l'ordine e la pace. A partire dalla metà del decimo secolo i Kondei furono pressoché tutti abbandonati a vantaggio di gruppi di combattimento chiamati Bushidan. Fecero la loro comparsa nelle province e si unirono per legami di fedeltà di tipo familiare. Questa nobiltà d'armi si costituiva in unità di combattimento solo per il tempo necessario alle operazioni militari e i membri del gruppo ritornavano alle loro attività al termine dei combattimenti stessi.

Nelle campagne più remote, il legame tra signori e vassalli si sviluppò di generazione in generazione e presto comparve un ordine militare molto definito, la cui fedeltà si fondava sui legami di sangue piuttosto che sulla corte troppo lontana di Kyoto. A partire dall'XI secolo, questi clan divennero un'entità feudale più permanente. Non si trattava più di semplici legami di sangue ed è a partire da questa fedeltà verso i signori feudali delle province che il samurai letteralmente «colui che serve» cominciò a fare la sua apparizione come figura distinta. Il termine «Bushi» (nobiltà di spada) che designa sempre questa classe di guerrieri in armi, è intercambiabile con il termine «samurai».

Nel 1185, MINAMOTO Yoritomo, proveniente da una potente famiglia con un'eccezionale reputazione di combattenti, stabilisce un governo militare nella città orientale di Kamakura — molto lontana da Kyoto - ed è nominato «Shogun» (un'abbreviazione di «Seii Tai shogun», valoroso generale dei Barbari), dall'Imperatore nel 1192 inaugurando così un periodo della durata di circa 700 anni di governo militare in Giappone.

Il periodo Kamakura (1185-1333) vide il potere condiviso tra la corte imperiale a Kyoto e lo Shogun a Kamakura. Yoritomo e i suoi successori tentarono di delegare i loro poteri all'ambito militare ma è allo shogun che la popolazione si rivolgeva per risolvere i propri problemi. Il consolidamento delle relazioni tra signori e vassalli aumentò il potere dello shogunato poiché alcune terre erano state distribuite direttamente ai membri della famiglia e ai servitori più fedeli. Durante il periodo Muromachi (1333-1573) il clan Ashikaga formò uno shogunato ereditario, basato a Kyoto. Le tensioni tra il potere militare e la corte furono tali che l'ultimo secolo di questo periodo fu preda di guerre endemiche e si è guadagnato il nome di «età dei conflitti». Lo shogunato controllava solo debolmente i daimyos delle province (signori della guerra) caratterizzati da una fedeltà limitata e soggetta a pagamento verso lo Shogun Ashikaga.

Durante l'ultimo periodo Muromachi, Oda Nobunaga s'impose ai daimyos aizzati gli uni contro gli altri, grazie a una serie di conquiste e di abili alleanze: trattava i nemici senza alcuna pietà ma sapeva ricompensare coloro che si univano a lui, tramite l'attribuzione di feudi. Il sigillo utilizzato da Nobunaga dal 1568 è contrassegnato dalle parole «Tenka Fubu» (potere militare). Nel 1568, Nobunaga occupò Kyoto a nome dell'Imperatore e impose lo Shogun Ashikaga, Yoshiaki.

Nel 1582, Toyotomi HIDEYOSHI, uno dei generali di Nobunaga, un contadino uscito dai ranghi, s'impadronì del potere e ridistribuì i feudi strategici agli alleati degni di fede, diminuendo così il potere dei daimyos di provincia. A partire dal 1585 costui riunì, a nome dell'Imperatore, tutti i poteri civili e militari e ricevette il titolo di Kampaku (reggente). Grazie ad alcune politiche come per esempio quella della «caccia alle spade» del 1588 che proibiva l'uso delle armi a chi non fosse samurai, egli diminuì fortemente il rischio di ribellione armata e consolidò la separazione tra la classe dei samurai e quella dei contadini. I centri della struttura del potere samurai passarono allora dalle campagne alle città fortificate. Nel 1590 il censimento della popolazione legò ancor più fortemente il mondo contadino alla terra così come ai signori locali. HIDEYOSHI ha affermato le quattro classi sociali che costituiranno la struttura sociale del Giappone per i 300 anni a venire, in altre parole i samurai, i contadini, gli artigiani e i commercianti. Dopo il 1615, il Giappone, al tempo unificato grazie all'impresa della famiglia Tokugawa, il cui shogunato durò fino al 1867, restò effettivamente in pace dopo secoli di lotta interna.

Gli shogun Tokugawa, essendosi resi conto che i daimyos delle province potevano ancora suscitare dei problemi, collocarono a loro volta in posizione di comando parenti, membri di famiglia, vassalli e tutti coloro che gli erano devoti. Lo Shogun valorizzò il castello di Edo che divenne il simbolo del suo potere e il centro di sviluppo della nuova metropoli. I samurai quindi non avevano più battaglie cui consegnarsi e rischiarono di perdere la loro funzione e il loro fine. Molti trovarono una posizione amministrativa nelle province ma altri, soprattutto nelle grandi città, si ritrovarono a svolgere la carica di funzionari sopravvivendo soltanto grazie alle loro retribuzioni in chili di riso.

Nel 1615, il signore della guerra Ieyasu emanò una serie di regole di condotta destinate al popolo militare. Si tratta del «Buke-Sho-Hatto», le norme per i clan guerrieri. Gli articoli principali di queste leggi stabilivano che i samurai avessero al tempo stesso una conoscenza delle arti marziali e un'erudizione civile, che si comportassero nella vita quotidiana con serietà e ritegno in modo che le loro azioni fossero un modello per tutte le altre classi. La prima di queste norme stabiliva che «lo studio della letteratura e la pratica delle arti marziali fossero perseguite contemporaneamente».

Sotto lo shogunato Tokugawa i samurai avevano la possibilità di testare la loro capacità nella scherma e l'efficacia delle loro lame nel combattimento. Le scuole di Kendo permettevano di mettersi alla prova con la scherma e alcuni esperti testavano le lame.

Il fenomeno dei rônins (letteralmente uomo errante o uomo-onda, samurai senza signori) fece la sua comparsa all'inizio del periodo Tokugawa sia perché i loro maestri avevano perso potere sostenendo «il partito malvagio» a Sekigahara, sia perché erano caduti in disgrazia e quindi erano stati privati dei vassalli e dei possedimenti. Alcuni rônin s'integrarono armoniosamente nella buona società, altri divennero semplici vagabondi o formarono bande armate di banditi lungo i grandi passaggi. Alcuni testavano le loro lame su innocenti passanti: questa pratica fu conosciuta sotto il nome di Tsuji-giri (prova della spada al bivio). I samurai rispettabili, affidavano le loro lame a dei professionisti che le testavano sui cadaveri dei criminali secondo le

diverse maniere prescritte. Queste attestazioni erano in seguito incise sul codolo della lama.

La vita del guerriero si svolgeva al servizio del maestro: egli doveva essere pronto in ogni istante a perdere la vita o a uccidere per il suo maestro. Ciononostante, da molto tempo, si delineava un conflitto tra ciò che era richiesto al guerriero e i principi del buddismo e dello shintoismo. Numerose opere del periodo Edo trattano la condizione del samurai.

«Il guerriero è uno strumento di cattivo augurio: la via del cielo non lo ama e tuttavia lo deve utilizzare. Se diecimila uomini sono oppressi dalla malignità di uno solo, la morte di quest'ultimo ridarà nuova vita agli altri diecimila. Così, in questo caso, la spada che uccide è anche quella che dona la vita. È legittimo utilizzare l'arte marziale in questo modo. Tuttavia senza legittimità, non è altro che un mezzo per uccidere gli altri o per evitare di essere ucciso da questi.»  
Heihokadensh (Libro di strategia e di tattica in caso di vittoria e di sconfitta - verso 1630).

Basati sulle credenze confuciane e sulla tradizione giapponese della lealtà assoluta e di volontà di sacrificio per il signore, i codici di condotta si evolsero in funzione del clima culturale dominante. Ciò condusse infine allo sviluppo del Bushido — la via del guerriero. Questo termine fu utilizzato per la prima volta dal saggio neoconfuciano Yamaga Sok (1622-1685) che ha posto la questione della natura improduttiva del samurai ma che la giustifica per l'esempio che dona agli altri. Egli desiderava che la classe educata dai samurai applicasse i suoi ideali tradizionali di fedeltà al nuovo stato-nazione che stava per crearsi e che avesse un ruolo attivo nella gestione degli affari della nazione. Il samurai doveva:

«Condurre una vita in cui anche il gesto più piccolo fosse dettato dal senso della rettitudine e della giustizia e incarnare una condotta moralmente corretta ed esemplare per tutti. L'impresa del samurai consiste nel riflettere sulla sua collocazione nella vita, adempiendo a un servizio leale verso il suo maestro e con matura considerazione per il suo rango, consacrando completamente al dovere.»

Uno dei più grandi apostoli del Bushido fu Miyamoto Musashi, maestro d'armi e adepto del buddismo-zen. È autore del famoso trattato sulla strategia e l'arte della guerra «Rin no Sho'» – Il libro dei cinque anelli (verso 1645). Quest'opera incitava il samurai a essere sempre pronto, fisicamente e mentalmente, in ogni circostanza e il Bushido era l'accettazione totale del suo destino.

All'inizio del XIX secolo, lo shogunato perde il suo potere come forza dirigente del paese. Le potenze occidentali e la Russia cominciano a penetrare nel paese. La politica giapponese d'isolamento nazionale adottata dal 1637, si rivela inefficace. Nel 1853 il commodoro Perry giunge, a capo di una squadra, nella baia di Edo con lo scopo di aprire il Giappone al commercio internazionale. Da questo momento il sistema dello shogunato diventa ancora più fragile. Negli anni del 1860, alcune forze a favore dell'Impero, provenienti soprattutto dal sud ovest del Giappone, spinsero alla restaurazione dei poteri dell'imperatore in modo che gli shogun Tokugawa non fossero più in grado di governare.

Infine lo Shogun cedette alle pressioni e nel 1868 l'imperatore Meiji fu ristabilito con tutto il suo potere. Quest'ultimo trasferì la corte imperiale da Kyoto a Edo, che da quel momento prese il nome di Tokyo. Coloro che avevano sostenuto la restaurazione imperiale non avrebbero potuto prevedere che il loro desiderio di riportare alla luce un passato idealizzato avesse come conseguenza la scomparsa della classe dei samurai. La maggior parte dei nuovi dirigenti politici era composta da samurai ma molti si resero conto che non ci sarebbe più stato posto, nel mondo moderno, per una classe di guerrieri. Era inoltre evidente che la condizione elitaria del samurai era incompatibile con la volontà di creare un'armata nazionale di coscrizione benché la maggior parte della nuova categoria di ufficiali provenisse dai samurai.

La classe dei samurai in quanto tale fu abolita da una serie di misure prese tra il 1873 e il 1876, data in cui fu proibito portare la spada.

Ci furono delle lotte di potere all'interno dell'oligarchia Meiji e alcuni capi samurai che, o erano stati scartati dalle sfere del potere o erano stati danneggiati dalla soppressione della classe dei samurai, diedero inizio a una ribellione armata. La ribellione Satsuma del 1877 fu un test per la nuova armata di coscrizione, già equipaggiata con armi moderni contro i samurai Satsumache, che continuavano a utilizzare le armi tradizionali. I ribelli si rifiutarono comunque di usare le armi da fuoco preferendo mantenere la mistica della spada. Furono rapidamente sconfitti e il loro capo, Saigo Takomori, si tolse la vita. Ma la prova del rispetto dei giapponesi per lo spirito samurai è che la figura di Saigo ebbe una riabilitazione postuma nel 1891. Ristabilito il suo onore, è ora considerato un eroe del nazionalismo moderno giapponese.

L'erudito giapponese neoconfuciano Hayashi Razan (1583-1657) ha, meglio di chiunque altro, riassunto l'eredità samurai:

«Possedere l'arte della pace senza l'arte della guerra, è mancare di coraggio. Possedere l'arte della guerra senza quella della pace, è mancare di saggezza. Un uomo di dovere e colui che ha una missione si chiama samurai. Un uomo che ha una ricchezza interiore e una condotta retta, che ha dei principi morali e la padronanza delle arti, può anch'esso chiamarsi samurai.»

Dall'epoca del muto, il cinema giapponese è tradizionalmente diviso in due generi principali, *jidaigeki* che comprende i film storici, in costume, soprattutto film di samurai e *gendaigeki* che raggruppa tutti i film con temi contemporanei. Questa ripartizione tra i due grandi generi che strutturano il cinema giapponese coincide in parte con la divisione tra le due più grandi città del Giappone, Tokyo e Kyoto. Da una parte, per la presenza dei grandi studi sul territorio, Kyoto è stata per molto tempo la città tradizionale dei film in costume. Dall'altra, Tokyo, con la sua modernità, rimane la città dei film contemporanei, nonostante la sempre maggior difficoltà nel girarli.

La presenza del cinema nella mostra Kyoto - Tokyo riadatta, in parte, quest'opposizione tradizionale tra le due grandi città giapponesi alle quali dobbiamo aggiungere Hiroshima che, come luogo maledetto dall'esplosione della bomba atomica il 6 agosto del 1945 alle ore 8.15, rappresenta una frattura fondamentale nella storia del Giappone e un ingresso paradossale nella modernità che non è sfuggito al cinema.

Sul versante tradizionale - i film di samurai chiamati in giapponese *chambara* - è il classico *I sette samurai* del grande Akira KUROSAWA a rappresentare Kyoto e i film in costume. Attraverso un lungo estratto della battaglia finale è messa in evidenza tutta la violenza coreografica e l'umanesimo del film di KUROSAWA come un simbolo della tradizione del Giappone e del suo cinema. Ricordiamo che *I sette samurai* (1954) è il primo film giapponese di samurai a trionfare in campo internazionale, al termine di un periodo - l'immediato dopoguerra - in cui il genere era stato proibito dalle autorità di occupazione americane a causa dell'esaltazione dello spirito guerriero.

Prima di giungere a Tokyo, che occupa nella mostra un ampio spazio per quanto riguarda il cinema, faremo una deviazione per Hiroshima con un estratto del film *Pioggia nera* di Shohei Imamura che, nel 1989, mette in scena, all'interno di un prologo molto impressionante, l'esplosione atomica prima di interrogarsi sulle conseguenze infinite della catastrofe. Un estratto di questo prologo ci tufferà a piè pari in questo trauma giapponese fondamentale, inscenato in modo straordinario da uno dei maggiori rappresentanti della Nouvelle Vague degli anni '60: Shohei Imamura due volte palma d'oro a Cannes nel 1983 per *La Ballata di Narayama* e nel 1997, per *L'Anguilla*.

Quanto a Tokyo, è evidentemente la città cinematografica giapponese per eccellenza. Attraverso una serie di estratti di film che percorreranno l'intervallo di tempo dalla fine degli anni '40 fino a oggi, vedremo all'opera le metamorfosi della città e contemporaneamente del film giapponese nella conquista di un realismo che non esclude dei tocchi di fantastico (altro genere importante del cinema giapponese). In quest'ambito KUROSAWA si colloca modo come uno dei maggiori cineasti soprattutto con *Cane randagio* (1949), influenzato dal neorealismo italiano, che offre una visione allucinata di una Tokyo devastata dalla miseria del dopoguerra. Negli anni '50, Yasujiro Ozu s'impone come il grande pittore della Tokyo contemporanea soprattutto con il classico *Viaggio a Tokyo* (1953), scoperto in Occidente soltanto alla fine degli anni '70, o ancora *Il sapore del riso al tè verde* (1952). Alla fine degli anni '50, la Nouvelle Vague giapponese fa esplodere i codici del cinema giapponese e s'impadronisce della capitale del Giappone per offrirne una rappresentazione contrassegnata da una presenza crescente della gioventù e di una modernità galoppante, come nei *Racconti crudeli della giovinezza* (Nagisa Oshima, 1960) o nei film semiconosciuti di Seijun Suzuki, specialista dei film di yakuza, che ha saputo rendere il ritmo stridente della Tokyo degli anni '60 o ridipingere la Tokyo febbricitante del

dopoguerra occupata dall'armata americana (*La Barriera della carne*, 1964). Termineremo questo viaggio nella Tokyo cinematografica con qualche eminente rappresentante della generazione degli anni '90-2000, Takeshi Kitano, Kiyoshi KUROSAWA (*Kairo*, *Tokyo Sonata*, film sulla Tokyo contemporanea colpita dalla crisi finanziaria), Kore-eda (*Nobody Knows* che mette in scena la deambulazione di quattro bambini all'interno di Tokyo), senza dimenticare l'outsider taiwanese Hou Hsiao-hsien che, in *Café Lumière* (2004), rende omaggio a Ozu offrendo una visione straordinaria della Tokyo d'oggi striata dalle innumerevoli linee ferroviarie che s'intrecciano per tutta la città.

