

Resurrezioni del pre-cinema. Edogawa Ranpo e la reinvenzione del panorama

PIERLUCA NARDONI

Negli ultimi decenni del Novecento l'immaginario del cosiddetto pre-cinema (Mannoni, 1994; Mannoni, Pesenti Campagnoni, Robinson, 1995; Brunetta, 1997; Pesenti, Campagnoni, 2007) ha popolato le ricerche di un nucleo di artisti internazionali, che ne hanno reinventato i dispositivi e gli esiti visivi. William Kentridge, Tony Oursler (Elcott, 2015), Nalini Malani e molti altri si sono riappropriati delle logiche di un'archeologia del cinema, riattivando macchine delle meraviglie come le lanterne magiche o gli zootropi e risalendo a visioni anche più antiche come i teatri d'ombra. Non si è trattato soltanto di una "reinvenzione" di media ormai esausti, la cui obsolescenza tecnologica è riscattata in chiave artistica (Krauss 1999), quanto, più in generale, del recupero di una cultura visuale in cui una serie di strumenti ottici accentuassero «gli apporti dell'elaborazione soggettiva nell'esperienza percettiva» (Pinotti, 2016, p. 103, con riferimento a Crary, [1990] 2013).

Tali rielaborazioni, la cui stagione più intensa è collocabile tra gli anni Ottanta (e con più decisione dai Novanta) fino all'inizio del Duemila, trovarono alcuni anticipi significativi nel contesto delle avanguardie degli anni Venti e Trenta, all'interno di quelle esperienze che presentano una componente mediale composita e non riconducibile al cinema sperimentale del periodo. Si pensi in particolare ad autori come Marcel Duchamp e ai suoi *Rotoreliefs* come assurdi fenachistoscopi, a Joseph Cornell e la sua vasta gamma di giochi ottici o a Claude Monet, il cui ciclo di *Ninfee* all'Orangerie, progettato dall'artista come un ambiente unitario, venne indicato già dai suoi contemporanei come una rilettura del dispositivo del panorama (Portulese, 2021).



Fig. 1 – Robert Barker, Henry Aston Barker, *Panorama: London from the Roof of Albion Mills*, acquatinta a colori su tela di lino, Government Hospitality, Lancaster House, Londra, 1792

Proprio di panorami (fig. 1) si occupa il presente intervento e in particolare del racconto di un panorama d'invenzione, quello narrato dallo scrittore giapponese Edogawa Ranpo (1894-1965), pseudonimo di Tarō Hirai, che tra il 1926 e il 1927 pubblicò *La strana storia dell'Isola Panorama* (*Panoramatō kidan*¹). Maestro della letteratura noir e poliziesca declinata secondo il gusto *ero guro nansensu* (abbreviazioni derivate dai termini inglesi *erotic*, *grotesque* e *nonsense*), Ranpo fu un grande appassionato dell'immagine in movimento, come dimostra una serie di manoscritti ritrovati e analizzati da Naoki Fujimoto (2019). Ciò che colpisce nella sua produzione di fiction, tuttavia, è il costante riferirsi a dispositivi ottici e illusionistici per farne elementi cruciali della narrazione, come accade nel racconto *L'inferno degli specchi* (1926)², o ne *L'uomo in viaggio con il ritratto di broccato* (1929) in cui un uomo riesce a spostarsi nello spazio e nel tempo grazie a un binocolo³.

In un momento ormai declinante per le sorti del panorama in Giappone, giunto in Asia in ritardo rispetto all'Europa e agli Stati Uniti e presto accantonato, ne *La strana storia dell'Isola Panorama* Ranpo ne fece quasi il principale protagonista del romanzo, tanto da ambientarvi l'inquietante e labirintico intreccio narrativo.

Lo scopo del presente contributo è di analizzare il panorama de *La strana storia* come un caso raffinato di ecfraasi "nozionale", ossia di descrizione verbale di un'opera d'arte mai esistita che assume contorni di realtà gra-

¹ Da qui in avanti si adotta il sistema di trascrizione Hepburn per la traslitterazione dei nomi giapponesi. La versione in italiano del romanzo qui consultata è: Ranpo, [1926-1927] 2019.

² Tradotto in italiano in Ranpo, 2011.

³ La fortuna di Ranpo, mai veramente tramontata nel suo paese d'origine, sembra ora crescente in Italia. Dopo *La belva nell'ombra*, (*Injū*, 1928) e *La strana storia dell'Isola Panorama*, tradotti da Marsilio rispettivamente nel 2002 e nel 2019, la sua produzione è stata recentemente affrontata dalla casa editrice Atmosphere che tra il 2020 e il 2025 ha fatto uscire ben nove suoi titoli. Tra questi *La poltrona umana e altri racconti* (il racconto *La poltrona umana*, *Ningen-isu*, uscì nel 1925), *Il vampiro* (*Kyūketsuki*, 1930), *Il demone dell'isola solitaria*, (*Kotō no Oni*, 1929-1930), *La maschera d'oro*, (*Ōgon-kamen*, 1930).

zie alla letteratura (Cometa, 2012, p. 53). Oltre a ciò, l'articolo, dopo una breve analisi storica e critica del panorama in Occidente e in Giappone, si propone di leggere il romanzo di Ranpo come un esempio, sia pure ir-reale (ma "veridicizzato" come si è detto), di quella tendenza archeologica che riattiva i mezzi pre-cinematografici e che proprio negli stessi anni vedeva nascere esperienze precorritrici come quella di Monet all'Orangerie. Il fatto che Ranpo sia giapponese è motivo di ulteriore interesse perché ad autorizzare la dialettica Giappone-Occidente è l'autore stesso, affascinato dalla letteratura e dall'arte occidentali a tal punto da incorporare nel suo pseudonimo la traduzione fonetica di Edgar Allan Poe. In fondo, è prima di tutto la vicenda del panorama in Giappone a essere una storia di importazione dall'Europa e dall'America e l'opera di Ranpo, in un gioco di costanti rimandi, ne svela delle derive inattese.

Non è scontato considerare i panorami come delle opere d'arte, almeno secondo il significato che assegniamo comunemente all'arte. Ricorda Jonathan Crary che nei primi anni Venti dell'Ottocento il panorama, a una trentina d'anni dalla sua nascita ufficiale, «era caratterizzato da una prossimità non facile, ma al tempo stesso universalmente riconosciuta, con le forme di pittura tradizionali»; pare che i problemi di statuto estetico giunsero qualche decennio più tardi, quando «il panorama si sarebbe situato chiaramente nell'ambito dell'intrattenimento popolare, e l'espressione "pittore di panorama" sarebbe divenuta un attributo dispregiativo» (Crary, [2002] 2005, p. 109).

