

Contributi

Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali. Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese

di Alessandra Olivares

Identità e alterità in una realtà fatta di simulazioni

La condizione postmoderna delineata da Jean Francois Lyotard è caratterizzata dalla perdita dei punti di riferimento, dalla fine delle grandi Storie e, di conseguenza, dalla crisi dell'individuo contemporaneo che ha perso qualsiasi certezza identitaria. Nel 1981, in *Simulacres et simulation*, Jean Baudrillard sosteneva che nella nuova società l'oggetto



è diventato simulacro e che la realtà è fatta di simulazioni. Secondo il filosofo francese siamo quindi immersi in un'*iperrealtà*, uno spazio sociale in cui non è più possibile distinguere tra la realtà e la sua simulazione.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

La cultura visiva contemporanea ha assorbito e condiviso il pensiero decostruzionista di Baudrillard. Infatti, se rendere narrativa l'estetica del quotidiano è stata la grande conquista dell'arte del Novecento, parallelamente è emersa una tendenza al "fantastico", molto più consona allo spirito del nostro tempo. «Dal resoconto minuzioso della realtà l'arte sta sconfinando [...] nella messa a punto di mondi assolutamente onirici, immaginari, metaforici, fiabeschi che tendono a popolarsi di alter ego, altri da sé, personaggi, arredi e oggetti concepiti in maniera artificiale ma destinati ad apparire verosimili, almeno quanto paradossali. Inusitati. Inquietantemente alieni. Provocatoriamente imprevedibili»¹. L'arte, quindi, abbandona l'illusione della verità «a favore di un gusto neoludico, favolistico che [...] serve a caricare di vitalità ed energia la rappresentazione virtuale della contemporaneità»².

Inoltre, il postmodernismo ha permesso una presa di

coscienza del concetto di *alterità*, essendo ormai diventato inevitabile e irriducibile il confronto con l'altro da sé. L'arte, sempre più interessata ai temi legati al corpo, alla sessualità, alle relazioni umane, oggi si interroga non più solo sulle identità etniche e razziali, ma soprattutto sull'identità psichica e culturale. In questo senso l'arte ha sempre dimostrato una sostanziale ampiezza di vedute che l'ha portata a concepire l'identità come un rapporto aperto, costruito nel divenire delle relazioni e delle esperienze, non fissato una volta per tutte e riluttante verso le classificazioni di genere o di area geografica. *You are not yourself, Your body is a battleground* e *Gender is irrelevant* sono i titoli di tre opere dell'artista americana Barbara Kruger che, utilizzando il linguaggio del marketing e della pubblicità, riflette sul concetto di identità in relazione al corpo, sottolineando le difficoltà implicite nella lotta politica, sociale e individuale per affermare le differenze. Con la centralità che il

¹ M. Casadio, *Favolistica*, in "Vogue Italia", marzo 1999, p. 563.

² Ivi, p. 564.

Contributi 2023

**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

corpo ha assunto nella ricerca artistica contemporanea, l'idea che esso sia il nostro "campo di battaglia" risulta evidente nella poetica di numerosi artisti, per i quali il corpo è diventato il luogo di una completa ridefinizione dell'immaginario collettivo.

La Body Art, dopo secoli di censure, poneva l'enfasi sul recupero del corpo e della sua naturalezza, attraverso esplorazioni artistiche anche radicali. Ma intorno agli anni Novanta, l'idea dell'obsolescenza del corpo biologico ha prodotto una fascinazione per l'artificio e il potere sintetico delle immagini, che è stata variamente interpretata dalla generazione di artisti appartenenti al filone che il critico Jeffrey Deitch ha definito *Post-Human*. In quest'arte post-umana rientrano gli ambigui e provocatori travestimenti di Cindy Sherman e Yasumasa Morimura, gli *alter ego* e gli improbabili personaggi dell'universo di Takashi Murakami, le inedite anatomie concepite da Robert Gober e i fratelli Chapman, i riferimenti alla



Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

transessualità nelle immagini di Nan Goldin, l'esercito di manichini viventi che popolano le performance di Vanessa Beecroft, le protesi meccaniche di Rebecca Horn, le creature ibride e teriomorfe di Matthew Barney e i riferimenti al cyberfemminismo di Mariko Mori e Noriko Yamaguchi. Si tratta solo di alcuni degli artisti che registrano le mutazioni del corpo umano e del concetto di identità, decostruendo e ricostruendo i miti e i riti della comunicazione massmediale. E lo fanno sempre più spesso mettendo in gioco il proprio corpo, quel corpo che è diventato il luogo di una confusione tra i generi, «la zona di confine dell'identità, di ibridazione tra l'io e l'altro, fra una cultura e l'altra, fra il reale e il virtuale. [...] (Si è aperta) l'era dell'esperienza forte e radicale dell'alterità, nella costruzione di identità cangianti»³.