L'elenco dei film che saranno proiettati (montaggio di 2 minuti).

- Viaggi a Tokyo (Yasujiro Ozu)
- Il Sapore del riso al tè verde (Yasujiro Ozu)
- Il quartiere dell'amore e della speranza (Nagisa Oshima)
- Racconto crudele della giovinezza (Nagisa Oshima)
- Nubi Sparse (Mikio Naruse)
- Cane Randagio (Akira Kurosawa)
- Anatomia di un rapimento (Akira Kurosawa)
- I sette samurai (Akira Kurosawa)
- Il ritorno de Godzilla
- Pioggia nera (Shohei Imamura)
- Tokyo Decadence (Ryu Murakami)
- La porta del corpo (Seijun Suzuki)
- La giovinezza della belva umana (Seijun Suzuki)
- Kairo (Kiyoshi Kurosawa)
- Nessuno sa (Kore-eda)
- Tokyo Sonata (Kiyoshi Kurosawa)
- Café Lumière (Hou Hsiao-Hsien)
- Lost in Translation (Sofia Coppola)

### **La fotografia incontra la strada del Tokaïdo**

Situato a meno di cento chilometri ai piedi di Yokohama, il Monte Fuji rimane il luogo di pellegrinaggio preferito dai giapponesi, a qualsiasi credo appartengano. Numerosi artisti sono stati affascinati dalla sua forma, quasi geometrica, che si staglia contro il cielo. Le loro opere hanno contribuito alla notorietà del luogo e alla simbologia che rappresenta. Piccola stazione termale ai piedi del Monte Fuji, nel sud est, a una decina d'ore di cammino, Hakone, sulle rive del lago Ashinoko, accoglieva numerosi pellegrini o viaggiatori in escursione nella regione, o semplicemente a destinazione della successiva tappa della strada del Tokaïdo. Grazie all'aspetto grandioso dei paesaggi circostanti ma allo stesso tempo grazie alla relativa vicinanza di Yokohama, importante concessione straniera dal 1859, non è per nulla sorprendente che questo luogo sia stato l'obiettivo di molti fotografi europei e giapponesi.

Felice Beato, di origine levantina ma naturalizzato inglese, dona alla fotografia ancora in fasce nell'arcipelago, una dimensione artistica e didattica di cui i suoi successori gli saranno debitori. I fotografi giapponesi imprimeranno tuttavia il loro marchio, che ritroveremo sotto diverse forme, identificabile nel rigore dell'inquadratura, la sobrietà della messa in scena, l'originalità dei temi trattati o ancora il montaggio degli album a fisarmonica, accompagnati da piani ricoperti di tessuti di seta dai motivi colorati o in lacca, riccamente decorati da applicazioni d'avorio o di madreperla.

La collezione di fotografie giapponesi antiche del Museo Guimet, conservata nel dipartimento degli archivi fotografici, è a questo titolo, rappresentativa della diversità degli atelier attivi nel corso della seconda metà del XIX secolo in Giappone. Più di trecento album compongono questo sfondo, oltre ventimila fotografie dei principali fotografi europei tra cui A. Beato, Stillfried & Andersen o A. Farsari ma anche giapponesi come K. Uchida, Yamamoto, K. Tamamura, S. Usui o K. Kusakabe, per citarne solo qualcuno.

La mostra rappresenta per la prima volta trentasei fotografie suddivise in undici album di questo sfondo unico. La strada del Tokaïdo è mostrata attraverso fotografie di Kyoto, Tokyo e della regione di Hakone.

# Le origini del manga e dell'animazione giapponese

**Di Brigitte KOYAMA-RI CHARD**  
**(Professore presso l'Università Musashi di Tokyo)**

Dalle caricature più antiche, passando attraverso i rotoli dipinti e le stampe di broccato, fino alla nascita del fumetto moderno e del manga contemporaneo, profonde similitudini pittoriche persistono lungo i secoli. La tradizione resta radicata nei disegni degli autori di manga (*mangaka*) di talento come Mizuki Shigeru, Sugiura Hinako, Clamp ecc. e si ritrova allo stesso tempo nell'animazione giapponese contemporanea. Questa mostra è un'occasione unica per scoprire le origini e lo sviluppo del manga e dei cartoni animati giapponesi il cui successo nel mondo è ampiamente dimostrato.

## Gli esordi del fumetto giapponese

I rotoli dipinti sono attualmente considerati da tutti gli esperti, gli antenati del manga e del fumetto. La maggior parte di questi rotoli miniati vennero alla luce per illustrare scene religiose o letterarie ma anche altri, comici, talvolta irriverenti, furono diffusi all'epoca di Edo. Troviamo inoltre un altro genere, molto apprezzato, rievocante il mondo soprannaturale e quello degli *yôkai*, mostri buoni o malvagi che invadono la letteratura giapponese dai tempi antichi e le cui prime rappresentazioni pittoriche apparvero nel XII secolo. Ne troviamo un esempio molto bello all'interno di questa mostra con *Le cortège des cent démons* (*Il corteo dei cento demoni*). I rotoli dipinti, con la loro preziosità, erano destinati all'aristocrazia, ai religiosi o alle persone molto agiate.

È solo a partire dall'epoca di Edo (1603-1867) che la situazione cambia. L'arricchimento della classe dei commercianti favorisce la nascita di una nuova e copiosa cultura. È in questo contesto che nasce la stampa giapponese *ukiyo-e* (il termine *ukiyo-e* raggruppa contemporaneamente dipinti e stampe). Pubblicitarie, ludiche, pedagogiche ecc., le stampe, di una ricchezza grafica e di un'abilità tecnica illimitata, conobbero un successo che perdurò fino alla venuta della fotografia del XIX secolo.

Vendute sotto forma di fogli all'interno di riviste specializzate (*ezoshiya*), rappresentavano degli attori o delle celebri cortigiane. Il costo e la leggerezza ne facevano il regalo privilegiato dei provinciali che si recavano nella capitale o di coloro che viaggiavano nelle province. È anche questa una delle ragioni per cui si svilupparono numerose stampe di paesaggi famosi.

L'origine della parola manga, utilizzata ormai ovunque nel mondo, si attribuisce a Katsushika Hokusai (1760-1849). Utilizzò questo termine per dei volumi di disegni di vario tema, destinati ai suoi discepoli ma anche a tutti coloro che volevano imparare a disegnare.

## **L'alba del fumetto giapponese**

È agli inizi degli anni del 1870 che fecero la loro comparsa i grandi quotidiani giapponesi e che si svilupparono le caricature. Il vero pioniere del fumetto giapponese fu Kitazawa Rakuten (1876-1955). Formatosi sulla pittura tradizionale, il suo incontro con dei caricaturisti stranieri lo portò a orientarsi verso il fumetto. In seguito apparvero numerosi manga d'avventura tra cui figurano *Norakuro* di Tagawa Suihō, *Shōchan no bōken / Le avventure di Shōchan* di Kabashima Katsuishi. I manga di robot, in particolare, *Tanku Tankuro* di Sakamoto Gajō il cui eroe è considerato il precursore di *Astroboy* o di *Doraemon* stimolarono quindi l'entusiasmo dei lettori.

## **Lo sviluppo del manga**

Utilizzato per scopi propagandistici durante la guerra, fu necessario attendere la fine del conflitto per assistere alla rinascita del manga e vederlo prendersi, grazie a Tezuka Osamu, quel posto che occupa ancora oggi nell'editoria. Questo geniale autore influenzò tutti i mangaka successivi e tutti i grandi nomi del manga e del cartone animato come Chiba Tetsuya o Rintarō non smettono di elogiarlo.

Nella mostra sono presentati molti mangaka, Tra questi Sugiura Hinako e Mizuki Shigeru sono, per il carattere dei loro manga, un ponte tra l'epoca di Edo e il Giappone contemporaneo.

Altri talentuosi mangaka come Taniguchi Jirō, le Clamp ecc. ci fanno scoprire le loro opere che appassionano i lettori anche al di là dei confini dell'arcipelago.

## **Il lungo avanzare dell'animazione giapponese attraverso i tempi**

In ogni civiltà, gli uomini hanno sempre sognato d'esprimere il movimento e di dare vita ai loro disegni e agli oggetti che li circondano. Ci sono voluti secoli di ricerche prima di giungere alla nascita del cinema e dei primi film d'animazione.

In questa mostra, abbiamo concesso ampio spazio a Tezuka Osamu, considerato il dio del manga e il padre dell'animazione teletrasmessa nel suo paese. Allo stesso tempo abbiamo desiderato presentare Tōei che, dalle sue origini ai nostri giorni, ha saputo creare cartoni animati importanti per la televisione e per il grande schermo e che continua a incantare gli spettatori di tutto il mondo.

Non è possibile presentare la storia dell'animazione giapponese senza ricordare anche l'animazione di burattini o di pupazzi. Kawamoto Kihachirō, conosciuto a livello internazionale, ci mostra qui alcuni dei suoi meravigliosi burattini ai quali il Giappone ha consacrato un intero museo.

Quasi dieci secoli separano i primi rotoli dipinti dai cartoni animati giapponesi in 3D. Se la tecnica si è evoluta, l'uomo non ha mai smesso di esplorare senza tregua e di sfruttare il tratto, il movimento, la luce, fonti ispiratrici della bellezza eterna che il Giappone ha sempre ricercato e di cui questa bella mostra è il riflesso.

## Una nuova letteratura popolare

Di Julien BASTIDE

Quando nel 1978, Motoichi "Athos" Takemoto, giovane giapponese insediato in Svizzera, pubblica il primo numero della rivista intitolata "le Cri qui tue", non vi è alcun dubbio che sia lui il precursore di un movimento che sconvolgerà il mercato del fumetto e più ampiamente il mercato del libro europeo. Se si fa eccezione per la pubblicazione di qualche storia di Hiroshi Hirata nella rivista di arti marziali "Budo" dal 1969, è in realtà ne "le Cri qui tue" che furono presentati per la prima volta, in modo volontaristico, al pubblico francofono i fumetti giapponesi. Tuttavia, per mancanza di successo, la pubblicazione della rivista è interrotta nel 1981, dopo sei numeri. Bisognerà attendere l'inizio del decennio seguente perché il fumetto giapponese conosca i primi *best seller* in Europa, in particolare sotto la stimolo dell'editore Jacques Glénat, forte dell'enorme successo della serie *Dragon ball* di Akira Toriyama, le cui vendite in Francia superano oggi i 15 milioni di esemplari.

Con la regressione, quest'irruzione dei manga nell'ambiente del fumetto europeo sembrava inevitabile: primo produttore mondiale di letteratura animate, il Giappone non poteva contenere eternamente una tale ricchezza all'interno delle sue frontiere. Tuttavia, se il primo tentativo d'introduzione dei manga in Europa fu iniziativa di un giapponese, furono in seguito alcune società europee a tentare l'avventura. Seguendo le orme di Glénat, più di 30 editori francofoni pubblicano oggi fumetti tradotti dal giapponese, come i leader del mercato Kana (divisione del gruppo Dargaud, il primo editore di fumetti in Europa), Glénat, Pika e Kurokawa (divisione del gruppo Editis). Il numero di novità tradotte dal giapponese stimato per l'anno 2000, supera i 1500 titoli che rappresentano circa il 40% dei fumetti pubblicati sul territorio francofono mentre il numero di serie tradotte dal Giappone dopo l'inizio degli anni '90 è valutato a più di 800.

Benché il mercato francofono del manga sembri segnare il passo dal 2008, non c'è tuttavia alcun dubbio che il fumetto giapponese sia diventato una nuova letteratura popolare, evolvendosi progressivamente dal ruolo di sottocultura marginale a quello di vasto fenomeno transgenerazionale. Anche per questo motivo, la manifestazione specializzata Japan Expo ha attirato nel 2009 circa 140.000 visitatori. A un livello più generale, questo successo testimonia il ruolo crescente svolto dalla cultura asiatica nei modi di vita occidentali - letteratura, cinema, gastronomia, arti marziali ecc. - e il fumetto giapponese, che esplora alcuni modi di vita e di pensiero nipponici, è una porta d'ingresso interessante sull'Asia. Tuttavia questo da solo non basta a spiegare il suo successo in Europa. Ampiamente favorito inizialmente dalla diffusione televisiva, dalla fine degli anni '70, dei cartoni animati ai quali erano spesso adattati, questo entusiasmo può allo stesso tempo essere attribuito al fatto che i titoli pubblicati in francese erano mirati in gran parte verso il pubblico adolescente, abbandonato a se stesso dalla produzione francofona dopo la sospensione di riviste come "Pilote" o "le Journal de Tintin". Di fatto, attualmente, la maggior parte dei manga tradotti in francese sono principalmente destinati agli adolescenti. Sono infatti questi i titoli che

ovviamente si classificano ai migliori posti nelle classifiche di vendita in Francia: ogni nuovo volume della saga *Naruto* di Masashi Tanaka, narrante le avventure di giovani ninja, è oggi stampato in più di 250.000 esemplari. Tanto meno non dobbiamo dimenticare l'interesse di un pubblico femminile, tradizionalmente poco portato verso il fumetto franco-belga, e i *comic books*. Allo stesso modo, bisogna aggiungere a tutte le motivazioni sopra esposte il formato, il prezzo e la periodicità delle pubblicazioni: i fumetti giapponesi si presentano generalmente sotto forma di libro tascabile, dalla copertina flessibile, in bianco e nero con 150 - 300 pagine, offrendo il vantaggio di poter essere facilmente trasportati e letti sui mezzi di trasporto. Un album costa tra i 5 e i 9 euro, con buone possibilità quindi di attirare un pubblico dai mezzi finanziari limitati e nuovi volumi di ogni serie sono pubblicati regolarmente, ogni due o tre mesi, mantenendo vivo l'entusiasmo del lettore. Generalmente, a partire dalla loro concezione, i manga sono pensati per durare e per appassionare. Obbedendo alle regole del romanzo d'appendice ereditate da Alexandre Dumas, privilegiano in primo luogo l'azione drammatica: un capitolo di 20 pagine, pre-pubblicato ogni settimana in Giappone, avrà tutte le possibilità di chiudersi su un'insostenibile *suspense*, allo stesso modo di un episodio di una serie televisiva, per catturare la fiducia dei lettori settimana dopo settimana. Questa necessità di catturare a ogni costo influisce su tutti gli stadi di creazione: lo scenario, l'impaginazione, l'efficacia, il dinamismo delle situazioni ecc.

Le opere selezionate per la mostra "Kyoto - Tokyo: dai samurai ai manga" riflettono la straordinaria diversità tra il fumetto giapponese e la sua vocazione popolare. In questo modo, sarà reso un omaggio alle figure tutelari che sono Osamu Tezuka e Shigeru Mizuki, le cui opere hanno contribuito a modellare i codici grafici e narrativi caratteristici del fumetto nipponico. La continuità tra Giappone antico e moderno sarà resa evidente dalle opere di Kazuo Kamimura e Hiroshi Hirata. Il primo, il cui raffinato disegno evoca immancabilmente l'arte della stampa giapponese, è in particolare l'autore di *Lady Snowblood*, principale fonte d'ispirazione di *Kill Bill* di Quentin Tarantino; il secondo ha dedicato la sua vita a ricostruire con foga e minuzia il modo di vita e di pensiero dei guerrieri del Giappone medievale. Infine, non saranno dimenticate le "star" attuali del manga poiché saranno presentate contemporaneamente le tavole di Akira Toriyama (*Dragon ball*), Masashi Kishimoto (*Naruto*) e CLAMP (*Tsubasa Chronicle*) le cui saghe popolari nel mondo intero s'ispirano al patrimonio letterario e religioso giapponese.