L'invenzione del dispositivo panoramico si deve al pittore irlandese Robert Barker, che nel 1787 brevettò una tecnica per poter realizzare dipinti estesi a 360°, inizialmente definita *Nature à coup d'oeil* e successivamente *Panorama* (Pesenti, Campagnoni, 2007, pp. 213-215). Da quel che è noto, sembra che l'intento dei realizzatori e dei committenti di un panorama fosse offrire allo spettatore l'illusione piena di trovarsi al centro di uno spettacolo. Illusione, dunque, non realtà, sebbene sin dagli esordi uno dei problemi principali fu quello di rendere il più realistico possibile lo spettacolo prescelto sin nei dettagli, sia che si trattasse di un semplice paesaggio, sia che fosse una delle molte scene di battaglie rappresentate per l'occasione.

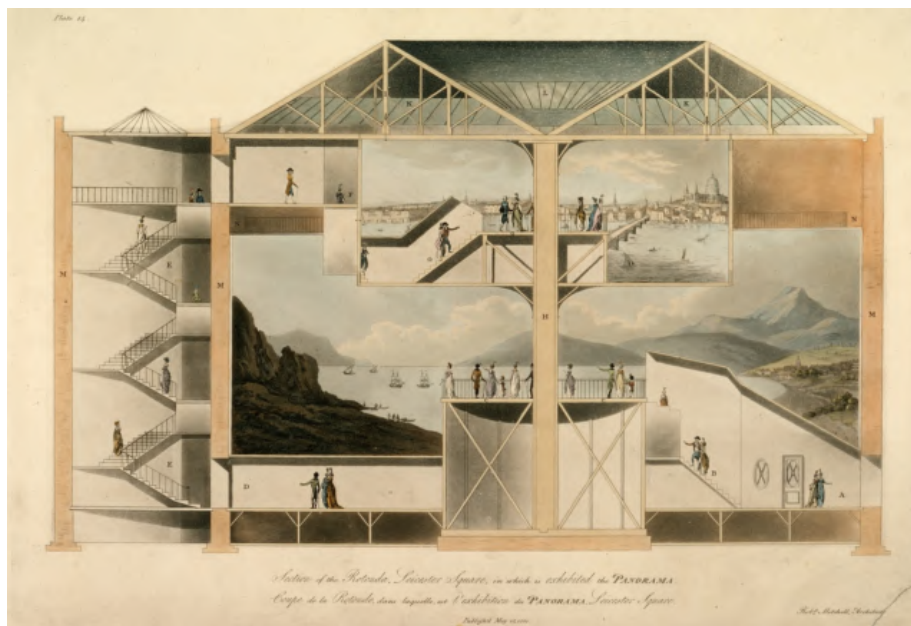


Fig. 2 – Robert Mitchell, *Section of the Rotunda, Leicester Square, in which is exhibited the panorama*, 1801.

Il nuovo apparato, infatti, non consisteva soltanto di una gigantesca veduta circolare, le cui singole parti venivano montate e “cucite” secondo accorgimenti scientifici, ma si presentava come un edificio intero, solitamente circolare, che prevedeva un ingresso da un tunnel buio, facendo poi riemergere lo spettatore all’interno di ciò che oggi definiremmo un vero e proprio ambiente immersivo⁴ (fig. 2).

Più che la veridicità oculare offerta dal realismo della tradizione prospettica occidentale, il panorama si appellava a una sensorialità allargata per fornire un tipo di immagine che Andrea Pinotti definisce “di soglia”, priva di cornici e dunque priva di limiti, che avvolge chi la osserva implicandolo in essa (Pinotti, 2021, pp. 91-120). Non sorprendono i pareri di alcuni commentatori dell’epoca, per esempio quello illustre di Heinrich von Kleist, che in una lettera alla fidanzata si lamentò di non essere caduto nella trappola visiva del *Panorama di Roma* allestito a Berlino, precisando

⁴ Sui panorami “fissi” e sulle loro qualità immersive si veda anche il recente Riva, 2025. Sui cosiddetti panorami mobili, di cui il presente intervento non si occupa, si veda invece in particolare Huhtamo, 2013.

però di averne apprezzato l'impianto scenico al punto da percepire la malinconia della sera romana (Brunetta, 1997, p. 386).

Sembra, perciò, che il panorama non puntasse volontariamente sull'illusionismo dell'occhio a favore di un ben più importante «effetto illusionistico somatico» (Pinotti, 2021, pp. 110-111), tanto che il "colpo d'occhio" con cui lo battezzò Barker si rivelò limitante: lo spettacolo funzionava a pieno quando lo spettatore vi partecipava con tutto il corpo, sviluppando un approccio sensomotorio che induceva a percorrere la base dell'edificio cilindrico e a sviluppare una percezione prolungata nel tempo. Lo spiega con chiarezza Silvia Bordini, che al panorama ha dedicato uno studio ancora fondamentale: «l'illusione più potente nel Panorama era l'immedesimazione fisica, dell'intero corpo attraverso la vista: era un uscire da se stessi in una dimensione altra, partendo da se stessi» (Bordini, 1984, p. 142). E le fa eco Gian Piero Brunetta:

Lo spettatore gode di un'inedita libertà di visione: è lui l'attore, il punto di confluenza prospettico della nuova scena visiva in cui il quadro si libera delle limitazioni della cornice e crea una serie di movimenti non sincronizzati al suo interno. [...] La nuova macchina ottica crea un nuovo tipo di ambiente abitativo in cui il soggetto della visione è soggetto implicito della scena visiva *con tutto il suo corpo* (Brunetta, 1997, pp. 363-364, corsivo aggiunto).

È necessario tenere a mente questo livello di coinvolgimento sensoriale per comprendere l'operazione letteraria di Edogawa Ranpo, le cui premesse vanno tuttavia inquadrare anche a partire dalla storia dell'arrivo del panorama in Giappone.

Le vicende dei panorami giapponesi sono infatti strettamente legate a quelle degli omologhi europei e statunitensi, dato che il fenomeno fu da lì importato, giungendo in Asia circa cento anni dopo il brevetto di Barker. L'idea di uno spettacolo immersivo dal forte illusionismo ottico non apparteneva alla tradizione visuale giapponese, nella quale il concetto di realismo occidentale e le sue tecniche pittoriche (l'olio su tela, in particolare) ebbero una diffusione estremamente limitata fino all'inizio del periodo Meiji (1868-1912), ossia fino al momento in cui il Giappone apriva le frontiere dopo i due secoli di isolamento del periodo Edo (1603-1868) (Kusahara, 2010, pp. 76-77)⁵.