# L'Animazione

di Fabrizio Modina

Anticipate da una fase sperimentale già attiva dal primo decennio del Novecento, le creazioni animate di origine giapponese si evolvono considerevolmente a partire dal 1958, data della realizzazione di "*Hakujaden*" ("il Serpente bianco"), primo film interamente a colori prodotto dalla Toei Doga per il grande schermo, una travagliata *love story* di estrazione fiabesca.

Negli anni a seguire, lo studio attinge a piene mani nel mondo della letteratura fantastica e delle leggende popolari locali per sviluppare una costante e pregevole opera destinata all'intrattenimento cinematografico. Il lungometraggio "*Saiyuki*", ispirato ad un noto poema epico cinese, è senza dubbio uno degli esempi meglio riusciti, grazie anche alla sapiente regia di Osamu Tezuka, già noto in patria per la sua copiosa attività di *mangaka*, ovvero disegnatore di *manga*, i caratteristici fumetti in bianco e nero di esclusiva tradizione nipponica.

Ma l'anno zero dell'animazione giapponese viene comunemente identificato nel 1963, con la realizzazione della prima serie animata in bianco e nero per la televisione. Tezuka, che nel frattempo ha fondato una sua casa di produzione - la Mushi - trasferisce sul teleschermo una delle sue creature più originali, "*Tetsuwan Atom*" ("Atom dal braccio di ferro") un bambino robot dal tratto grafico ingenuo ed essenziale, perfettamente calato in un contesto di fantascienza fanciullesca e semplificata, latore di messaggi di tolleranza, etica e -precursore sui tempi- ecologia.

Nato nel 1951 con il nome di "Atom Taishi" ("Atom l'ambasciatore") e pubblicato senza interruzione sulla rivista "Shonen" sino al 1968, il personaggio era già arrivato in TV nel '59 con un telefilm interpretato da veri attori.

Costruito dal Dott. Tenma per far rivivere il figlioletto Tobio, perito in un incidente stradale, il piccolo automa viene presto abbandonato dal suo creatore, frustrato dalle limitazioni intrinseche di un essere meccanico, dalle doti sì straordinarie, ma incapace di crescere e maturare sia fisicamente che emotivamente.

Lasciato al suo destino, Atom viene adottato da un altro scienziato, il Professor Ochanumizu, che sotto la sua ala protettiva lo avvia alla consapevolezza e al cosciente utilizzo dei suoi poteri per il bene dell'umanità.

Esportato negli Stati Uniti con il nome di "*Astroboy*", il monello artificiale dai grandi occhi sognanti ed i lucidi capelli appuntiti, conquista il pubblico occidentale, mentre in patria diventa il simbolo stesso dell'industria dell'animazione, assurgendo al titolo di icona di un prodotto destinato a divenire lo specchio stesso del paese agli occhi del resto del mondo.

Nel 1980 gli viene finalmente dedicato un remake a colori, che ne consacra universalmente il successo, sancendo una *liaison* intergenerazionale, confermata da una terza serie del 2003, che pur rivedendo il contesto grafico e narrativo non apporta modifica alcuna al look del protagonista, un *evergreen* di sorprendente efficacia. Un film interamente realizzato con animazione digitale 3D ha fatto compiere nel 2009 un altro giro del mondo ad "*Astroboy*", nonostante questa ultima incarnazione tradisca le sottigliezze testuali di Tezuka per una visione più ludica e superficiale.

Parallelamente alla messa in onda della prima serie animata di Atom, un altro tassello fondamentale di questo originale mosaico passa dalla carta stampata al piccolo schermo: "*Tetsujin 28 Go*" (leggasi Tetsujin Nichiuagi Go, ovvero "Uomo di ferro n° 28") di Mitsuteru Yokoyama, liberamente basato sul "*Frankenstein*" di Mary Shelley e la leggenda del Golem di Praga è il primo robot gigante della storia dell'animazione giapponese, precursore di quei *Super Robots* che di lì a poco

interpreteranno la *new wave* di un mondo di fantasia prettamente autoctono. Parabola edulcorata del cattivo uso della scienza, Tetsujin 28 è un colosso di metallo originariamente concepito come arma offensiva contro l'invasore americano durante la Seconda Guerra Mondiale ma malauguratamente non operativo al momento della capitolazione del paese. Frutto di anni di ricerche del Professor Kaneda e del suo assistente, Shikishima, deve il numero nel suo nome all'ordine seriale di produzione, in quanto unico esemplare riuscito dopo ben ventisette fallimenti.

Alla morte del suo creatore, Tetsujin 28 viene consegnato al figlio di questi, Shotaro, brillante adolescente con velleità di avventuriero e detective, che decide di utilizzare l'ingombrante eredità per combattere il crimine affiancando la polizia locale, capitanata dal caricaturale Commissario Otsuka.

Operato a distanza da una scatola telecomando dal design meravigliosamente ingenuo, Tetsujin 28 si muove nel contesto di un Giappone in grande fermento industriale, pronto a rimettersi in gioco agli occhi del mondo superati i traumi post bellici.

I suoi avversari sono sedicenti scienziati pazzi, teatrali ladri mascherati, cartelli mafiosi e organizzazioni criminali, oltre una originalissima schiera di robot scatenati, la presenza dei quali evidenzia secondo Yokoyama quanto la tecnologia possa produrre risultati positivi o negativi a seconda dell'uomo che ne fa utilizzo. La "vita" di Tetsujin 28 Go pare correre in parallelo con Atom: partorito da un manga (1956), cresciuto in un serial dal vivo (1960), quindi elevato a serie animata nel '63 e glorificato con un remake nell'80.

"*Taiyo No Shinsha Tetsujin 28 Go*" riprende, a diciassette anni dalla prima serie animata i concetti di base del lavoro del *mangaka*, stravolgendone però il design per risultare di maggiore *appeal* ad una nuova generazione di spettatori, la quale risponde molto tiepidamente al revival.

Con un netto cambiamento di rotta per un'ulteriore passaggio televisivo, nel 1992, arriva "*Chodendo Robot Tetsujin 28 Go FX*", dichiarato sequel che vede un invecchiato Shotaro Kaneda e un obsoleto Tetsujin sostituiti dal figlio Masato e da un robot più sofisticato.

Sicuramente la migliore incarnazione di "Tetsujin 28 Go" è datata 2004, con l'efficace serie diretta da Yasuhiro Imagawa, che con grande delicatezza ritrova lo spirito originale dell'opera inserendola in un background di storia "reale" del Giappone, tanto da rendere l'animazione volutamente *naïf* e nostalgica perfettamente integrata nell'analisi storica del paese in pieno boom economico, ma non di meno segnato dalle piaghe sociali degli anni della ricostruzione.

Due film con attori reali e robot creati digitalmente offrono un'ulteriore visione (iperrealista) della creatura di Yokoyama, che è stata recentemente insignita di un monumento a grandezza naturale nella città di Kobe, a suggellare lo status simbolico per la *pop culture* della nazione, e non solo. Infatti, semiconosciuto in Europa, Tetsujin 28 Go è stato invece importato con successo negli U.S.A. già dal 1965 e rieditato con il nome di "Gigantor", subendo una vistosa castrazione da ogni riferimento culturale o storico del proprio paese d'origine.

E' dunque già evidente sin dagli esordi, che l'animazione seriale del Sol Levante, pur spaziando dalla commedia/soap, al genere sportivo, comico ed educativo, trova terreno fertile nel settore fantascientifico-fantastico, interpretando e rinnovando concetti e prospettive che parevano monopolio della cultura anglosassone, ponendo quindi le fondamenta di una solida mitologia contemporanea basata su un mix di tecnologia avanzatissima, ideali cavallereschi, silhouettes di samurai ed esotismo alieno.

Tezuka e Yokoyama si ricollegano più volte a queste tematiche per alcune delle loro opere successive: il primo esplora il concetto di macro utilizzando il soldato

gigante "Big X" e successivamente il micro con gli uomini insetto di "Microid S", per poi analizzare le contraddizioni dell'umanità attraverso gli occhi di tre extraterrestri camuffati da animali in "Wonder 3".

Yokoyama, invece, dona a "Babel II" discendente di un alieno giunto sulla Terra millenni fa, straordinari poteri ESP (Extra-Sensorial-Perceptions), il quale li utilizza per proteggere il mondo dalle mire di conquista del crudele terrorista Yomi, con l'aiuto di tre fedeli servitori: Rodem il mutaforma, il robot Poseidon, che vive nelle profondità marine e Ropuros, una sorta di pterodattilo artificiale.

Anche Mars, protagonista di "Rokushin Gattai God Mars" del 1981 è un abile Esper arrivato dallo spazio ed impiega il suo robot componibile per contrastare l'invasione programmata dal padre, l'imperatore Zul.

L'animazione della seconda metà degli anni '60 è fortemente influenzata dalla lezione di Atom, che finisce per essere clonato in una schiera di meno originali eroi volanti dai medesimi tratti infantili: Super Jetter, Jun, Soran, Papi e Uchu Ace popolano lo schermo in bianco e nero cavalcando una moda, ma senza cogliere l'incisività dell'autorevole predecessore. Unico eroe adulto nel panorama, "Eight Man" di Kazumasa Hirai e Jiro Kuwata è un poliziotto ucciso in missione che rivive dentro il corpo di un androide.

Le figure di "Super Eroi" approdano in Giappone già a partire dal 1930, con i romanzi ed i fumetti dell'inquietante "Ogon Bat" di Ichiro Suzuki e Takeo Nagamatsu, trasferito in animazione nel 1967, ma è con "Cyborg 009" di Shotaro Ishinomori che raggiungono le vette più alte di creatività, con ben tre serie TV ed altrettanti lungometraggi cinematografici all'attivo nell'arco di quattro decenni.

"Cyborg 009" è un'opera corale, che narra delle vite straordinarie di nove individui (sette uomini, una donna e, inverosimilmente, un neonato) sottoposti a innesti cibernetici che donano loro super poteri. Novità nella trama, le varie genealogie dei protagonisti, reclutati da ogni angolo del mondo e non esclusivamente nipponici, come da tradizione.

L'esplosione dell'animazione giapponese, che nel frattempo si autonoma "Anime", forma contratta dell'inglese "Animation", avviene nella prima metà degli anni settanta, principalmente ad opera del controverso autore di manga Go Nagai, noto per il suo irriverente approccio alla violenza e all'erotismo, che nel 1972 sigla con "Devilman" il suo ingresso folgorante sul piccolo schermo, nonostante la serie televisiva venga pesantemente epurata da Toei Doga, lo studio realizzatore, degli eccessi lugubri e masochistici del fumetto originale.

Le atmosfere al limite dell'horror, le creature raccapriccianti, sia per l'aspetto che per l'attitudine alla malvagità gratuita, oltre al ricorrente masochismo nei confronti del corpo femminile, sono tutti aspetti estremamente levigati per la prima edizione TV, ma troveranno ampio spazio nei remakes degli anni '90, destinati ad un target adulto.

Ma l'opera omnia di Nagai resta "Mazinger Z", il gigante d'acciaio che dà vita, non solo ad un sequel ("Great Mazinger"), ma alla interminabile stirpe dei già menzionati Super Robots, i quali, pur evolvendo (spesso al parossismo) rimarranno visibilmente influenzati dagli schemi narrativi e grafici che hanno consegnato la creatura del mangaka al Pantheon degli eroi nazionali dell'immaginario nipponico.

Il ribelle Koji Kabuto, pilota del robot, i perversi antagonisti, rappresentati al meglio dal delirante ermafrodita Barone Ashura, i pugni a razzo, la base laboratorio, Aphrodite A e Diana A, le donne meccaniche con missili al posto dei seni e la sgangherata mascotte Boss Borot sono immagini indelebili e standards di riferimento ancora utilizzati dagli autori contemporanei.

"UFO Robot Grandizer", capitolo conclusivo della saga di Mazinger, vola oltre i confini del Giappone per conquistare l'Europa, dove, con il nome di "Goldorak" in

Francia e "Atlas UFO Robot Goldrake" in Italia, cambia per sempre la percezione comune dell'animazione e modella i sogni e le fantasie di una intera generazione. Se con "Cutie Honey", sensuale eroina androide dalle nudità avant garde (per il 1973), Go Nagai ha esplorato con occhio indiscreto alternative alla fantascienza classica, il suo lavoro resta comunque legato alle storie di robots, concepite in tandem con il partner Ken Ishikawa: lo scomponibile "Getter Robot" (evoluto nell'arco di trent'anni in "Getter Robot G", "Getter Robot Go", "Shin Getter Robot", "Neo Getter Robot" e "Shin Getter Robot Remodel"), formato da tre navette combinabili tra loro con diverse soluzioni per il cielo, la terra ed il mare, il magnetico "Kotetsu Jeeg", nel quale il protagonista, Hiroshi Shiba, si tramuta nella testa stessa del robot,

"Daiku Maryu Gaiking" (il cui mancato accredito da parte della Toei Doga pone fine alla fruttuosa relazione), un drago artificiale che dà origine ad un guerriero meccanico, e serie minori come "Groizer X", "Psycho Armor Govarion" e "God Mazinger" (entrambi tentativi poco riusciti, riallacciati -quantomeno graficamente- al ben più celebre Mazinger).

L'avvento di Mazinger Z influisce visibilmente anche sull'industria del merchandising: i tradizionali giocattoli in latta (*tin toys*) ed in vinile (chiamati *Sofubi*, come contrazione dell'inglese *Soft Vinyl*) vengono soppiantati dai *Chogokin* (letteralmente "super lega") personaggi articolati in massiccio e scintillante metallo pressofuso e dotati di pugni con meccanismo sparante, dettagliate controparti tascabili del beniamino televisivo.

Prodotti dalla Popy, sussidiaria del colosso Bandai, a partire dal 1974, i Mazinger Z, scompaiono dagli scaffali dei negozi con più rapidità di quanto possano essere riassortiti, determinando una delle operazioni commerciali più rilevanti della storia recente del Giappone.

Da contrapporre ai tascabili Chogokin, la Popy inventa una linea di robot giganti in polietilene antiurto, i *Jumbo Machinder*, che dall'alto dei 60 cm di altezza media, incontrano l'immediato favore della clientela: il Jumbo Machinder di Mazinger Z vende oltre 400.000 pezzi soltanto nei primi cinque mesi di produzione.

Da questo momento in poi, le aziende costruttrici dei modellini diventano gli sponsor principali degli studi di animazione, influenzando concretamente nella stesura dei nuovi soggetti, che di base, devono contenere quante più creature meccaniche (spesso trasformabili), da trasporre nei redditi Chogokin.

Le collaborazioni tra Toei Doga e Popy/Bandai, Tatsunoko Production e Takatoku Toys, Sunrise e Clover, Nippon Animation e Takemi hanno originato alcuni degli esempi più preziosi e geniali della cultura del giocattolo.

Venduti in piccola scala ed economica, siglata ST (Standard) o nelle prestigiose e costose valigette corredate da miriadi di accessori, non a caso marchiate DX (De Luxe), i Chogokin sono, proprio come gli eroi della televisione, capaci di intricatissimi e sorprendenti cambi di forma.

In quanto *Gattai* (*unione, combinazione*), possono scomporsi in più elementi, spesso veicoli spaziali o addirittura animali colossali, oppure, come *Henkei* (*trasformazione*), subire delle metamorfosi autonome, passando dalle conformazioni antropomorfe, a quelle di razzi, aerei, o quant'altro la fantasia sfrenata degli autori abbia loro destinato.

E' un dato di fatto che, a parte l'embrionale "Tetsujin 28 Go" e l'ingenuo "Astroganger" (Knack, del 1972), la Toei Doga si possa fregiare, da "Mazinger Z" in poi della realizzazione della maggior parte dei titoli di serie animate dedicate ai Super Robots negli anni '70 e '80, ma è nel piccolo studio Sunrise, che il colosso dell'animazione trova un partner prolifico e ricco di giovani talenti, volti a rinnovare un genere, seppur di recente concezione, eppure già sensibilmente statico.

Reduce dall'esperienza coproduttiva di "Yusha Raideen" per Tohoku Shinsha, il team Sunrise affida al regista Tadao Nagahama la prima serie co-prodotta per Toei, "Chodenji Robot Combattler V" che galvanizza l'audience e permette la creazione di altri tre anime: "Chodenji Machine Voltes V" (dichiarata fotocopia del predecessore), il romantico "Tosho Daimos" ed il barocco "Mirai Robot Daltanious", precursore di dibattiti sull'etica della scienza della clonazione.

Gli anni '80 si aprono con l'ambiguo e sottovalutato "Uchu Taitei God Sigma", per proseguire con il felino "Hyakujuo Golion" (ribattezzato "Voltron" per l'edizione americana), "Kikokantai Dairugger XV", robot composto da ben 15 veicoli e "Kosoku Denji Albegas" intraprendendo poi un lento ma inesorabile tramonto, che con "Video Senshi Laserion" (1984), seppur aperto alle prime sperimentazioni di grafica computerizzata, decreta il canto del cigno dei grandi classici robotici Toei.

L' emancipata Sunrise, d'altro canto, contribuisce alla maturazione del genere sin dalla sua prima opera indipendente, firmata dal promettente Yoshiyuki Tomino: in "Muteki Chojin Zanbot 3" del 1977, lo studio pianta il seme della svolta, sostituendo alla ripetitività dei plot, un crescendo costante della sceneggiatura e concetti adulti e fortemente drammatici, addirittura estremi per il target designato.

La rivoluzione definitiva arriva due anni dopo, con "Kido Senshi Gundam", il primo anime robotico a fare piazza pulita di alieni impossibili e trasformazioni improbabili, puntando l'obiettivo su una guerra di secessione tra la Federazione Terrestre e le sue colonie spaziali, all'ombra di drammi umani estremamente coinvolgenti e personaggi definiti con sapiente tridimensionalità.

Il protagonista, Amuro Ray e l'equipaggio dell'astronave White Base sono adolescenti strappati alla propria vita dal vortice del conflitto e costretti a maturare troppo in fretta a discapito della loro innocenza. Le evidenti analogie con la cruda realtà di intere generazioni costrette all'arruolamento coatto nel nome di guerre assurde, vengono stemperate dal contesto *sci-fi*, che immagina l'umanità ad una svolta evolutiva, con l'avvento dei *new type*, individui cerebralmente e fisicamente superiori alla norma, nati e cresciuti sui planetoidi artificiali orbitanti attorno alla Terra.

Incompreso al suo primo passaggio televisivo, Gundam viene gradualmente rivalutato, sino a diventare l'emblema del genere robotico moderno, dando vita ad una serie pressoché infinita di sequels, remakes, film, manga e merchandising, tanto da sfuggire al controllo del suo stesso creatore.

Dal 1979 ad oggi, Gundam si è incarnato in innumerevoli versioni di sé stesso con risultati di livello altalenante. Se la mano di Tomino è garanzia di continuità per sequels ufficiali come Z Gundam e Gundam ZZ, altre letture parallele come G Gundam, V Gundam e Gundam W, tra le tante, pur entusiasmando il pubblico più giovane, ben poco hanno a che vedere con la sostanza della visione originale, dando origine ad una controproducente sovraesposizione del *character*, quantomeno a livello qualitativo.

La produzione Sunrise a cavallo tra la fine dei settanta e l'inizio degli ottanta alterna serie complesse e controverse, come "Densetsu Kyojin Ideon" talmente violento ed iper-realista da essere soppresso dalla programmazione, "Soko Kihei Votoms" intrigante escursione nel mondo militare con numerosi riferimenti ad "Apocalypse Now", "Taiyo No Kiba Dougram", "Jiusenki L Gaim", "Ginga Hyoryu Vifam" ed i fantasy "Sei Senshi Dunbine" e "Kikokai Galient" ad anime più leggeri, se non marcatamente ironici: "Muteki Kojin Daitarn 3" permeato di divertente erotismo, "Muteki Robot Trider G7", "Saikyo Robot Daiogia" e "Sento Mecha Xabungle" tra i più noti.

In questo panorama dominato da un grande interesse per la fantascienza ed i temi di fantasia, la moda imperante dei Super Robots impone a quasi tutti gli

studi di animazione nipponici (per sperimentazione o per mero marketing) una incursione nel genere, con risultati più o meno convincenti: la Eiken propone il bizzarro "UFO Senshi Daiapolon", simile ad un colossale giocatore di rugby, la piccola Wakko arriva alla bancarotta pur di realizzare "Gasshin Sentai Mechander Robot", mentre lo Studio Pierrot, già sul mercato con l'idolo femminile Creamy Mami, inserisce "Seijushi Bismark" in uno scenario da far west futuribile.

La neonata Kokusai Eigasha, si impone tra il 1981 e il 1983 con la cosiddetta trilogia "Cosmo Ranger J9", che collega le serie "Ginga Senpo Braiger", "Ginga Reppu Baxinger" e "Ginga Shippu Sasuraiger", oltre a "Aku Daisakusen Srungle" e alla incerta "Makyo Densetsu Acrobunch", forzatamente legata al trend "archeologico-avventuriero" lanciato dal successo cinematografico della saga di Indiana Jones.

Paradossalmente, "Chokosoku Galvion", produzione Kokusai Eigasha caduta nell'oblio, con i suoi robot trasformabili in auto e le folli corse tra gli scenari metropolitani contiene una scintilla creativa che di lì a poco verrà ampiamente sfruttata dai più fortunati "Transformers" di matrice americana.

Non è da meno la Nippon Animation, solitamente specializzata nel genere *shojo* (per ragazze) e le riletture di classici letterari, che affida due serie alla esterna Ashi, "Blocker Gundan IV Machine Blaster" e "Chogattai Majutsu Gingaizer", con scarso successo.

La Ashi ottiene migliori risultati indipendentemente, con "Uchu Senshi Baldios", osannato a posteriori e "Sengoku Majin Goshogun", seguita da "Tokuso Kihei Dorvack".

Divertente il concept di "Pla Wres Sanshiro" del 1983 che immagina combattimenti di wrestling tra avanzatissimi robot giocattolo, ironizzando, in piccola taglia, sugli eccessi grafici e contenutistici del mondo dei Super Robots.

E' il superlativo "Chojiku Yosai Macross" (1982), coproduzione Big West/Tatsunoko a raggiungere il perfetto equilibrio tra azione ed introspezione, realismo e fantasia, microcosmo e macrocosmo, suggellando con una nuova visione del rapporto tra uomo e macchina, il declino delle serie robotiche vecchio stampo.

Nel contesto di una sanguinosa guerra tra la Terra e gli alieni Zentrans, il pilota militare Hikaru Ichijo, non è impegnato solo a sopravvivere, ma deve anche decidere se consegnare il suo cuore alla bella e volitiva *pop star* Lynn Minmei oppure alla matura Misa Hayase, suo superiore di grado.

Come Gundam, anche Macross è destinata ad generare una saga duratura e prolifica, sebbene l'apoteosi qualitativa sia universalmente riconosciuta nella trasposizione cinematografica del 1984 "Chojiku Yosai Macross: Ai Oboete Imasu Ka" ("Fortezza Super Dimensionale Macross: Ti ricordi l'amore?"), che comprime il serial enfatizzandone alcuni concetti: totalmente dediti al culto della guerra e della conquista, gli Zentradi, razza esclusivamente maschile che non conosce nessuna forma di cultura o di emozione (in totale separazione dalle controparti femminili con le quali sono perennemente in conflitto) stringono la Terra nella loro morsa.

Ma in extremis una semplice canzone d'amore fa sbandare l'intero esercito alieno, che privo della minima cognizione estetica interpreta le onde sonore come una infernale arma nemica.

Il successo della pellicola proietta gli autori, Shoji Kawamori e Haruhiko Mikimoto nel *ghota* dei creativi nipponici, mentre la colonna sonora cantata dalla *idol* virtuale Lynn Minmei si posiziona tra i record di vendita della discografia nazionale.

L'impatto innovativo di Macross è prorompente e crea una immediata reazione a catena nel settore del *mecha design*

(i realizzatori degli elementi meccanici e robotici): "Chojiku Seiki Orguss", "Kiko Soseiki Mospada" e "Chojiku Kidan Southern Cross" faticano ad emergere a

livello di identità grafica, tant'è che, per similitudine, le ultime due serie vengono acquistate in blocco insieme a Macross da una società statunitense e rieditate con il nome collettivo di "Robotech" per il mercato occidentale. Il tentativo di unificare tre serials soggettivamente indipendenti, dà origine ad un prodotto pressoché incomprensibile (privato tra l'altro del suo punto di forza: la colonna sonora originale), che conquista ugualmente il pubblico per la freschezza dell'animazione.

I robot non costituiscono necessariamente la totalità delle produzioni animate nipponiche, che trovano spazio per esplorare altri universi fantastici.

La Tatsunoko Production, studio di animazione fondato nel 1962 dai fratelli Tatsuo, Kenji e Toyharu (meglio conosciuto come Ipperi Kuri) Yoshida, si inserisce nel sistema per un connotato percorso creativo, distinto in tematiche estremamente drammatiche oppure esageratamente comiche. Uno stile, questo, che trova anche corrispondenza nella grafica e nell'animazione, costellate da personaggi dal tratto nervoso e realistico, contrapposti a figure caricaturali e ridicole.

Lo humor demenziale e graffiante della Tatsunoko si esprime al meglio nella interminabile saga delle "Time Bokan", che con ben sette edizioni, porta sullo schermo un coloratissimo mondo intriso di viaggi nel tempo, paradossi storici, animali meccanici e conturbanti femmes fatales.

Ogni episodio persegue rituali precisi, attraverso i quali gli eroi di turno si impegnano a sconfiggere un maldestro trio di cattivi, che proprio per la loro goffaggine ottengono il maggiore gradimento dell'audience.

Il viaggio di "Time Bokan" inizia nel 1975 con l'omonima serie, impostata su mecha insettoidi, per proseguire con cadenza annuale rispettivamente con "Yatterman", la più celebrata, "Zendaman", "Otasukeman", quindi "Yattodetaman" e "Ippatsuman" parodie del genere robotico, per concludersi con "Itadakiman".

Erroneamente considerato parte di questa serie per i contenuti comici, "Tondemo Senshi Muteking", ne è invece slegato, nonostante il concept di un poliziotto intergalattico che viaggia sui pattini a rotelle, poco abbia da invidiare al non sense delle Time Bokan.

Di ben altro stampo sono i cosiddetti *Tatsunoko Heroes*, super eroi ricalcati dalla matrice americana, pronti ad immolarsi per la salvezza della Terra e dei suoi abitanti.

"Kagaku Ninjatai Gatchaman", noto in tutto il mondo come "Battle of the Planets", edizione statunitense rielaborata sulla scia del successo di "Star Wars" è il fiore all'occhiello del ciclo, un eterogeneo team di giovani dai super poteri, con nomi e tute ispirati agli uccelli ed una buona dose di tecnologia a disposizione prontamente rinnovata per i due sequels, "Kagaku Ninjatai Gatchaman II" e "Kagaku Ninjatai Gatchaman F", dal finale amaro.

Se il malinconico "Shinzo Ningen Cashern" è disposto a sacrificare la propria umanità per far fronte all'invasione di un esercito di robot, il dinamico "Hurricane Polymar" utilizza le sue doti metamorfiche ed una buona dose di karate per sventare i piani di variopinte organizzazioni criminali, mentre "Uchu No Kishi Tekkaman" porta il cuore dell'azione nello spazio.

Inevitabile anche per la Tatsunoko una visita al mondo dei Super Robots che però è sporadica e poco incisiva:

"Go Wapper 5 Godam" e "Toshi Gordian" passano quasi inosservati, mentre lo stupefacente "Ogon Senshi Gold Lightan", storia di accendini d'oro in grado di trasformarsi in robot giganti, resta negli annali per il coraggioso slancio di fantasia.

Più di ogni altro autore di manga e anime, Leiji Matsumoto ha saputo coniugare memorie del passato e visioni del futuro, permeando i propri lavori di una

palpabile malinconia, mitigata da un contesto epico di grande impatto emotivo. Il suo lavoro più celebre in patria, "*Uchu Senkan Yamato*", trasposto in anime dal produttore Yoshinobu Nishizaki, narra le vicende di un incrociatore della marina militare Giapponese -realmente utilizzato durante la Seconda Guerra Mondiale- riesumato dal fondo del mare e convertito in una fortezza volante per compiere un viaggio di innumerevoli anni luce alla ricerca di una cura per la Terra devastata dalla radioattività.

Nel corso di tre serie televisive e cinque film, la Yamato ed il suo valoroso equipaggio riusciranno nei loro intenti sempre grazie all'appoggio di eteree e potentissime regine aliene, figure esili e dai lunghi capelli dorati, forme cardine dell'immaginario di Matsumoto.

Con "*Uchu Kaizoku Captain Harlock*", carismatico e tenebroso pirata dello spazio, che viaggia libero a bordo del suo vascello Arcadia, parte galeone e parte astronave, l'autore dà vita ad un universo di nuovi personaggi, destinati, nel corso degli anni, ad incontrarsi, separarsi ed essere soggetti a numerose revisioni.

L'Arcadia intreccia spesso la sua rotta con il "*Ginga Tetsudo 999*" (*Galaxy Express 999*), un vecchio treno a vapore che sfida qualunque legge della fisica e del buon senso per condurre nello spazio i suoi passeggeri, laddove possano realizzare i propri sogni. Metafora della gioventù che passa una sola volta nella vita, il 999 è il mezzo di trasporto dell'enigmatica Maetel principessa del glaciale pianeta Lamethal e figlia della "*Sennen Joo*", la Regina dei Mille Anni. Sua sorella Emeraldas, controparte femminile del pirata galattico, rappresenta il terzo apice di un triangolo ormai leggendario, composto dal binomio più caro all'autore, l'uomo (*Harlock, Maetel e Emeraldas*) e la macchina (Arcadia, Galaxy Express 999 e Queen Emeraldas), entità inseparabili e complementari.

Opera minore di Matsumoto, "*SF Saiyuki Starzinger*", è - come da titolo- una rilettura in chiave fantascientifica del già citato poema Saiyuki, fonte inesauribile di ispirazione, che oltre ad avere generato il film omonimo ed una serie comica di Osamu Tezuka, senza contare una rilettura in versione umoristica nella Time Bokan "*Itadakiman*", diventa anche la struttura di base utilizzata da Akira Toriyama per costruire il suo successo planetario "*Dragonball*".

Costretto da vincoli contrattuali con la Toei a firmare anche un anime robotico, Matsumoto dà comunque sfoggio delle sue capacità in "*Wakusei Robot Danguard Ace*", opera elegante e decisamente riuscita nonostante la scarsa congenialità dell'autore con il genere.

Caso a sé per l'estrema originalità, Masami Kurumada, ambienta il background del suo celebre "*Saint Seiya*" tra i miti dell'antica Grecia, abbandonando i temi fantascientifici per sconfinare in un fantasy inedito difficilmente incasellabile nei rigidi schemi "di genere" delle produzioni animate giapponesi.

Arrivata per la prima volta sullo schermo nel 1986, la serie è un pastiche mitologico/astrologico di indubbio fascino, che entusiasma i fans per le gesta eroiche di Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki, giovanissimi cavalieri senza macchia e senza paura pronti a sfidare ogni avversità per amore della reincarnata dea Athena.