Fu proprio durante il periodo Meiji che i programmi per l'educazione artistica sul territorio nazionale cominciarono a proporre l'apprendimento

⁵ Su questi aspetti si veda anche Kusahara, 2020.

sistematico dei modelli e delle tecniche occidentali, inaugurando una stagione di scontri tra tradizionalisti e innovatori e di tentativi di far coesistere le due direzioni (Hirayama, 1996; Winther-Tamaki, 2013). Il dibattito tra i generi *yōga* e *nihonga*, che designavano rispettivamente la pittura alla occidentale e quella tradizionale giapponese, continuò per decenni, ma per quel che riguarda gli aspetti visivi dei panorami fu il versante *yōga* a prevalere. Il programma di rapida occidentalizzazione promosso in epoca Meiji si legò in maniera decisa agli spettacoli di panorama, che furono presto considerati dalle istituzioni come uno strumento fondamentale per “modernizzare” lo sguardo dei giapponesi sul mondo (Kusahara, 2010, p. 78). Gli artisti chiamati a dipingere un panorama dovevano perciò essere educati all’arte occidentale, come Issho Yada, incaricato di dipingere il primo panorama realizzato a Tokyo, nel parco di Ueno, e inaugurato nel maggio del 1890 (Kusahara, 2010, p. 79). Più ancora di Yada, i cui interessi per gli effetti di luce e i chiaroscuri occidentali si innestarono sulla base di una formazione tradizionale, il modello dell’artista *yōga* fu incarnato da Shōtarō Koyama, che ebbe come maestro l’artista italiano Antonio Fontanesi, insegnante alla nuova Scuola delle Arti e Tecnologie di Tokyo (*Kōbu Bijutsu Gakkō*) dal 1876, anno di nascita della Scuola, al 1878 (Iseki, 1993, p. 37).

Sebbene il riferimento a un artista come Fontanesi, che fu tra i canali entro i quali maturò il naturalismo nel nord Italia, possa far pensare all’affermarsi di una cultura visiva della realtà “così com’è”, bisogna sempre considerare che il panorama, anche in Giappone, «non era pensato solo come un’opera pittorica, ma come la costruzione insieme di un’immagine e del modo di proporre alla visione tale immagine» (Bordini, 1984, p. 70).

La percezione delle immagini, dunque, si strutturava in modo complesso anche a Tokyo e dintorni, secondo modalità che chiamavano lo spettatore a partecipare attivamente, talvolta in modi anche espliciti, come nei casi in cui le visioni panoramiche diventavano immagini per gli stereoscopi, oppure con la distribuzione di binocoli all’ingresso del panorama (Tsen, 2011, pp. 39-40). Da un lato ciò consentiva di alleggerire la sensazione di essere assediati dagli innumerevoli dettagli del dispositivo ottico, dall’altro, però, era un modo per invitare a un ulteriore livello di immersività, una sorta di gioco da realtà aumentata *ante litteram*. Del resto, i dispositivi stereoscopici e i panorami funzionano secondo una logica comune: come ricorda Pinotti, puntano entrambi a una «ambientalizzazione dell’immagine», facendovi “entrare” lo spettatore (Pinotti, 2021, pp.

109-113). Entrambi lo invitano ad arricchire il senso della vista con un'estensione sensoriale rivolta a un campo allargato in grado di assumere, seppure in modi diversi, un notevole carattere tattile⁶ che anticipa le analisi di Walter Benjamin: «Si fa ogni giorno più imperioso il bisogno di appropriarsi dell'oggetto – a distanza ravvicinata – nell'immagine, o meglio nella riproduzione, nella copia» (Benjamin, [1931] 2013, p. 153).

Se è vero che l'impatto sulla cultura giapponese del "realismo" dei panorami non poté essere lo stesso che in Europa, la peculiare modellizzazione dello spettatore descritta da Bordini operava da un capo all'altro dell'oceano. Ne riferisce Hosama Hiromichi, quando racconta che

the realism of the panorama is not that it has naturalism and therefore lives. Rather, the active looking generates depth and therefore the painting lives. Thus, surrounding the viewer with a 360-degree painting and objects was not intended to simply overwhelm the viewer through expanse and magnitude. Through the seamless arrangement there was not a point where the extreme depth of the painting broke off the viewers and the eye could pass further and further into the depth in a ripple effect... In other words, looking at the painting was not a re-discovery of the natural landscape, the viewers themselves constructed the depth; it was the experience of making the world clear (Hiromichi in Tsen 2011, p. 40).

Anche in Giappone, dunque, l'atto di guardare un panorama era reso attivo e cosciente dal dispositivo stesso. Se a un primo "colpo d'occhio" il panorama pareva «oltrepassare magicamente la frammentazione dell'esperienza», una volta che ci se ne percorresse l'interno era facile accorgersi, al contrario, di quanto fosse enfatizzata «la sproporzione tra il campo visivo soggettivo e la possibilità di una comprensione percettiva e concettuale della realtà» (Crary, [2002] 2005, p. 115), con l'obbligo conseguente di prendere parte alla sua finzione.

Come dimostrano gli studi di Crary, tale focalizzazione sull'esperienza corporea e sensoriale ebbe, tuttavia, un rovescio della medaglia nel tentativo di monitoraggio e controllo istituzionale di questa nuova centralità

⁶ È importante a riguardo un'annotazione di Crary, che riporta come lo stereoscopio, secondo il suo fondatore Charles Wheatstone, «restituiva una forma nella quale la "vivacità" dell'effetto era tanto più forte quanto più grande era la prossimità fra l'oggetto e l'osservatore [...]. Così l'effetto che Wheatstone si attendeva dallo stereoscopio non era soltanto quello della somiglianza, ma anche quello di una *tangibilità* palese, immediata» (Crary, [1990] 2013, pp. 127-128).

del corpo. Tutte le ricerche psico-fisiologiche che, soprattutto a partire dal diciannovesimo secolo, furono necessarie per produrre macchine ottiche come i panorami, gli stereoscopi, i fenachistoscopi, gli zootropi indagarono anche le crescenti possibilità di conformazione e regolazione dell'osservatore. Si pensi, per esempio, alle ricerche del fisiologo ceco Jan Purkinje sui tempi di affaticamento dell'occhio o sulla misurazione stessa dei movimenti oculari (Crary, [1990] 2013, pp. 107-111) e a quanto questo tipo di indagini siano importanti ancora oggi per l'odierna economia dell'attenzione sugli schermi digitali.

La possibilità che lo spettatore partecipasse all'esperienza del panorama «con tutto il suo corpo e i suoi sensi» (Brunetta, 1997, p. 365) venne così intuitivamente colta dal governo giapponese, che commissionò panorami per scopi per lo più propagandistici. Gli argomenti richiesti alle immagini panoramiche furono principalmente le grandi battaglie storiche e le rassegne di attrazioni urbane o naturalistiche del Giappone. Si era convinti, a buona ragione, che ben presto il Giappone avrebbe affrontato una serie di impegni bellici e il panorama era considerato uno strumento ideale per abituare la popolazione alle guerre "moderne"; ciò si rese possibile sia per il tramite delle scene rappresentate, sia per la crescente consuetudine con una struttura economica e sociale capace di progettare industrialmente il tempo libero, gestendolo e addirittura trasformandolo in tempo di apprendimento di una precisa visione del mondo (Kusahara, 2010, p. 80) (fig. 3).

Quando Edogawa Ranpo scrisse *La strana storia dell'Isola Panorama*, pubblicata a puntate sulla rivista "*Shinseinen*"⁷ tra il 1926 e il 1927, l'epopea dei panorami in Giappone si era conclusa da una decina d'anni, in parte per il fisiologico sorpasso del cinema nel gradimento tra gli spettacoli popolari, in parte, forse, perché insieme a quell'epoca si era esaurita anche la sua funzione pedagogica. Ma la passione di Ranpo per un certo genere di attrazioni non nacque certo allora. È nota, per esempio, la sua inclinazione per i *misemono*, spettacoli carnevaleschi che mescolavano acrobazie, illusioni, arti marziali e varie curiosità all'insegna del cruento e del meraviglioso ed è altrettanto provato il suo forte interesse per i giochi ottici e le tecnologie a essi affini, che comparvero spesso nei suoi racconti e che per lui erano sempre strettamente connessi ai *mise-*

⁷ La rivista "*Shinseinen*" si rivolgeva a un pubblico per lo più giovanissimo e fu di fondamentale importanza per la diffusione in Giappone del genere *tantei shōsetsu*, nato dall'incontro col genere poliziesco occidentale (Ōmori, 2003). Su di essa Ranpo pubblicò numerosi contributi, non solo di fiction.

mono. Lo dimostra una lunga descrizione di un dispositivo panoramico, apparsa nell'agosto del 1926 (appena prima della pubblicazione de *La strana storia*) sulla rivista "Tantei shum", che probabilmente fa riferimento a un panorama visto da bambino nella sua città natale, Nagoya⁸.



Fig. 3 – *Land and Naval Battles of Vicksburg, Panorama in Asakusa Park, Tokyo*, stampa pubblicitaria per un ciclorama di Lucien-Pierre Sergent, 1890 ca.

⁸ L'articolo è *Ryojun kaisenkan*, tradotto in francese da Gerard Peloux nella sua tesi di dottorato (Peloux, 2012) con il titolo *L'attraction du début du siège de Port Arthur*.

Nella descrizione, che in fondo è anche una dichiarazione di poetica, il panorama è presentato proprio come un *mise-mono* e come un mondo a sé stante, parallelo al mondo che viene lasciato all'esterno. Il termine "mondo" ritorna più volte e infatti è proprio a una nuova visione del mondo, aggiornata sui modi occidentali, che pensavano i committenti di panorami. Ma il riferimento, in questo caso, è a un mondo piegato alla propria volontà, tanto che Ranpo sottolinea le difficoltà che il creatore del panorama incontra nel definire questo suo piccolo universo secondo i suoi desideri personali⁹. Un mondo doppio, dunque, come doppio è spesso l'orizzonte narrativo di Ranpo, un infinito gioco di specchi in cui la finzione e l'illusione finiscono per sovrapporsi completamente alla presunta realtà.

Proprio *La strana storia dell'Isola Panorama* ne è un esempio emblematico. La vicenda si svolge secondo il classico tema della sostituzione di persona. Hirosuke Hitomi, scrittore frustrato che vive di espedienti, viene a sapere in modo fortuito che un suo vecchio compagno di università, Genzaburō Komoda, è morto all'improvviso. Viene inoltre a conoscenza del fatto che la loro somiglianza fisica ritenuta straordinaria sin dai tempi in cui si frequentavano è rimasta intatta e a partire da tale suggestione inizia a pensare a come sostituirsi al sosia, per appropriarsi della sua sconfinata ricchezza. Hitomi mette dunque in scena la sua finta morte, si acconcia in modo da ricordare il più possibile Komoda e toglie il suo cadavere dalla tomba, lasciando credere a tutti che la sepoltura di quest'ultimo sia dovuta in realtà a un caso di morte apparente (uno dei

⁹ Il passaggio tradotto in francese è il seguente e merita di essere riportato per intero: «Cela n'a rien à voir avec les lignes précédentes mais je me rappelle de cette attraction (*mise-mono*) qu'est le panorama. Ressemblant à une cuve de gaz, l'aspect extérieur du bâtiment qui s'étire sans crier gare haut vers le ciel ne peut qu'attiser la curiosité des enfants. Une entrée étroite, un long corridor tout sombre comme un tunnel, et une fois sorti de celui-ci, un paysage qui s'ouvre soudain à vos yeux: un monde totalement différent de celui que l'on voyait jusqu'à présent existe là, en partant du ciel jusqu'à l'horizon, tout comme dans la réalité. Quel trucage formidable! Récemment, j'ai lu dans un ouvrage les difficultés qu'avait eues l'inventeur du panorama. Il l'aurait créé car il voulait bâtir un monde selon ses désirs dans un bâtiment circulaire. Je trouve ce projet de créer deux mondes parallèles très intéressant. Comme l'arrière-plan est courbe, la ligne d'horizon est sans limite. Le ciel est rendu invisible par un velum tendu au dessus des spectateurs et la lumière du jour pénètre par là. Ainsi on a une impression de hauteur sans limite. Tout en étant dans un petit cercle, on a l'illusion de se trouver dans un vaste monde tout à fait réel. Au delà de ce petit univers, il y a un autre monde qui est vrai. C'est un conte pour enfant rendu réel. En tout cas, le panorama original de son créateur donnait sûrement cette impression-là» (Ibidem, p. 366).

motivi horror più frequentati dal maestro putativo di Ranpo, Edgar Allan Poe, del resto esplicitamente citato nel testo)¹⁰.

Il racconto delle vicende di Hitomi è condotto da un narratore onnisciente che fa frequente appello al lettore, chiedendogli interazione. Questo aspetto è spesso presente nei testi di Ranpo e si manifesta con una serie di arguzie, di richiami allusivi, di richieste di partecipare a una sorta di gioco condiviso che fanno del narratore stesso una sorta di imbonitore (Peloux, 2012, p. 22), accostandolo così alla tradizione degli imbonitori da spettacolo popolare (e dunque anche da pre-cinema). Nel caso de *La strana storia*, il romanzo inizia con la descrizione di un'isola abbandonata in cui giace ciò che appare come un enorme parco divertimenti in rovina. Il segreto di questo luogo misterioso ci viene introdotto con il più classico degli inviti metanarrativi – «Se vorrete credere al mio racconto e se lo ascolterete fino alla fine...» (Ranpo, [1926-1927], 2019, p. 14) –, salvo lasciarci intendere solo poche pagine dopo che il responsabile di quella assurda costruzione sia proprio Hitomi, a cui viene assegnato un ideale artistico in linea con la descrizione del panorama pubblicata da Ranpo su "*Tantei shumii*":

La sua unica folle fantasia era creare un'opera d'arte gigantesca usando elementi naturali come montagne, fiumi, piante, alberi, rocce, fiori fino ad arrivare a creature viventi come gli uccelli che si trovavano a volare nelle vicinanze, le bestie e gli insetti che crescevano di ora in ora, di secondo in secondo, così come un musicista avrebbe usato gli strumenti musicali, un pittore la tela e i colori o un poeta le parole. Non si sarebbe però accontentato della Natura creata da Dio: guidato dalla propria individualità, avrebbe apportato delle migliorie, l'avrebbe resa più bella, esprimendo il suo particolare ideale artistico. In altre parole, sarebbe stato egli stesso Dio e avrebbe ricreato la Natura (Ranpo, [1926-1927], 2019, pp. 17-18).