Con le loro armature magiche ispirate alle costellazioni, Seiya e compagni, forti dell'aiuto dei sacri Cavalieri d'Oro, i depositari delle insegne dei segni zodiacali, vengono coinvolti in sanguinose crociate contro ogni possibile divinità pagana: Poseidon, Hades, Apollo, addirittura Lucifero ed i nordici guerrieri di Asgard.

Sul filone del fantasy a base mitologica, trovano posto anche "*Mu No Hakugei*" storia di una immensa balena bianca volante destinata a porre fine alla secolare guerra tra i continenti perduti di Mu e Atlantide e "*Arion*" semidio costretto a battersi con l'Olimpo per vendicare la morte della madre - entrambe originali interpretazioni degli autori nipponici di leggende propriamente occidentali.

Anche il pluridecorato Hayao Miyazaki ha una solida radice creativa fondata sul mondo del fantastico. Quasi un decennio prima della fondazione del suo Studio Ghibli, insieme all'inseparabile Isao Takahata già firmava l'indimenticabile *"Mirai Shonen Conan"*, spaccato di vita su una Terra ritornata allo stato selvaggio dopo un conflitto nucleare.

Ma è il successo di *"Kaze No Tani No Nausicaä"* lucida metafora dei temi ecologici cari all'autore, che gli permette di ottenere il pieno controllo delle sue opere a venire, sino alla globale consacrazione a partire dalla seconda metà degli anni novanta.

Se da un lato anche la letteratura classica e pulp sono utilizzate come fonte di ispirazione, vedasi la rilettura dell'Odissea omerica nella produzione franco/nipponica *"Uchu Densetsu Ulysses XXXI"* o il *"Captain Future"* di Edmond Hamilton rivisitato da Toei Doga, e *"Lensman"* di E.E. "Doc" Smith, dall'altro gli autori di anime sono imprevedibili e precursori sui tempi nel reinterpretare i sogni e gli incubi della realtà e della fantascienza, trasferendoli nelle serie in maniera del tutto estemporanea.

Le atmosfere cupe e apocalittiche degli universi futuribili, sono perfettamente sintetizzate nella devastazione post atomica di *"Hokuto No Ken"* oppure nel conflitto civile di una umanità divisa socialmente ed economicamente in *"Dallos"*, primo OAV (Original Animation Video) della storia, che nel 1983 fonda un terzo polo di mercato, l'*home video*, che a differenza del cinema e della televisione è meno suscettibile ai vincoli di censura e di creatività e quindi maggiormente incline alla sperimentazione.

In opposizione ai mondi oscuri, subliminati nell'*"Akira"* di Katsuhiro Otomo o nel capolavoro cyberpunk *"Ghost in the Shell"* di Mamoru Oshii, concorrono sottili richiami di leggerezza e sensualità, come dimostrato dal rubacuori dello spazio *"Space Adventure Cobra"* e dal cavaliere del mondo onirico *"Yume Senshi Wingman"*, talvolta resi assolutamente espliciti (ma con molta ironia), attraverso figure femminili aggressive e procaci, in primis l'aliena Lum di *"Urusei Yatsura"* che veste solo di un succinto bikini tigrato, oppure le detectives del domani Kei e Yuri di *"Dirty Pair"*.

A posteriori, il trentennio 1960-'70-'80, viene riconosciuto come epoca di grande fermento creativo e matrice generativa di concetti, storie e saghe tutt'ora vibranti e moderne, pronte non solo ad ispirare giovani artisti, ma anche a divertire le nuove generazioni con vesti adattate ad un target sempre più maturo ed esigente. Una sorta di "Età dell'oro" della fantascienza e del fantastico ancora in grado di stupire e risvegliare un "sense of wonder" di sorprendente contemporaneità.

# I videogiochi giapponesi

Di Jean Baptiste CLAIS

I videogiochi sono un vettore essenziale per la diffusione della «cultura pop» giapponese nel mondo, al pari dei manga e dei cartoni animati. Tutto il mondo conosce Mario e Sonic, le mascotte di Nintendo e Sega. Eppure il videogioco in Giappone ha diverse specificità poco conosciute nel resto del mondo.

Il tratto maggiormente distintivo del mercato dei videogiochi giapponesi è, storicamente, la diffusione dei videogiochi arcade e il ruolo che questi hanno rivestito nell'innovazione. All'inizio degli anni '70 il Giappone vanta un'importante diffusione delle macchine d'intrattenimento in grandi sale dette «arcade» o «Game Center»: flipper, jukebox e giochi elettromeccanici, immediati precursori dei videogiochi<sup>1</sup>.

Il primo videogioco ad avere successo di pubblico, Pong, viene creato negli USA nel 1972<sup>2</sup>. Dal 1973 viene copiato o importato con licenza dalle società giapponesi specializzate che all'epoca operavano nel settore<sup>3</sup>, come SEGA o Nintendo, e che subito vogliono convertirsi ai videogiochi.

Intorno al 1975, negli Stati Uniti nascono i primi videogiochi a colori, con oggetti animati e con più suoni. L'industria giapponese a quel tempo è tecnicamente indietro, ma riesce a colmare rapidamente il proprio ritardo.

Quando il mercato dei videogiochi su console crolla, a causa della mediocrità delle produzioni americane che dominano il settore, due marchi giapponesi se ne aggiudicano il rilancio grazie a nuove console a colori: Nintendo e Sega<sup>4</sup>. La grafica dei giochi migliora. Gli oggetti animati si affinano, ma continuano ad essere disegnati da *aplat* di colori, molto "pixelizzate". Tuttavia le figure divengono riconoscibili. In questo modo i creatori di giochi possono adattare gli universi visivi (fantascienza, fantasy...) dei cartoni animati o dei manga e viceversa. I giochi per queste console riprendono titoli che dal 1979 erano stati pensati per le sale giochi.

In effetti, da questo periodo fino alla metà degli anni '90, i prodotti per i videogiochi arcade e quelli per microcomputer avranno sempre un vantaggio in termini di innovazione sui giochi realizzati per le console «da salotto»<sup>5</sup>. Quindi i giochi escono prima su questi supporti. Quelli di maggior successo vengono poi riadattati, non appena la tecnologia delle console da salotto si è sufficientemente evoluta.

Il mercato giapponese fa allora il suo ingresso in quella che chiama l'«epoca d'oro», in particolare per i videogiochi arcade. Il Giappone diviene il leader dal punto di vista creativo. Inventa la maggior parte dei concept di gioco che predominano fino alla metà degli anni '90, all'avvento dei videogiochi in 3D. Appaiono le prime «mascotte» e serie di successo<sup>6</sup>. Ciò nonostante non tutti i concept di gioco giapponesi verranno esportati all'estero. Alcuni conosceranno in effetti un successo prevalentemente locale per lunghi anni. Si possono segnalare, tra gli altri, i giochi di riflessione e i giochi di simulazione / secondari e dalla produzione puramente locale, mai esportati, i giochi erotici.

In Giappone, a partire dal 1987, vengono commercializzate console di nuova generazione<sup>7</sup>. Questi videogiochi vanno a segnare l'apogeo della grafica a due dimensioni. I disegni a pixel divengono particolarmente curati, al punto da creare una nuova estetica diffusa tutt'oggi, la «pixel-art»<sup>8</sup>.

La Saturn di Sega seguita più tardi dalla Playstation di Sony si inaugura la quarta generazione di videogiochi. Dal 1993 è caratterizzata dalla comparsa del 3D<sup>9</sup>. Con i primi giochi in 3D diventa possibile ricreare un oggetto in movimento nello spazio, anche se in maniera ancora rozza. L'apparenza rimane grossolana.

Verso la fine degli anni '90 le console sono così potenti che, rispetto a queste, i videogiochi arcade perdono plusvalore e vanno in declino. Di conseguenza, iniziano ad orientarsi verso nuove funzionalità, soprattutto per quanto riguarda gli accessori: giochi con canne da pesca, tamburelli, maracas, chitarre, pistole, skateboard, tappeti per ballare.

Nel 2000 compaiono le console «Next-Gen»<sup>10</sup>. Le grafiche sono ancora più precise che in passato. È possibile riprodurre nel dettaglio oggetti in 3D con stili diversi: per i giochi infantili si scelgono tratti più tondi e colorati (talvolta con uno stile «rétro», che evoca i primi videogiochi), mentre per giochi d'azione o di sport rivolti a un pubblico maschile e adulto ci si affida a stili vicini al realismo fotografico. I creatori dei giochi cercano di allargare il proprio bacino d'utenza e diversificano le tipologie di prodotto, fino ad attirare il pubblico femminile e le persone anziane.

Nel corso della loro storia, i videogiochi giapponesi si sono sviluppati sotto l'effetto combinato del flusso immaginifico molto forte proprio della cultura giapponese, che deriva dai manga (fantascienza, stile medioevale fantasy...), da pratiche puramente locali (passione per le sale giochi) e da un contesto di forte innovazione tecnologica capace di dar vita a una produzione particolarmente vasta, tutt'oggi al vertice, sviluppando numerosi concept che hanno segnato in maniera durevole la produzione mondiale e hanno così contribuito alla diffusione della cultura giapponese contemporanea.

#### Bibliografia:

François Houste, *Push Start - 30 ans de jeux vidéo*, Editions Alternatives, 2006.

Florent Gorges, *L'histoire de Nintendo*, Pix'n Love, 2008.

Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, Prima Publishing, 2001.

Brian Ashcraft, Jean Snow, *Japan Arcade Mania: The Turbo-charged World of Japan's Game Centers*, Pix'n Love, 2008

---

<sup>1</sup>Brian Ashcraft, Jean Snow, *Japan Arcade Mania: The Turbo-charged World of Japan's Game Centers*, Pix'n Love, 2008, p.132-166.

<sup>2</sup>È particolarmente semplice, formato da grossi spigoli arrotondati generalmente bianchi, che risaltano su un fondo nero. Emette un solo suono, un bip. Pochi oggetti animano lo schermo, di solito una pallina rappresentata da un punto bianco e una o più racchette. Sull'argomento consultare: Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games*, Prima Publishing, 2001.

<sup>3</sup>Così SEGA è nata come filiale giapponese di una società americana specializzata in slot machine e in giochi elettromeccanici. Lo stesso vale per altri marchi molto noti, come Nintendo che operava in altri ambiti nel mercato dei videogiochi arcade. Ed è anche il caso di Taito o di Namco. Cf. Florent Gorges, *L'histoire de Nintendo*, Pix'n Love, 2008.

<sup>4</sup>La Nintendo NES (1983) e la Sega Master System (1985).

<sup>5</sup>All'epoca, l'elettronica occupa ancora molto posto. La dimensione di un videogioco arcade, o di un computer,

consente di inserirvi sistemi voluminosi e quindi giochi più elaborati di quelli che poteva contenere una console da salotto. Tuttavia in quegli anni la miniaturizzazione delle componenti elettroniche è in rapido sviluppo. Così, nei due anni successivi alla nascita di un videogioco arcade, si sviluppa una nuova generazione di chip di memoria e processori che consente di farlo supportare anche da una console da salotto. Comunicazione personale, Philippe Dubois, ingegnere, presidente dell'associazione Mo5.com

<sup>6</sup>Mario, Alex Kidd, Megaman, Kirby, Fantasy Star, Final Fantasy.

<sup>7</sup>Questa nuova generazione di console appare con la PC-Engine NEC (1987), che domina il mercato giapponese per diversi anni. È molto nota per i tiri shoot'hem up e per i giochi di ruolo, che non si trovano quasi mai sui videogiochi arcade. La sua prima concorrente è la Sega Mega Drive, lanciata sul mercato nel 1988, con cui la Sega lancia un nuovo personaggio, Sonic, che diverrà il principale concorrente di Super Mario. È seguita nel 1990 la Super Nintendo, uscita l'anno stesso.

<sup>8</sup>È soprattutto il gioco Metal Slug, uscito per la console NeoGeo (1991), che segna l'apogeo estetico della 2D. Cf. François Houste, *Push Start – 30 anni di videogiochi*, Editions Alternatives, 2006 p.118-120.

<sup>9</sup>Ciò è reso possibile dalla maggiore potenza delle macchine, ma anche dalla diffusione del CD-ROM come supporto per i giochi, che può contenere molti più dati rispetto ai precedenti. È con la Playstation della Sony (1995) che il grande pubblico avrà accesso al 3D su una console da salotto. La Playstation disporrà molto presto di un gran numero di giochi di qualità con titoli di successo come Tekken, Rayman, Final Fantasy 7, Wipeout... Prevarrà sui concorrenti come Sega Saturn (1995), meno performante in 3D, ma sulla quale verranno importati diversi videogiochi arcade, come Sega Rally. La Nintendo 64 (1996) con il suo "joystick analogico" offre la possibilità di guardare il paesaggio a 360 gradi, inaugurata con Mario 64, (1996) e che si estenderà in seguito.

<sup>10</sup>Due console guardano a un pubblico di giovani adulti. En 1998, la Dreamcast di Sega seguita dalla la Playstation II, uscita nel 2000 va incontro ad un considerevole successo e diviene la console più venduta nella storia. Questa ha un catalogo di giochi immenso che comprende quasi tutti i temi, le tipologie e gli stili visivi dei videogiochi. La sua concorrente, la console americana XBOX della Microsoft (2002), avrà poco mercato in Giappone.

# **LA SCENOGRAFIA**

## **Bruno MOINARD**

**Bruno MOINARD**

### **Architetto-disegnatore-scenografo**

Architetto scenografo dalla consolidata reputazione, Bruno Moinard si caratterizza per il suo senso dell'eleganza e la purezza delle sue concezioni, immaginate fino al più piccolo dettaglio. Mosso da una forte dimensione artistica che fa di lui anche un pittore, la sua creatività si esprime dal vivo a partire dal primo incontro con i suoi interlocutori attraverso schizzi dai toni nerissimi e oro che tratteggiano già la sua visione del futuro.

Questo talento come disegnatore gli permette dopo aver terminato l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Appliqués et des Métiers d'Art e dopo una prima esperienza a Roanne con Hubert Cornier per i restauratori Troigros, di essere inserito nel 1979 nella squadra Andrée Putman e di Jean-François Bodin nell'ambiente di Ecart e di Ecart International. Un'avventura di quindi anni che lo porta a diventare il principale collaboratore di Andrée Putman e a partecipare a dei lavori memorabili del calibro dell'aereo Concorde, la boutique di Thierry Mugler, Yves Saint-Laurent, Karl Lagerfeld, di hotel come il Morgan's a New-York, il Lac a Tokyo, di uffici per il ministro della cultura Jack Lang, la 7 Arte, Air France, di musei e di fondazioni, di abitazioni private per Karl Lagerfeld, Jean-Paul Goude, Pierre Boulez. In collaborazione con Philippe Stark, ha realizzato per il palazzo dell'Eliseo l'appartamento del presidente François Mitterand. Dal 1985 al 1995, è responsabile dell'ufficio studi di Ecart costituito da un team di quindici persone.

Nel 1995, fonda la sua agenzia personale 4BI Bruno Moinard e realizza numerose mostre, principalmente per il Museo Rodin, il Museo Carnavalet, l'Opéra comique, la Biblioteca nazionale di Francia e la Fondazione Cartier. Questo lavoro ha segnato il punto di partenza di una lunga collaborazione in Francia e sul piano mondiale con Cartier per il quale ha firmato il nuovo concept di 220 boutique Cartier nel mondo. Nel 2003, ha realizzato il Tenniseum di Roland - Garros per il quale ottiene la scenografia René Lacoste che aprirà le sue porte al pubblico il 27 maggio 2008. Nel 2002, François Pinault gli affida la ristrutturazione interna delle cantine di Château Latour.

Nel 2005-2006, segue il cantiere di Hall e delle sale 17, 18, 19 e Art Déco per il Museo delle Arti Decorative, senza dimenticare la decorazione interna di Spink (Hôtel des Monnaies) a Londra, o ancora la boutique e la sala lettura della casa di George Sand a Nohant che ha rinnovato con una sapiente modernità impressa su un grande passato culturale.