Già questi accorgimenti metanarrativi e questa dichiarazione di intenti si presentano con una peculiarità rispetto ad altre descrizioni di opere futuristiche presenti nella letteratura internazionale tra Otto e Novecento¹¹: il loro andamento non corrisponde soltanto a una presentazione vi-

¹⁰ Cfr. Ranpo, [1926-1927] 2019, pp. 17 e 28.

¹¹ Si vedano per esempio alcune opere di Herbert George Wells citate da Antonio Somaini in un saggio sulla manipolazione cinematografica del tempo, come *The remarkable story of Davidson's eyes* (1895), *The Plattner Story* (1896) o *The Story of the Late Elvetham* (1896), indi-

siva di ciò che abbiamo o avremmo di fronte agli occhi, ma funziona con le stesse logiche di quel che presenta. Siamo di fronte a un esempio di ciò che Michele Cometa, ragionando su come i regimi scopici della letteratura dell'Ottocento abbiano risposto al mutamento della cultura visuale, definisce «la costituzione di grammatiche profonde che hanno radicalmente modificato le forme di scrittura» (2016, p. 49). Il caso in esame parrebbe tuttavia ancor più peculiare, dato che il procedimento efrastico, nella sua specifica accezione “nozionale”, innerva lo sguardo panoramico nel dispiegamento della narrazione con una forza e una pregnanza inediti.

L'anticipazione degli intenti “artistici” di Hitomi e le successive prove della riuscita del suo piano criminale, che si fonderà sullo scambio di identità con Komoda e sull'omicidio di sua moglie Chiyoko, tolgono al lettore ogni possibilità di sorprendersi della trama, ma lo avvincono alla meraviglia formale dell'architettura narrativa, esattamente come lo spettatore di panorami comprende di entrare in un mondo parallelo ma se ne lascia affascinare.

Proprio come accadde a Heinrich von Kleist e a molti altri, il visitatore di panorami non cadeva nel tranello, non si sarebbe ingannato sul contenuto artificiale di ciò che vedeva; eppure era spinto a provare quella sensazione di sospensione onirica che il panorama gli procurava, a metà tra la realtà e una dimensione altra. In questo senso, la peculiarità tutta formale della scrittura di Ranpo è quella di intrecciarsi al dispositivo visuale che racconta e di assumerne le funzioni estetiche. Ciò che accade ne *La strana storia*, ma anche in altri romanzi e racconti di Ranpo, è la tematizzazione del trucco come tale, la sua elevazione a motore della storia, amplificandone la sua capacità di generare stupore e incanto¹².

Ne cogliamo i caratteri fin dal modo con cui Hitomi racconta a Chiyoko le qualità dell'immensa opera che sta facendo costruire, con enorme dispendio di risorse e di denaro:

Osserva bene l'isola da qui: quella sorta di montagna rocciosa che si erge alta là in cima è in realtà un muro di cemento. Guardandolo dall'esterno si direbbe un tutt'uno con il paesaggio, ma al suo interno si celano meraviglie. Vedi poi quell'impalcatura che fa capolino sopra le montagne? Quella è l'unica parte che

cati come esempi di evocazione metaforica di *dissolving views* o di altri procedimenti precinematografici (Somaini, 2020, pp. 25-27).

¹² Non per nulla, sempre Peloux parla in proposito di un processo “spettacolarizzante” che opera nella scrittura di Ranpo (Peloux, 2012, pp. 347-394).

ancora non è finita, ma quando i lavori saranno terminati diventerà un giardino pensile. Non devi aver paura. Scendendo da quest'apertura, si attraversa il fondale marino e si sbuca direttamente sull'isola (Ranpo, [1926-1927], 2019, p. 97).

Le parole di Hitomi, ulteriore *mise en abyme* metanarrativa con cui Ranpo fa impersonare al protagonista un raddoppio del narratore/imbonitore, colgono sin da ora un punto fondamentale: il panorama che si srotolerà di fronte a Chiyoko è un abile miscela di finzione e realtà, grazie alla confusione di materiali naturali e artificiali (il cemento come montagna rocciosa che si fonde col paesaggio, il giardino).

L'obiettivo dichiarato di stupire il lettore contrastandone, con la finzione esasperata, la possibilità di immedesimarsi nei personaggi (Peloux, 2012, p. 367) si rispecchia perfettamente nell'atteggiamento di Hitomi con Chiyoko. La moglie di Komoda, dopo una serie di segnali stranianti da quello che supponeva essere il marito "risorto", comincia a sospettare di Hitomi e lui, per tutta risposta, la porta nel luogo della simulazione per eccellenza. La sovrapposizione tra scrittura e dispositivo panoramico si fa anche più intensa poche pagine dopo, quando Hitomi e Chiyoko attraversano il tunnel subacqueo che porta all'isola. Anche in questo caso, nel reinventare quella specie di percorso iniziatico che tutti i visitatori di panorami compiono entrando in essi da un cunicolo buio, Ranpo esagera, con maestria:

Il tunnel di vetro disegnava una strana curva e proseguiva all'infinito come un serpente. Per quanto fosse illuminato da luci elettriche potenti quanto centinaia di candele, niente poteva vincere contro l'oscurità stagnante del fondale marino. [...]

Nei punti più alti, la superficie marina e il soffitto vitreo si sfioravano e pareva quasi di poter toccare con mano il panorama intorno a sé senza neppure dover fare ricorso alla luce delle lampade, mentre in quelli in cui scendeva più in profondità la luminosità di centinaia di candele non bastava a rischiarare pallidamente appena una o due *shaku*, otre cui si estendeva sterminata un'oscurità degna degli inferi (Ranpo, [1926-1927] 2019, pp. 101-102).

L'evocazione degli inferi tocca un aspetto importante e in fondo non nuovo nella storia dell'attrazione panoramica. Proprio perché i suoi aspetti di immersività si rivolgevano all'intero apparato sensoriale, poteva capitare che gli spettatori provassero anche un senso di fastidio nel farne esperienza. È quel che si legge in un commento del filosofo Johann

August Eberhard, all'uscita del *Panorama di Londra* visitato alla fiera di Lipsia nel 1807:

il panorama agisce su di noi in modo tanto più sgradevole quanto più perfetto è il suo effetto [...] il più perfetto dei panorami è immobile in ogni sua parte! È il cadavere della natura, non la cruda sostanza materiale resa viva e abbellita dall'arte. [...] Mi trovo a ondeggiare tra realtà e irrealtà, tra natura e non natura, tra verità e apparenza [...] (Eberhard in Bordini, 1984, pp. 123-124).

Ancora una volta Ranpo gioca col modello d'origine. La soffocante «impossibilità di sottrarsi all'inganno» (Bordini 1984, 124-125) percepita da Eberhard diventa ne *La strana storia* il motore stesso dell'azione criminosa, elevando al massimo grado l'illusionismo "somatico" del panorama. Più ci si addentra nell'opera di Hitomi (e nel romanzo di Ranpo), maggiore è lo stordimento di Chiyoko. La prima tappa la induce a provare una sorta di sublime tecnologico, quando di fronte all'avvicinarsi di un mostro gigantesco e orrifico contro il vetro del tunnel viene rassicurata da Hitomi sul ruolo di una «potente lente d'ingrandimento» (Ranpo, [1926-1927], 2019, p. 110) nell'alterare le fattezze di un piccolo pesce. Dal terrore sublime, Chiyoko passa a una sorta di sogno lucido grazie alla vertiginosa verosimiglianza con cui sono resi i paesaggi di terra: «A una prima occhiata poteva sembrare una valle naturale, ma a ben guardare si cominciava poco a poco a capire che era tutto artificiale. [...] quel che intendendo è che era troppo curato e privo di elementi superflui per poter essere considerato un paesaggio non artefatto» (Ranpo, [1926-1927], 2019, p.116).

Anche il fatto che il panorama di Hitomi sia una miscela di elementi naturali e artificiali non corrisponde a una novità assoluta. Sappiamo che si usava spesso completare il primo piano dipinto con «sassi, rocce, cespugli, figure e oggetti, veri oppure modellati in legno, in cartapesta, in cera, oppure simulati da sagome dipinte» (Bordini, 1984, p. 98), così da ottenere il senso di indecisione percettiva tra finzione e realtà. Ma in Ranpo il dosaggio degli ingredienti è fuori scala: sono gli stessi elementi naturali, opportunamente alterati, a dare sostanza all'inganno.

Nei percorsi che i due protagonisti affrontano a partire dalla loro emersione in superficie, si fa sempre più evidente una «mano diabolica» (Ranpo, [1926-1927] 2019, p. 123) che induce Chiyoko a smarrire anche il più minimo senso dell'orientamento. Quasi giunti al culmine dell'illusione, che si costruisce in un crescendo di deliri spaziali e dimensionali, di trasformismi, di presenze umane simili ad automi e anche di

mutamenti di forma, colore e odore degli elementi del paesaggio (Ranpo, [1926-1927] 2019, p. 141), Ranpo colloca l'ennesimo inserto *en abyme* per affidare alle parole del protagonista la spiegazione del dispositivo. Ossia, in fondo, anche la spiegazione del trucco. Hitomi chiede a Chiyoko se sappia cosa sia un panorama e le ricorda come fosse un'attrazione estremamente popolare in Giappone fino ad alcuni anni prima (Ranpo, [1926-1927] 2019, pp. 132-133). Tuttavia, proprio come accadeva nei panorami veri, non basta il chiarimento dei trucchi a evitare l'immersione di Chiyoko (e dello spettatore); anzi, si potrebbe dire che essa avvenga nonostante il racconto del suo funzionamento (fig. 4).

Il ricorrere del termine "arte" nel romanzo è piuttosto sintomatico. Sebbene sia Hitomi stesso a considerare i panorami storici null'altro che attrazioni spettacolari, il suo intento è quello di creare con essi una grandiosa opera artistica¹³, in aperto contrasto con la comune percezione estetica che al tempo si aveva di essi in Occidente e in Giappone.



Fig. 4 – *Ueno Panoramakan (Panorama di Ueno)*, Parco di Ueno, Tokyo, 1910 ca.

¹³ Tra i molti esempi, si prenda il commento del narratore al termine della descrizione di uno degli scenari allucinatori dell'isola: «Se la composizione non era casuale ma premeditata, bisognava ammettere che Hirosuke era davvero un eccellente pittore» (Ranpo, [1926-1927] 2019, p. 128).

Per una curiosa coincidenza, o forse per la comune direzione di alcune idee, gli anni di pubblicazione del romanzo di Ranpo corrispondono a quelli che segnarono l'inaugurazione ufficiale del ciclo delle *Ninfee* di Claude Monet al Musée de l'Orangerie (Gillet, 1927; Clemenceau, 1928; Hoog, 1989; Cauvin, Léglise, Wat, 2021; Debray, 2025). Dopo la morte di Monet avvenuta nel 1926, il ciclo, a cui l'artista aveva lavorato nel precedente trentennio, venne inaugurato nel maggio del 1927. Secondo uno studio recente, la storia critica (talvolta illustre) che a partire da quella data ha analizzato l'operazione di Monet non ha tenuto conto della precisa disposizione e della funzione ambientale delle tele, come nel caso di Clement Greenberg, che lesse il lavoro soffermandosi sulle singole opere (Greenberg, [1956] 1961, pp. 38-43). Il programma pittorico delle *Ninfee* andrebbe invece letto come parte di un dispositivo panoramico grazie alla peculiare architettura concepita proprio per ricreare le condizioni d'uso di un panorama, a partire dalla forma ellittica degli spazi espositivi fino alla loro speciale illuminazione e alla necessità di escludere ogni altra sensazione che provenga dall'esterno dell'edificio (Portulese, 2021, pp. 73-78). Del resto, era noto ai contemporanei che fosse lo stesso Monet a richiedere tale fusione di pittura e architettura (Thiébaud-Sisson 1927, p. 52)¹⁴.

Tra i primi commentatori dell'opera, Louis Gillet colse dunque nel segno parlando di un ambiente unitario e avvolgente, di un vero e proprio «aquatique décor» entro il quale percepire «un air de mouvement liquide, de fluidité allongée qui se prête à miracle à cette lente ceinture, à cette zone de rêveries flottantes» (Gillet, 1927, pp. 100-101). Con la moda dei panorami ormai declinante in Francia come in tutt'Europa, si può dire che l'operazione di Monet risultò una delle prime riattivazioni della cosiddetta archeologia del cinema, secondo una logica tutta artistica e sperimentale e dunque opportunamente capace di interpretare il modello originario in una chiave aggiornata: le «rêveries flottantes», già metafora della condizione percettiva nei panorami storici, diventano qui un'immersione vera e propria nella materia acquatica, quasi in conconi-

¹⁴ Questo il testo originale in nota nel saggio di Portulese: «Il [Monet] avait rêvé d'une vaste rotonde où ses toiles se logeraient à la façon d'un panorama» (2021, p. 72). Ma letture del genere non mancano nemmeno negli anni precedenti, in cui le *Ninfee* erano visibili soltanto nello studio del pittore. Tra queste, quella di René Gimpel che nel 1920 definisce l'insieme dei dipinti «un panorama fait d'eau et de nénuphars, de lumière et de ciel» (Cauvin, Léglise, Wat, 2021, p. 147).

tanza con il tunnel sottomarino nel quale Hirosuke Hitomi conduce Chiyoko.