Il 2007 segna nuove prospettive per l'agenzia 4BI Bruno Moinard con l'ideazione e la realizzazione della nuova sede parigina degli uffici di Hermès International a Parigi. Il marchio di gioielli turco Gilan gli chiede di sviluppare un concept mondiale ed è così che realizza la prima boutique a Istanbul.

Il Club Méditerranée di Villars sur Ollon in Svizzera offre ai suoi clienti un ristorante e una Spa firmati Bruno Moinard. E ancora, la chiesa Sainte-Anne de la Butte aux Cailles sarà dotata di una cripta completamente nuova.

Quest'anno segna inoltre il debutto di una grande relazione con la banca privata svizzera Julius Baer che ha voluto sviluppare un nuovo concept con la collaborazione di 4BI Bruno Moinard dove la parola chiave è «eccellenza».

Nel 2008 sono nati importanti cantieri come il nuovo spazio dedicato al lusso e ai designer presso le Gallerie Lafayette, la restaurazione degli uffici di TF1, l'apertura di una boutique Sephora a Dubai ecc.

Nel 2009, l'agenzia continua la collaborazione con Cartier, Julius Baer, Gilan, e si orienta verso nuovi orizzonti: lo sviluppo di un concept Parker e Waterman, l'apertura della libreria multimediale dell'Opéra Garnier, la realizzazione di uno show-room di arredamento sotto licenza Hangzhou, la ristrutturazione di spazi dedicati alla Vergine Maria a Nazareth, collezioni di arredamento e di lampade...

Riceve nel 2003 uno Janus per il design di un nuovo concept Cartier. Nel 2004, ha ricevuto il premio Talent de l'Élégance al Sommet du Luxe et de la Création a Parigi. Nel 2005, negli Stati Uniti, riceve il premio del Design NASFM per la Boutique Cartier «Royal Hawaiian» a Honolulu.

Nel 2007, la medaglia dell'Académie d'Architecture corona l'insieme delle sue realizzazioni e negli Stati Uniti l'Architectural Commission of the City of Beverly Hills gli attribuisce il premio del design per la Boutique Cartier a Beverly Hills.

## IL PERCORSO SCENOGRAFICO

Stabilire dei ponti tra la storia dei samurai di altri tempi e quella dei manga d'oggi, trasmettere un'eredità, svelare un mistero, mostrare come un paese dal passato millenario sia anche uno dei paesi più moderni dei nostri tempi... È questa la sfida che ha convinto l'agenzia 4BI a scenografare la mostra che presenta seicento pezzi (rotoli, maschere, kimono, paraventi, armature, elmi, costumi, selle, dipinti, palanchini, manga...) provenienti da numerosi musei di Kyoto, di Tokyo e di tutto il mondo.

Quindi riuscire a creare un legame così forte tra passato e presente senza risultare banale, dimostrarsi «pedagogico» senza essere didattico, narrare storie senza sprofondare nell'aneddoto, era un compito spettante alla scenografia. E qui più che mai quest'ultima gioca con dei parametri semplici, l'oscurità, la luce e la segnaletica. Ludica ma seria, non esclude dunque alcuni effetti spettacolari, come all'entrata, le due statue di guerrieri che accolgono il visitatore accanto a uno splendido Fudo, una delle divinità del Giappone. Ma essa riesce comunque a rendersi discreta ed efficace, e infine a dissolversi, come sempre, davanti allo scopo proposto.

### Luce e oscurità

All'interno del Forum Grimaldi, tutto gioca quindi sulla luce, o meglio, sulla sua assenza.

Si è optato per immergere i duemilaseicento metri della mostra nel nero. Perché il nero? Perché simboleggia l'oceano che circonda il Giappone ma anche la notte dei tempi, il mistero della cultura nipponica, il suo lato visionario. Quest'oscurità rappresenta forse anche quella delle sale oscure della settima arte, per sottolineare il lato cinetico dell'esposizione, raffigurata d'altronde da video e film come «7 samurai».

Il nero è in seguito attraversato da dei fasci di luce che si posano sugli oggetti esposti, ponendo così l'accento sui punti forti della mostra, creando degli effetti sorpresa, rivelando dei contrasti tra passato e presente.

Le opere sono presentate su degli espositori illuminati in modo molto teatrale, ma anche all'interno di vetrine a muro posate su dei basamenti. Il tutto è sottoposto a una segnaletica verticale, come se ci si trovasse in una strada di Tokyo.

### Un viaggio attraverso le arti e i tempi

Così arrangiata, la mostra «Dai samurai ai manga» è un viaggio attraverso il tempo che si divide in quattro sezioni:

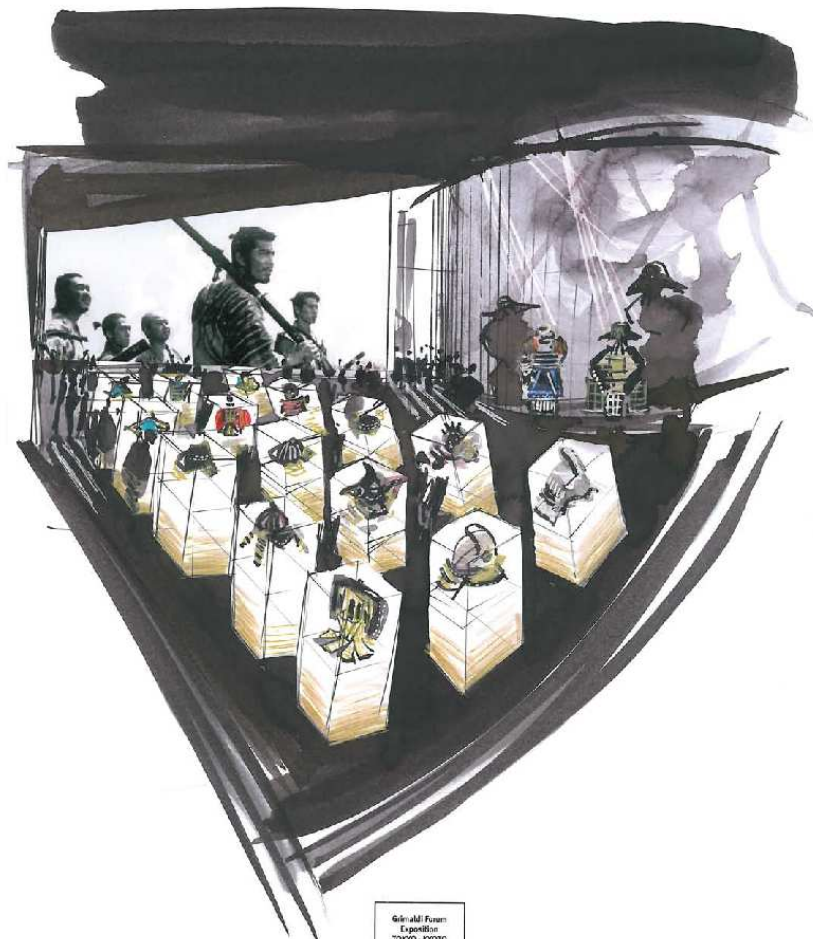
**Kyoto:** espone rotoli, maschere, kimono, armature... e rievoca il buddismo, il teatro Nô, i matsuri, queste feste popolari dell'antica capitale imperiale, sede della cultura feudale e tradizionale.

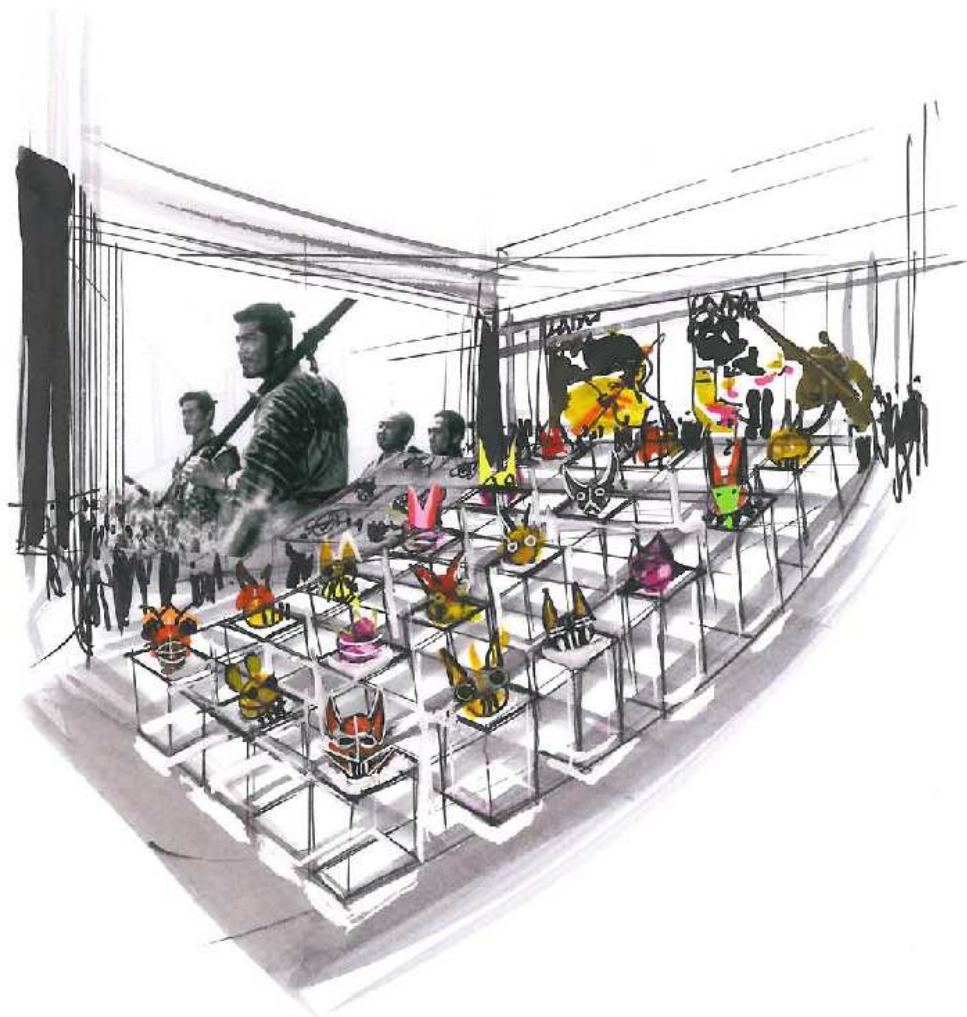
**Edo:** tratta il periodo che si estende dal 1600 al 1867, illustrato dalle piante del castello, da video che ricostruiscono la città e da dipinti della scuola Kano.

**Tokaido:** esposizione di stampe del XIX secolo, di foto ecc. Con un anfiteatro e dislivelli nel pavimento che danno l'impressione di fluttuare, questo spazio senza tramezzi, circondato da un paesaggio di Fuji moltiplicato, confonde le piste e alimenta l'interazione tra passato e presente.

**Tokyo:** affronta il XX secolo attraverso l'architettura della città (di Kenzo Tange e di Shigeru Ban), il suo cinema, la sua cultura e ovviamente i suoi manga. In ognuna di queste quattro sezioni, i manga (tavole di Hirata e di Kazuo Kamimura, opere di Jiro TANIGUCHI, «Ai Tempi di Bocchan», creazioni di Shigeru Mizuki, «la strada di Tokaido», locandine, tavole di story boards, figurine...) sono esposti nei chioschi, delle specie di «isolotti urbani» ispirati a quelli delle grandi città giapponesi. Ricoperti esternamente da metallo argentato, dipinti con colori vivaci all'interno, alcuni di questi piccoli spazi rievocano il mondo di oggi, pittoresco, colorato e ludico ma non meno magico di quello di ieri.

### Qualche accenno...





Grimaldi Forum  
Exposition  
TOKYO - KYOTO

ORQUIS

6

4BI  
HUBO MICHARS  
FEBRU 200

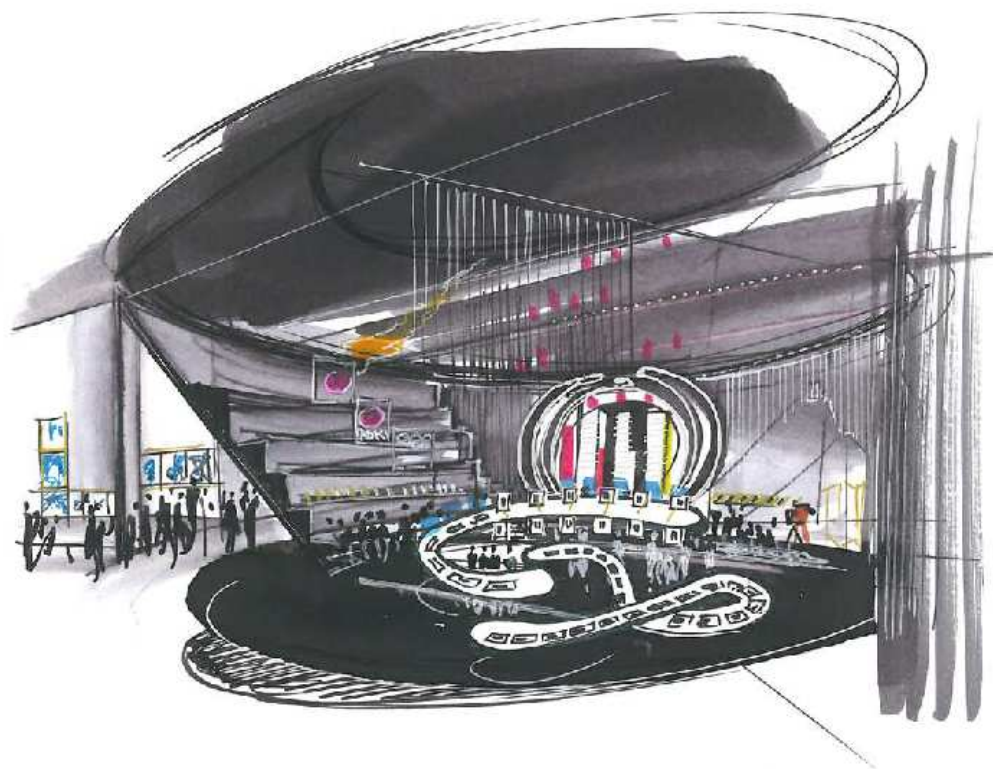


Grimaldi Forum  
Exposition  
TOKYO-KYOTO

**CROCUS**

**7**

**4E1**  
BRING MONARD  
FURNITURE

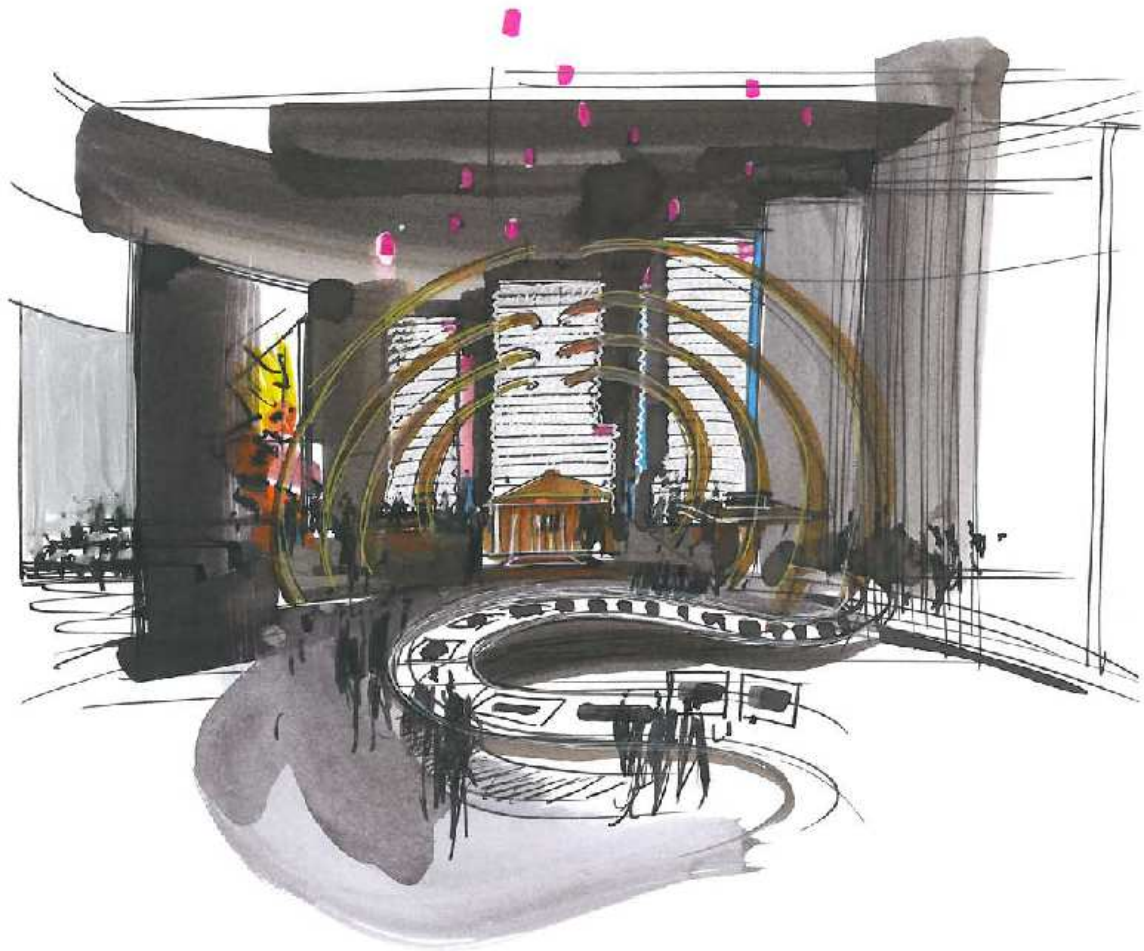


Exposition  
Exposition  
TOYO - KYOTO

CROQUIS

9

481  
BRAND ARCHITECTURE  
CENTRE 2010



Grimm Forum  
Exposition  
TOKYO - KYOTO

CROCUS

4th  
Pavilion  
FEBRUARY 2010

## Le opere rappresentative della mostra

### **IL FUDOMYO**

Il FUDOMYO è una divinità buddista molto adorata in Giappone a cui è dedicato anche un culto particolare.

Un'opera medievale molto importante che esce dal Giappone per la prima volta. Si può osservare una grande qualità plastica nell'espressione della forza contenuta, tipica dell'arte giapponese.

Si riesce a sentire questa forza imprigionata con il sentimento che sta per esplodere. È un'opera radiosa proprio come mostrato dalle sue fiamme.



### **Il Jion Daishi seduto**

Questa rappresentazione abbastanza convenzionale del monaco cinese Kuiji (632-682) è di una grande intensità e si manifesta per uno sforzo di concentrazione con gli occhi che esprimono uno sguardo interiore molto intenso. La freddezza dell'espressione del viso e la modalità del taglio inducono a datarla intorno all'XI secolo.



### **Il grande album di 12 dipinti per ventagli**

Alcuni provengono dal Museo di Berlino e altri presentano temi con variazioni a inchiostro, oro, argento e colori su carta.

Riproducono l'eleganza di un'arte giapponese allusiva, la cui rappresentazione semplificata, dà l'impressione di essere incompiuta, soltanto suggerita in un significato straordinario dell'ellissi. Si riscontra un vero gusto per il colore.



### **Kawari – Kabuto (tetsubari)**

Originaria dell'epoca Edo, di forma non identificata in acciaio laccato nero. La parte anteriore rappresenta uno shachi-hoko (pesce).

Questo tipo di elmo, alto e appariscente permette d'identificare colui che lo indossa da lontano. L'elmo diviene un supporto artistico, scultoreo. Così popolare dalla fine del XVI fino al termine del XVII secolo, alcuni di questi elmi sono stati talmente identificati con coloro che li indossavano, che i loro discendenti ne fecero delle copie di generazione in generazione fino al XIX secolo.



## **Kimono (Kosode)**

È un costume del teatro Nô di tipo atsuita, in altre parole destinato a un personaggio maschile, della fine del XVIII secolo in seta broccata con fili d'oro (kinran).

La nitidezza e il carattere relativamente sobrio del costume sono in contrasto con il virtuosismo tecnico e un certo eccesso decorativo caratteristico del XIX secolo. Questo kosode è l'antenato del kimono ed è realizzato per essere indossato sotto il chôken (giacca leggera in garza che lascia trasparire la decorazione del kosode). La decorazione completamente intessuta, si compone di linee serpeggianti (tatewaku) che evocano vapori ascendenti, mentre le peonie e le farfalle rimandano allo stile yusoku, molto in voga alla corte dell'epoca Heian (794-1185). Sembra corrispondere a un ruolo maschile di giovane nobile.



## **Paravento**

Paravento a sei ante illustrato con una veduta della città di Kyoto. Nel XVII secolo, l'aristocrazia della città di Kyoto faceva spesso realizzare dei lussuosi paraventi o byōbu. I caratteri utilizzati per scrivere la parola byōbu implicano che questi oggetti avessero come compito principale di riparare dal vento e dalle correnti d'aria, mentre i paraventi lussuosi servissero certamente da decorazione durante occasioni speciali come festival o riunioni di poesia. Numerosi paraventi erano decorati a foglia d'oro. Le superfici risplendenti di questi paraventi d'oro o kinbyōbu erano associate a rappresentazioni del paradiso buddista e sottolineavano la funzione rituale di questi oggetti. Questi schermi di lusso erano molto apprezzati e, tra il XV e il XVI secolo, fungevano esclusivamente da doni diplomatici per la Corea e la Cina.



Le rappresentazioni della città di Kyoto e dei suoi dintorni costituiscono un genere a parte tra le illustrazioni che adornavano i paraventi e, dalla fine del XVII secolo, sono conosciute come rakuchū rakugai zu. I luoghi principali della città e dei suoi sobborghi sono rappresentati, in prospettiva a volo d'uccello, al centro di nuvole dorate a foglia. Queste nubi rivestono diverse funzioni: separano i diversi elementi della veduta della città e conducono lo sguardo verso luoghi importanti all'interno della composizione. Le illustrazioni contenute sulle sei ante, che devono essere «lette» da destra verso sinistra, conformemente alla tradizione asiatica, ci mostrano il fiume Kamo-gawa che scorre da nord a sud, attraversando la parte orientale della città. Tra le nuvole, appaiono gli edifici principali, per la maggior parte templi e palazzi. Nella parte inferiore della quarta anta di destra, si riconoscono dei cortei con grandi carri che fanno parte del Gion matsuri, un festival che si tiene il sesto mese. Le sfilate di questo festival d'estate, la cui origine risale al IX secolo, occuparono, dal periodo Edo, una posto sempre più importante durante le festività. L'intervento di ricchi commercianti della città permise la presenza di carri sempre più grandi e decorati ancor più riccamente.

## Stampa di Hiroshige

Tra le opere più conosciute di Hiroshige vi è «Le 53 stazioni di posta de Tokaido». Stampa formato uchiwa d'Hiroshige rappresenta il lago di Kawaguchi nella provincia di Kai, con il bagliore della montagna sacra sullo sfondo, questa forza d'attrazione, il Monte Fuji. Hiroshige sviluppa meglio di chiunque altro una sottile emozione atmosferica, una declinazione quasi impressionista del paesaggio. Ci offre un ritratto mutevole e vibrante di questa montagna magica, fonte d'ispirazione e di meditazione di poeti e pittori. La montagna è divinizzata con un vero e proprio culto che proviene da uno sfondo animista di un Giappone shintoista. L'assenza di tratti di contorno le infonde un'energia vitale senza precedenti.



## Rotolo della scuola Kano

Dipinto su seta, rappresenta la serie dei 12 mesi dell'anno. Quello della festa dei fiori che corrisponde al mese di febbraio è molto fine e poetico. Una scena familiare di un picnic sotto i sakura (ciliegi) in fiore che annunciano l'arrivo della primavera. I petali al vento...



## Méji

Coppia di vasi della collezione Khalili approssimativamente del 1883. Smalti cloisonné lavorati in doratura e metallo argentato fissati su metallo dorato. Attribuito all'atelier Namikawa SOSUKE.

Decorati con disegni nello stile di Onishi CHINNEN (1792-1851), artista specializzato nella pittura di uccelli e fiori. Nei fiori rappresentati si possono notare anche peonie, campanule cinesi ed erba delle pampas (susuki).

Per tutta la sua carriera Namikawa SOSUKE (1847-1910) ha costantemente sviluppato una tecnica di smaltatura che imitava il lavoro dei pittori e degli illustratori. Fin dal suo debutto riusciva a far penetrare fili invisibili nei punti più difficili. Questi vasi sono stati esposti alla mostra universale di AMSTERDAM del 1883, dove SOSUKE e la Nagoya Cloisonné Company hanno ricevuto la medaglia d'oro. Il presidente della società MURAMATSU è stato decorato dal re d'Olanda.

Sono tra i primi smalti attribuiti a SOSUKE, essendo stati esposti soltanto tre anni dopo che fu stabilita la succursale di Nagoya Cloisonné a Tokyo.



# I PRESTATORI

## GIAPPONE

Kyôto National Museum, Kyôto  
Collection Gai Nishimura, Kyôto  
Tôkyô National Museum, Tôkyô  
Seikado Bunko Art Museum, Tôkyô  
The Museum of the Imperial Collections. Sannomaru Shozokan, Tôkyô  
Edo-Tôkyô Museum, Tôkyô  
KUMON INSTITUTE OF EDUCATION Co. Ltd  
The Railway Museum, Japan  
MIZUKIPRO  
YANOMAN CORPORATION  
The Kawamoto productions, LTD  
Masaya Suzuki / Hiroko Suzuki  
Pyrotechnist Co., Ltd.  
Tezuka Production Co., Ltd.  
TOPPAN PRINTING CO., LTD.  
NHK (Japan Broadcasting Corporation)  
NHK SERVICE CENTER, INC  
Tokugawa Memorial Foundation  
Toei Animation Co., Ltd.  
Kaikai Kiki Co., Ltd  
KAIYODO Co., Ltd.  
Collection Yoshitaka AMANO en coopération avec Shibuya International Co., Ltd.  
SHUEISHA Inc.  
Shigeru Ban Architects  
TANGE ASSOCIATES  
SQUARE ENIX CO., LTD.  
Collection Hiroshi Hirata en cooperation avec AKATA  
Collection Kazuo Kamimura  
Jirô Taniguchi

## EUROPA

Asian Art Museum, National Museums in Berlin  
Musées royaux d'Art et d'Histoire – Bruxelles  
Collection musée Nicéphore Niépce- Ville de Chalon-sur-Saône, France  
Musée Stibbert, Florence  
Musée Olympique, Lausanne  
Victoria and Albert Museum, London  
Collection Pierre Nouvion-Rey, Monaco  
Musée départemental des Arts asiatiques, Nice  
Musée Guimet- Musée national des Arts asiatiques, Paris  
Fonds National d'Art contemporain  
Musée national d'Art moderne- Centre Georges Pompidou, Paris  
Galerie Emmanuel Perrotin, Paris  
Museum of Oriental Art, Turin  
The Venice Museum of Oriental Art  
Collection Fabrizio Modina  
Editions Kana  
The Khalili Collections  
Collection Piero del Rivo  
Museo Nazionale del Cinema, Turin  
NAMCO BANDAI Partners France S.A.S.  
SEGA

## STATI UNITI

Asian Art Museum of San Francisco, San Francisco

## **PRESTATORI ITALIANI**

### **MAO – Museo d'Arte Orientale**

#### **Fondazione Torino Musei**

Angela Denoto (Assistente alla Direzione e Coordinamento Generale)  
Via San Domenico 9  
10122 Torino (Italy)  
tel. +39 011.4436914 - fax +39 011.4436918  
mobile +39 3470400496  
[angela.benotto@fondazionetorinomusei.it](mailto:angela.benotto@fondazionetorinomusei.it)  
[www.maotorino.it](http://www.maotorino.it)

### **MUSEO D'ARTE ORIENTALE**

Fiorella Spadavecchia (Direttore)  
Sestiere di S. Croce n.2076  
30100 Venezia  
[fspadavecchia@arti.beniculturali.it](mailto:fspadavecchia@arti.beniculturali.it)

### **MUSEO STIBBERT**

Simona Di Marco (Curatore)  
Via Stibbert 26,  
50134 Firenze, (Italy)  
Tel. +39055486049  
Fax. +39055475721  
[direzione@museostibbert.it](mailto:direzione@museostibbert.it)

### **FABRIZIO MODINA**

FABRIZIO MODINA  
Fraz. San Pietro 134/2  
14015 San Damiano d'Asti AT, (Italy)  
Phone: +39 335 6900951  
[f.modina@libero.it](mailto:f.modina@libero.it)

### **COLLEZIONE PIERO DEL RIVO**

Piero Delrivo  
via Zonchetto 9  
San Damiano d'Asti, 14015 AT Italy  
phone +39 3200866189

### **Museo Nazionale del Cinema, Torino**

Via Montebello, 20  
10124 Torino  
Tel. +39 011 8138 560 / 561

# **IL GRIMALDI FORUM MONACO**

## **Luogo di tutte le culture**



### **Un luogo, delle mostre:**

Tra cielo e mare, il Grimaldi Forum Monaco è il palcoscenico d'eccezione di una programmazione culturale articolata intorno a tre assi portanti: mostre, musica e danza.

Ogni estate, il Grimaldi Forum Monaco produce una grande mostra tematica, dedicata ad un movimento artistico maggiore, ad un soggetto del patrimonio culturale o di civilizzazione, a qualsiasi soggetto nel quale si esprima il rinnovamento della creazione. Un' occasione di mettere in valore le sue qualità e specificità : offrire uno spazio di 4000 m2 per creare in piena libertà, mettere al servizio della scenografia gli strumenti tecnologici più efficaci, fare ricorso ai migliori specialisti in ogni campo per garantire la qualità scientifica delle sue esposizioni.

Questa alchimia ha già dimostrato la sua efficacia mediante i lusinghieri successi ottenuti presso la stampa ed il grande pubblico:

- « AIR-AIR » nel 2000,
- « Cina, il secolo del 1° Imperatore » nel 2001,
- « Giorni di Circo » nel 2002
- « SuperWarhol » nel 2003,
- « Imperiale San-Pietroburgo, da Pietro il Grande a Caterina II » attraverso le collezioni del museo dell'Ermitage e dell'Accademia delle Belle-Arti nel 2004
- « Arts of Africa » dalle Arti Tradizionali alla Collezione Contemporanea di Jean Pigozzi nel 2005,
- « New York, New York », 50 anni d'arte, architettura, cinema, performance, fotografia e video nel 2006 ;
- "Gli anni Grace Kelly, Principessa di Monaco" nel 2007
- "Regine d'Egitto" nel 2008
- "Mosca : Splendori dei Romanov " nel 2009

Il Grimaldi Forum Monaco collabora con le massime istituzioni culturali del mondo – musei, fondazioni e gallerie – che riconoscono la sua riuscita prestando opere importanti.

Durante il periodo delle feste di fine anno, per il secondo anno consecutivo, il Grimaldi Forum ha situato un appuntamento tematico « Place des Arts ». Mostra e conferenze sono proposte al pubblico in accesso libero. Dopo la Manifattura di porcellana di Sèvres, il Grimaldi Forum ha dedicato la sua « Place des Arts» a Baccarat.

In primavera , tradizionalmente, viene reso omaggio alla fotografia. Dopo Doisneau, Harcourt e Willy Rizzo, questo anno la mostra è stata dedicata all'architetto Emilio Ambasz.