La lettura di Monet come artista sperimentale che rinnova la funzione estetica del panorama ci offre la possibilità di considerare Edogawa Ranpo secondo un'angolazione simile, del resto autorizzata da Ranpo stesso nel suo costante richiamo alle arti e alla letteratura in Occidente. *La strana storia dell'Isola Panorama* è in tal senso esemplare. Il fatto che la scrittura di Ranpo sia essa stessa labirintica e panoramica la rende particolarmente adatta a proporre un modello nuovo di panorama, del tutto visionario e inquietante ma al tempo stesso verosimile. L'incarnazione di un'ecfrasi "nozionale" consente di immaginare che l'Isola Panorama, nella sua versione tecnologicamente aggiornata e visionaria dei panorami del passato, sia plausibile e possa essere anch'essa il frutto del parto di un artista. Ciò è confermato da una modalità molto diffusa della retorica ecfrastica, quella che Michele Cometa definisce della dinamizzazione degli sguardi (Cometa, 2012, pp. 106-117) e che nel caso del romanzo di Ranpo si presenta con una sua duplice specificità.

Da un lato opera anche a questo livello una dimensione metanarrativa, che consente al lettore di seguire le vicende e, al contempo, di farsi guidare alla scoperta della forma stessa del dispositivo, aderendo a un principio modernista che in fondo apparteneva sin dalla loro nascita anche ai panorami originari (si ricordi la considerazione di Bordini per cui il panorama era «la costruzione insieme di un'immagine e del modo di proporre alla visione tale immagine», Bordini, 1984, p. 70). Per altro verso, la stessa dinamizzazione degli sguardi permette alla scrittura narrativa intesa come arte del tempo (secondo la nota distinzione di Lessing) di agire in parallelo alla «progressione motoria dell'atto di visione» (Pinotti, 2021, p. 111) veicolata dal panorama, abilitando la sovrapposizione tra il mezzo della scrittura e quello panoramico.

La confusione abilissima con cui Ranpo irretisce i lettori e dà vita a un suo personale panorama, infine, andrebbe definita anche alla luce del concetto di intermedialità, dato che si tratta di una scrittura che traduce un altro mezzo estetico. L'impegno intermediale di Ranpo, però, è ancor più notevole se si pensa che il mezzo evocato è un dispositivo, per così dire, intermediale dalla nascita, incrocio sofisticato di architettura, pittura, scenografia, arredi scenici e illusionistici (Bordini, 1984, pp. 99-102, p.

303)¹⁵. Nel materializzare davanti agli occhi del lettore un panorama d'invenzione, Ranpo si propone perciò anche come un potenziale artista visivo, magari fiancheggiando il Surrealismo¹⁶. A patto di intendere tale riferimento nell'ottica di Walter Benjamin, secondo cui la vena surrealista più rappresentativa andrebbe ricercata nelle nuove metropoli di inizio Novecento (Benjamin, [1928-1929] 1993, p. 258), con i loro infiniti *Passages* pieni di panorami, diorami, fantasmagorie e altri strumenti della meraviglia pre-cinematografica.

¹⁵ Per il dibattito teorico sull'intermedialità, che è ampio e diramato e di cui si accolgono qui sia il senso di trasposizione da un medium a un altro sia la combinazione di più media in un unico dispositivo, si rinvia almeno a Rajewski, 2002 e Fusillo, 2015. È preziosa anche la riflessione di Pietro Montani su un'accezione di intermedialità che ha stretti legami col concetto di rimediazione sviluppato da Jay David Bolter e Richard Grusin ([1999] 2002), in particolare per il senso di attenzione verso il «gioco esplicito tra le diverse forme medialità che si fanno sentire nella loro opacità» (Montani, [2010] 2025, p. 46). Nel nostro caso tale consapevolezza dell'opacità intermediale può facilmente corrispondere alla dimensione riflessiva che il panorama induce da sempre, tra totale immersività sensoriale e coscienza del "trucco".

¹⁶ Per una ricezione del Surrealismo in Giappone negli anni Venti e Trenta si veda Wu, 2014.

Bibliografia

Benjamin, W. ([1928-1929] 1993), *Ombre corte. Scritti (1928-1929)*, Einaudi, Torino.

Benjamin, W. ([1931] 2013), *Piccola storia della fotografia, in L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica e altri saggi sui media*, Bur Rizzoli, Milano, pp. 137-163.

Bolter, J.D., Grusin, R. ([1999] 2002), *Remediaton. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, trad. it., Guerini, Milano.

Bordini, S. (1984), *Storia del panorama. La visione totale nella pittura del XIX secolo*, Officina edizioni, Roma.

Brunetta, G.P. (1997), *Il viaggio dell'icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*, Marsilio, Venezia.

Clemenceau, G. (1928), *Claude Monet. Les Nymphéas*, Librairie Plon, Paris.

Cometa, M. (2012), *La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale*, Cortina, Milano.

Cometa, M. (2016), *Archeologie del dispositivo. Regimi scopici della letteratura*, Pellegrini Editore, Cosenza.

Cauvin, E., Léglise, M., Wat, P. (2021), *Les Nymphéas de Claude Monet. Une anthologie critique*, CNRS Éditions, Paris.

Crary, J. ([2002] 2005), *Géricault, il panorama e i luoghi della realtà nel primo Ottocento*, in Somaini A. (a cura di), *Il luogo dello spettatore. Forme dello sguardo nella cultura delle immagini*, Vita e Pensiero, Milano, pp. 93-117.

Crary, J. ([1990] 2013), *Le tecniche dell'osservatore. Visione e modernità nel XIX secolo*, Einaudi, Torino.

Debray, C. (2025), *Les Nymphéas de Claude Monet*, Édition Hazan et Musée de l'Orangerie, Paris.

Elcott, N. (2015), *Tony Oursler's Phantasmagorias*, in Wehr A. (a cura di), *Imponderable: The Archives of Tony Oursler*, LUMA Foundation, Zurich, pp. 435-439.

Fujimoto, N. (2019), *Edogawa Ranpo and Motion Pictures. Research at the Imperial Library*, "National Diet Library Newsletter", n. 225, pp. 15-19.

Fusillo, M. (2015), *Intermedialità*, "Enciclopedia Italiana", Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma, pp. 703-706.