Il palcoscenico della Salle des Princes, il più grande auditorium del Principato con i suoi 1800 posti, ospita regolarmente delle commedie musicali come Grease, dei corpi di balli internazionali come quelli del Kirov o il Bolscioi, degli artisti pop rock del livello di Norah Jones, Mickey 3D, Rokia Traoré, Lou Reed, Black Eyed Peas. E' la cornice naturale per le entità tradizionali della cultura monegasca: i Balletti di Monte Carlo, l'Orchestra Filarmonica e l'Opera di Monte Carlo possono montare grandi produzioni sulla sua superficie scenica di 1000m<sup>2</sup>, equivalente a quella dell'Opera Bastille di Parigi.

L'agenda del Grimaldi Forum Monaco riflette questa diversità e questa ambizione intatta di superare le barriere per riunire tutte le forme di espressione artistica ed il mondo dell'impresa, per invitare un pubblico sempre più largo ad aprirsi sul mondo attraverso il « prisma » del Principato.

Il Grimaldi Forum Monaco, significa :

35 000 m<sup>2</sup> di spazi espositivi e di riunione : la Salle des Princes (1800 posti), la sala Prince Pierre (800 posti), e la sala Camille Blanc (400 posti).

Di cui 10 000m<sup>2</sup> di spazi espositivi

- Lo spazio Ravel, 4180 m<sup>2</sup> di cui 2 500 m<sup>2</sup> senza pilastri
- Lo spazio Diaghilev, 3 970 m<sup>2</sup>

Co un fatturato di 13 milioni di euro, un budget di 4 milioni di euro per la cultura, 2,5 dei quali per la « mostra d'estate ».

151 collaboratori permanenti, 46 mestieri.

Dall'ottobre 2008, il Grimaldi Forum ha ricevuto la certificazione ISO 14001 :2004 (gestione ambientale).

## I PARTNER



[www.guimet.fr](http://www.guimet.fr)

**Le collezioni del museo Guimet testimoniano tutte le civiltà del continente asiatico e coprono cinque millenni della sua storia. Lo spazio presenta, in un ambiente magnifico, oltre 4.000 opere disposte su quattro piani che occupano 5.500 m<sup>2</sup> di gallerie. Le sue collezioni sono di una ricchezza e di una diversità ineguagliabili fuori dall'Asia. Dalla porcellana cinese alle statue khmer o afgane, passando per i tessuti dell'India, la pittura giapponese e coreana o ancora gli oggetti di rito tibetani, le testimonianze artistiche di ogni cultura, trovano la loro collocazione in un percorso ricco di capolavori e favorevole alle messe in prospettiva e al piacere della contemplazione...**

### Presentazione

**La creazione del museo Guimet è datata 1889**, per iniziativa del suo fondatore **Emile Guimet (1836-1918)**, industriale ed erudito lionese. Costui aveva riunito delle importanti collezioni d'oggetti d'arte grazie ai viaggi in [Egitto](#), in [Grecia](#), a un giro del mondo nel [1876](#), con tappe in Giappone, in [Cina](#) e in [India](#). Durante la sua storia lo spazio è stato dotato di nuove acquisizioni prestigiose che **costituiscono oggi la più grande collezione d'arte asiatica in Europa**. Il **museo Guimet**, raggruppa anche le vicine gallerie del **Pantheon buddista** e il **museo d'Ennery** (attualmente chiuso per lavori). Luogo d'eccellenza scientifica, il museo Guimet è un "**museo in movimento**", fucina di nuove idee, che **si apre ormai all'arte contemporanea**, sotto l'impulso della sua nuova presidenza. Il museo cerca di trattare tutta **la storia delle arti, delle culture e del saper dell'Asia - la questione asiatica** - in un insieme riunificato dai tempi più remoti fino ai periodi attuali.

### Informazioni pratiche

**Indirizzo:** Musée des arts asiatiques - 6, Place d'Iéna 75116 Paris

**Orari:** aperto tutti i giorni, escluso il martedì, dalle ore 10.00 alle 18.00

**Tel:** 01 56 52 53 00

**Fax:** 01 56 52 53 54

**Accesso:** Metropolitana: Iéna, Boissière ; RER C: Pont de l'Alma / Autobus: 22-30-32-63-82

**Sito internet:** [www.guimet.fr](http://www.guimet.fr)

### Iniziative culturali e Auditorium

Adattandosi all'evoluzione del mondo dei musei, il centro organizza delle manifestazioni culturali legate alle civiltà dell'Asia così come retrospettive cinematografiche, recital e concerti, spettacoli di danza e di teatro, conferenze e laboratori all'interno dell'Auditorium del museo.

### Contatti comunicazione/stampa

Responsabile del servizio comunicazione

Hélène Lefèvre

Tel: 01 56 52 53 32

E-mail: [helene.lefevre@guimet.fr](mailto:helene.lefevre@guimet.fr)

Assistente al responsabile del servizio:

Sophie Maire

Tel: 01 56 52 54 11

E-mail: [sophie.maire@guimet.fr](mailto:sophie.maire@guimet.fr)



## SHIBUYA INTERNATIONAL

Dal 2002, Shibuya International Co., Ltd aiuta le imprese private e gli organismi pubblici a stabilirsi in Giappone.

Situata in posizione ideale in pieno centro a Tokyo e, contemporaneamente, nella vicina periferia presso la Convention Hall di Chiba, i nostri uffici accolgono un team di 10 consulenti esperti di relazioni economiche e culturali con il Giappone.

Presente anche in Francia, la nostra società offre ai suoi clienti tutte le agevolazioni amministrative per ottimizzare le prime azioni di ricerca clienti e per stabilirsi in modo duraturo.

La nostra offerta di servizi spazia dal semplice studio di mercato alla costituzione di una struttura di soluzioni locali passando per la ricerca di partner.

Il nostro intervento s'inserisce contemporaneamente in molteplici settori come le bioenergie, la chimica fine, i mezzi audiovisivi, le NTIC, l'industria agroalimentare, del lusso ecc.

Shibuya International è inoltre fortemente impegnata nell'evenemenzialità con regolari organizzazioni di concerti, mostre, seminari e saloni in relazione con la cultura giapponese.

Infine, collaboriamo da parecchi anni nella realizzazione di eventi maggiori come il Festival internazionale del film d'animazione di Annecy, il Festival internazionale del film di Tokyo, il Forum internazionale Cinema e Letteratura di Monaco o ancora il Tokyo Game Show.

[www.shibuya-international.com](http://www.shibuya-international.com)



## **L'HOTEL METROPOLE MONTE-CARLO SI ASSOCIA AL GRIMALDI FORUM PER CELEBRARE L'ARTE GIAPPONESE**



Nell'ambito della mostra «Kyoto - Tokyo, dai samurai ai manga», l'Hôtel Métropole Monte-Carlo si associa al Grimaldi Forum per prolungare la celebrazione dell'arte e la cultura giapponese.

Dal 18 giugno fino al 16 settembre 2010, l'Hôtel Métropole Monte-Carlo renderà omaggio al paese del Sol Levante attraverso un'atmosfera effimera concepita dalla

direttrice artistica dell'hotel, che si delinea in tutte le aree di soggiorno della struttura. Lo stile sarà percepibile già dall'ingresso con un rapido sguardo all'arte contemporanea asiatica grazie a un'installazione imponente.

Dall'inaugurazione del primo ristorante giapponese di Joël Robuchon, YOSHI, nel dicembre 2008, l'hotel non ha mai smesso di sottolineare la sua relazione con questo paese asiatico che Monsieur Robuchon ama particolarmente.

### **Ristorante YOSHI**

Sotto la guida dello chef più premiato al mondo (26 stelle nella Guida Michelin), Joël Robuchon, e di Christophe Cussac, chef esecutivo di cucina, Takeo Yamazaki propone dei piatti tipici ma moderni e sottolinea, attraverso una carta creativa, la delicatezza dei sapori e dei prodotti tipici del suo paese natale. Dopo 15 mesi dalla sua apertura, YOSHI ha ottenuto la sua prima stella nella Guide Michelin France 2010.



YOSHI è stato concepito dall'architetto d'interni francese Didier Gomez che, attento a rispettare sia le influenze giapponese sia l'eleganza dell'Hotel Métropole Monte-Carlo, ha creato un ristorante dallo stile raffinato e accogliente. Ha utilizzato dei toni chiari come il verde, l'avorio e il giallo così come dei materiali nobili come il legno d'ebano la pietra e la seta. L'atmosfera asiatica, leggera e serena, è in perfetta armonia con la carta.

## YOSHI Qee Bear



Ispirandosi alla cultura urbana e alla tendenza ARTTOY, l'Hotel Métropole Monte-Carlo ha approfittato dell'apertura di YOSHI nel 2008 per presentare la sua mascotte, il famoso pupazzo Qee Bear, personalizzato con il logo del ristorante e vero simbolo della creatività nipponica.

## Cena Joël Robuchon al Grimaldi Forum di Monaco, 13 luglio 2010

In qualità di partner privilegiato del Grimaldi Forum per la mostra «Kyoto - Tokyo, dai samurai ai manga», l'Hôtel Métropole Monte-Carlo avrà l'onore di organizzare la cena d'inaugurazione del 13 luglio prossimo. Joël Robuchon e il team di YOSHI prepareranno un menù ispirato alla cucina Kaiseki proposta al ristorante giapponese, il tutto vivacizzato da una selezione di sakè e di tè verdi giapponesi selezionati dallo chef sommelier del Métropole Monte-Carlo.



## YOSHI Experience



L'Hôtel Métropole Monte-Carlo prolunga il tema del Giappone con un trattamento presso il Métropole ESPA, lo Yoshi Ki. Un trattamento con tecniche giapponesi antiche, rilassanti ed energizzanti che offrono un ritorno di vitalità, un'ebbrezza sensoriale. In giapponese, «yoshi» significa « bontà » e «ki», energia della forza vitale.

La YOSHI Experience comprende inoltre un pranzo presso il ristorante giapponese YOSHI, permettendovi così di prolungare i benefici del trattamento.

**Esperienza Yoshi - 250 € a persona**

----

Nota degli editori: grazie a Yoshi, l'Hôtel Métropole Monte-Carlo, sotto la direzione di Jean-Claude Messant, è diventato una vera «destinazione di sapori». Oltre al ristorante giapponese, l'hotel propone contemporaneamente, alla sua clientela locale e internazionale, il Ristorante Joël Robuchon Monte-Carlo - 2 stelle nella Guida Michelin - il Lobby Bar, il punto di ritrovo più vivace del Principato e il ristorante della Piscine, una vera oasi di pace in pieno centro al Carré d'Or. Inaugurato nel 2004, l'Hôtel Métropole Monte-Carlo è stato decorato dall'architetto d'interni Jacques Garcia che ha creato un «palazzo del 21° secolo», un hotel contemporaneo e di classe con un passato glorioso e una freschezza mediterranea. La Métropole ESPA Monte-Carlo, che è stata accolta, poco dopo la sua apertura nel 2006, nella cerchia ristretta delle « Leading Spas of the World », offre una selezione di trattamenti con tecniche moderne e terapie antiche di tutto il mondo per il benessere del viso e del corpo.

### **Contatto stampa:**

Odile Firmin-Guion / Julie Moreau

[o.firmin-guion@metropole.com](mailto:o.firmin-guion@metropole.com)

Tel: +377 93 15 15 41



## **Novotel Monte-Carlo**

### **Una situazione unica nel Principato di Monaco**

Situato in posizione ideale nel centro stesso di Parigi, il Novotel Monte-Carlo, un hotel di design, specchio della sua epoca, è stato realizzato sull'antica ubicazione di Radio Monte-Carlo.

A soli pochi passi dalla piazza del Casinò e del Grimaldi Forum, a 100 metri dalle insegne prestigiose della zona commerciale di Monaco e in prossimità della stazione, l'hotel dispone di 218 camere, tra cui 11 Junior Suite e 40 Executive alcune delle quali dotate di una vista impareggiabile sulla Rocca e sul mare. L'hotel mette a vostra disposizione la sua piscina esterna riscaldata, il suo hammam, la sua sala fitness, il suo lounge bar Novotelcafé e il suo ristorante Les Grandes Ondes vi propone una cucina dall'accento del sud, piena di sole, profumi e sapori, diretta da un grande chef.

### **Novotel Monte-Carlo**

16 bld Princesse Charlotte - 98000 Monaco  
Tel: +377 99 99 83 00 - fax: +377 99 99 83 10  
[www.novotel.com/5275](http://www.novotel.com/5275)

### **OFFERTA ESCLUSIVA:**

#### **Pacchetto "Grimaldi Forum - Il Giappone dai samurai ai manga"**

a partire da 142 €\*

Mostra al Grimaldi Forum dal 14 luglio al 12 settembre 2010

La tariffa comprende il biglietto d'entrata alla mostra, il pernottamento e la prima colazione.

I biglietti e il programma vi saranno consegnati al vostro arrivo inhotel.

\* Tariffa per una persona (per 2 persone a partire da 158 €)

Prenotazione online su [www.novotel.com/5275](http://www.novotel.com/5275) , forfait camera più attività.



La mission dell'Association Monaco-Japon [ndr, Associazione Monaco-Giappone], costituita nel dicembre 2007, è promuovere e facilitare gli scambi culturali ed economici tra il Giappone e il Principato di Monaco. Impegnata a migliorare la conoscenza reciproca tra i due paesi in ambito artistico, letterario, turistico e sportivo, come delle rispettive tradizioni, ha tra i propri obiettivi anche il mantenimento di relazioni di amicizia e vicendevole comprensione.

L'Associazione, inoltre, dà il proprio sostegno agli artisti giapponesi che vorrebbero farsi conoscere nel Principato, favorendo l'avvicinamento e l'integrazione di quanti tra loro hanno scelto di stabilirsi a Monaco.

Infine, si occupa di intrecciare relazioni privilegiate e collaborazioni con altre associazioni con sede a Monaco o nella regione, in modo da creare nuove correnti di attività che consentano di migliorare l'approccio alla cultura giapponese per un pubblico di tutte le età.

L'Associazione Monaco-Japon offrirà il proprio aiuto in occasione della celebrazione del 10<sup>mo</sup> Anniversario del Grimaldi Forum Monaco, e nell'ambito della mostra «Kyoto-Tokyo, dai Samurai ai Manga». Mercoledì 14 luglio alle ore 17.00 organizzerà un concerto per koto eseguito dal gruppo «Kinshu Kai»; mentre tra il 15 luglio e il 15 agosto proporrà atelier e dimostrazioni che vedono la partecipazione del Bonsai Club Monaco, del calligrafo Yoko TAKENAMI e dei Club di Arti Marziali: Karate, Aikido, Judo e Iaidō.

Il Giardino Giapponese, nella sua magnifica scenografia naturale, accoglierà visite tematiche, degustazioni e cerimonie del tè.

---

**Attività:** origami, calligrafia, ikebana, introduzione al giapponese, conferenze, proiezioni di film, mostre, organizzazione di viaggi e soggiorni in Giappone, folklore, moda, gastronomia, botanica, vendita e pubblicazione di opere...

**Contatti:** «L'Estoril» - 31, avenue Princesse Grace – MC 98000 MONACO  
Tel. +377 97 97 52 17 – Fax. +377 97 98 47 78  
[www.monacojapon.asso.mc](http://www.monacojapon.asso.mc) – E-mail [contact@monacojapon.asso.mc](mailto:contact@monacojapon.asso.mc)

**Tariffe di partecipazione:** Adulti 30€ / Anziani (+ 60 anni) 25€ / Maggiori di 12 anni e studenti 20€ / Gratuito per i bambini tra i 4 e i 12 anni (eccetto gli atelier)

#### AGEVOLAZIONI PER I TESSERATI

- Inviti ai vernissage di mostre e svariate manifestazioni
- Diritto di prelazione per la prenotazione dei corsi, degli atelier, dei viaggi e degli eventi organizzati dall'associazione
- Sconti sulle tariffe di partecipazione agli atelier
- Accesso a documentazioni dedicate al Giappone
- Possibilità di consultare in loco riviste e opere specializzate