Gillet, L. (1927), *Trois variations sur Claude Monet*, Librairie Plon, Paris.

Greenberg, C. ([1956] 1961), *The Later Monet*, in Id. (1961), *Arts and Culture: Critical Essays*, Beacon Press, Boston, pp. 37-54.

Hirayama, M. (1994), *Ishii Hakutei on the Future of Japanese Painting*, "Art Journal", n. 53, pp. 57-63.

Hoog, M. (1989), *Les nymphéas de Claude Monet au Musée de l'Orangerie*, Spadem-Éditions de la Réunion des Musées, Paris.

Huhtamo, E. (2013), *Illusions in Motion. Media Archaeology of the Moving Panorama and Related Spectacles*, The MIT Press, Cambridge.

Igarashi Y. (2005), *Edogawa Rampo and the Excess of Vision. An Ocular Critique of Modernity in 1920s Japan*, "positions", vol. 13, n. 2, pp. 299-327.

Iseki, M. (1993), *The Beginnings of Modern Japanese Art*, "Journal of Japanese Trade & Industry", n. 1, pp. 36-37.

Krauss, R. (1999), *Reinventing the Medium*, "Critical Inquiry", vol. 25, n. 2, pp. 289-305.

Kusahara, M. (2010), *We Will Open the Panorama-kan: The Beginning of the 'Panorama Craze' in Meiji Japan*, in Koller, G. (a cura di) *The Panorama in the Old World and the New*, Büro Wilhelm, Amberg, pp. 76-88.

Kusahara, M. (2020), *The panorama in Meiji Japan: horizontal and vertical perspectives*, "Early Popular Visual Culture", vol. 18, n. 4, pp. 400-421.

Mannoni, L. (1994), *Le Grand Art de la lumière et de l'ombre. Archéologie du cinéma*, Nathan, Paris.

Mannoni, L., Pesenti Campagnoni D., Robinson D. (1995), *Light and movement. Incunabula of the motion picture 1420-1896*, La Cineteca del Friuli, Pordenone.

Montani, P. ([2010] 2022), *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Meltemi, Milano.

Peloux, G. (2012), *L'acte de lecture dans l'oeuvre d'Edogawa Ranpo (1984-1965). Une réflexion sur la littérature policière d'avant-guerre au Japon*, tesi di dottorato in Études japonaises, Université Paris-Diderot (Paris 7).

Pesenti Campagnoni, D. (2007), *Quando il cinema non c'era. Storie di mirabili visioni, illusioni ottiche e fotografie animate*, Utet, Torino.

Pinotti, A. (2016), *Benjamin e l'ipotesi di «un'altra percezione». Pre- e post-storia di una questione controversa*, in Montanelli, M., Palma, M. (a cura di), *Tecniche di esposizione. Walter Benjamin e la riproduzione dell'opera d'arte*, Quodlibet, Macerata, pp. 93-108.

Pinotti, A. (2021), *Alla soglia dell'immagine. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino.

Portulese, A. (2021), *A Phenomenology of Display: Monet's L'Orangerie, the Panorama Rotunda, and the History of Proto-Installation Art*, "Rutgers Art Review: The Graduate Journal of Research in Art History", vol. 37, pp. 64-92.

Rajewski, I. (2002), *Intermedialität*, Francke, Tübingen.

Ranpo, E. (2011), *L'inferno degli specchi*, Arnoldo Mondadori, Milano.

Ranpo, E. ([1926-1927] 2019), *La strana storia dell'Isola Panorama*, Marsilio, Venezia.

Riva, M. (2025), *Giochi d'ombra. Preistoria curiosa della realtà virtuale*, Einaudi, Torino.

Somaini, A. (2020), *Dalle time machines alle machine visions*, in Somaini, A., con Grignard, É., Rebecchi, M. (a cura di), *Time Machine. Vedere e sperimentare il tempo*, Skira, Milano, pp. 20-42.

Thiébault-Sisson, F. (1927), *Un nouveau musée parisien: Les Nymphéas de Claude Monet à l'Orangerie des Tuileries*, "La revue de l'art ancien et moderne", n. 52, pp. 41-52.

Tsen, H. (2011), *Spectacles of Modernity: the emergence of transnational entertainments in Japan and America 1880-1905*, tesi di dottorato in Art History, Stanford University.

Winther-Tamaki, B. (2013), 洋画 *Yōga/The Western Painting, National Painting, and Global Painting of Japan*, "Review of Japanese Culture and Society", vol. 25, n. 1, pp. 127-136.

Wu, C. (2014), *Reality Within and Without: Surrealism in Japan and China in the Early 1930s*, "Review of Japanese Culture and Society", vol. 26, pp. 189-208.

Abstract

Il contributo analizza il romanzo dello scrittore giapponese Edogawa Ranpo *La strana storia dell'Isola Panorama* (1926-1927) focalizzandosi sul raffinato procedimento efrastico con cui l'autore fa rivivere un dispositivo mediale obsoleto, il panorama. Dopo una breve indagine storica e critica del dispositivo panoramico in Occidente e in Giappone, l'articolo legge il romanzo di Ranpo come un esempio visionario e irrealista (ma reso veridico dall'ekfrasi) di riviviscenza dei panorami, in parallelo alle esperienze della pittura europea e in particolare al ciclo delle *Ninfee* di Claude Monet, che proprio negli anni di pubblicazione de *La strana storia dell'Isola Panorama* apre al pubblico presentandosi come un rinnovato panorama. I peculiari accorgimenti metanarrativi con cui Ranpo "immerge" il lettore nella sua storia trovano precise corrispondenze con le strategie di immersività sensoriale dell'esperienza panoramica ottocentesca e le aggiornano secondo una direzione immaginifica.

PAROLE-CHIAVE: Ranpo; panorama; pre-cinema; riattivazione; illusionismo.

This article analyzes Japanese writer Edogawa Ranpo's novel *The Strange Story of Panorama Island* (1926-1927), focusing on the refined ekphrastic technique with which the author revives an obsolete media device, the panorama. After a brief historical and critical investigation of the panoramic device in the West and Japan, the article reads Ranpo's novel as a visionary and unreal (but made true by ekphrasis) example of the revival of panoramas, in parallel with the experiences of European painting and in particular Claude Monet's *Water Lilies* cycle, which, in the years when *The Strange Story of Panorama Island* was published, opened to the public as a renewed panorama. The peculiar metanarrative devices with which Ranpo 'immerses' the reader in his story find precise correspondences with the strategies of sensory immersion of the nineteenth-century panoramic experience and update them in an imaginative direction.

KEYWORDS: Ranpo; panorama; pre-cinema; reactivation; illusionism.

pierluceanardoni@gmail.com

Copyright © 2025 The Author(s)

The text in this work is licensed under the Creative Commons BY-NC-SA License.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>