La rielaborazione dei concetti di corpo e d'identità riporta in auge anche la questione di genere, introdotta nel discorso scientifico negli anni Settanta dallo psicanalista

americano Robert Stoller e dall'antropologa Guy Rubin. Nell'accezione che ne hanno dato gli studiosi, il genere è una categoria impiegata nell'indagine dei caratteri che definiscono il modo in cui l'appartenenza a un sesso è vissuta, ma anche trasmessa da quelle che Teresa De Lauretis ha definito "tecnologie di genere". È la prima volta che si separa il sesso dal genere che viene, quindi, considerato non un dato biologico e naturale, ma il risultato di un processo culturale e sociale. Per questo motivo la nozione di genere, da subito adottata dai movimenti femministi, ha contribuito a destabilizzare il mito dell'identità costruita su rigorose distinzioni sessuali, creando le basi per l'affermazione di nuove figurazioni al posto delle rigide categorie uomo-donna. I *cyborg* di Donna Haraway, i soggetti *nomadi* di Rosi Braidotti e quelli *eccentrici* di Teresa De Lauretis sono gli abitanti di un mondo *post-gender*, non nel senso di una definitiva scomparsa delle differenze di genere, ma di un ripensamento critico dei ruoli socialmente adeguati ad

³ F. Alfano Miglietti, *Identità mutanti*, Costa & Nolan, Genova 1997, p. 44.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

esprimere la mascolinità e la femminilità. La maggiore flessibilità nel concepire le identità e l'idea dell'obsolescenza del corpo biologico hanno prodotto queste nuove figurazioni ibride, multiculturali, utopiche e filosofiche che si distanziano dalle ideologie dominanti, dall'idea di un soggetto unitario, sempre uguale a se stesso e sconvolgono l'economia e i confini delle opposizioni binarie. Il cyborg, il nomade, l'eccentrico sono una risposta alla crisi dell'uomo moderno e si fondano sull'idea della diversità come ricchezza. Ma sono anche identità deboli perché provvisorie, molteplici e in continua contrattazione con l'alterità.

Come sostiene Teresa De Lauretis «la realtà di genere sta precisamente negli effetti di realtà prodotti dalla sua rappresentazione»⁴, perché gli individui assumono su di sé gli effetti di senso prodotti dalle “tecnologie di genere”. È evidente che i media rivestono un ruolo fondamentale nell'affermazione



⁴ T. De Lauretis, *Soggetti eccentrici*, Feltrinelli, Milano 1999, p. 98.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

della relatività storico-culturale del concetto di identità di genere perché, se da una parte tendono ancora a consolidare gli stereotipi, dall'altra la moltiplicazione, la frammentazione e la confusione tra i ruoli sessuali e le identità sono ormai temi ricorrenti della cultura visiva e massmediale. Le numerose disforie di genere, di cui le nuove figurazioni sono espressione, pongono il soggetto al di fuori delle rappresentazioni simboliche tradizionali. Questo soggetto mette in discussione il rigido modello binario maschile/femminile e, allo stesso tempo, «può essere visto come l'emblema della paura dell'indeterminatezza, la "vittima" di questo bisogno sociale di definire e delimitare in modo netto le identità»⁵.

Gli artisti cresciuti confrontandosi con l'inarrestabile evoluzione dei mezzi tecnologici sono stati profondamente influenzati dall'immaginario massmediale, perché esso «non è uno schema mentale: è fatto di immagini, fotografie, filmati,

storie, materiale che arriva a noi dai media e che noi trasformiamo in rappresentazioni mentali»⁶. Pertanto, gli artisti postmoderni, mescolando svariati linguaggi espressivi, producono un'arte che si oppone e allo stesso tempo si ispira all'industria milionaria dello spettacolo e dell'intrattenimento, rendendo evidente la «relazionalità e relatività storica e culturale»⁷ dell'essere uomo e dell'essere donna e che, forse, distinzioni sessuali differenti da quelle che abbiamo introiettato renderebbero un miglior servizio alla società.

Una società che, con la sua inarrestabile produzione di simulacri, sfuma costantemente i confini tra il reale tangibile e quello virtuale. La relazione tra la realtà e la sua simulazione pone interrogativi sul rapporto tra i media, le rappresentazioni e il mondo. I rapidi cambiamenti tecnologici e i processi di convergenza che caratterizzano l'universo mediale rendono incerte le forme di esperienza, di conoscenza, di socializzazione

⁵ E. Ruspini, M. Inghilleri (a cura di), *Transessualità e scienze sociali. Identità di genere nella postmodernità*, Liguori, Napoli 2008, p. 19.

⁶ G. Priulla, *C'è differenza. Identità di genere e linguaggi: storie, corpi, immagini e parole*, Franco Angeli, Milano 2013, p. 178.

⁷ S. Bellassai, *La mascolinità contemporanea*, Carrocci, Roma 2004, p. 24.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

e di costituzione delle identità. Allo stesso tempo anche l'identità dei media appare ambigua e confusa, sia per la loro incessante moltiplicazione, sia per la condivisione di un unico sistema digitale che permette di riunire più media in piattaforme integrate. Se la tecnologia digitale ha aperto la strada alla realtà virtuale come mondo parallelo a quello reale, come sostiene Lev Manovich, la virtualità diventa realtà grazie ad un'invenzione molto più antica, lo schermo. «Guardando il monitor [...] l'utente si illude di navigare in spazi virtuali, di essere fisicamente presente in qualche altro posto»⁸. Tuttavia, se l'introduzione del computer è abbastanza recente, lo schermo è utilizzato da secoli per le rappresentazioni visive, per questo «si può discutere a lungo sul fatto che la nostra società si fondi sullo spettacolo e sulla simulazione, è comunque una società dello schermo»⁹. Infatti, in senso tradizionale per schermo si intende

sia un dipinto che il display del computer, ma con l'avvento di cinema, televisione e video, abbiamo a che fare con uno «schermo dinamico», in cui «l'immagine [...] si sforza di creare una completa illusione e ricchezza visuale, mentre allo spettatore si chiede se non essere scettico e di identificarsi totalmente con l'immagine»¹⁰.

Il medium che inaugura la complessità del nostro rapporto con il mondo è senza dubbio la fotografia, che per gli artisti diviene sempre più spesso strumento privilegiato, elemento costitutivo o la base per mettersi all'opera. L'immagine fotografica incarna la condizione di «ambiguità della rappresentazione (che) si esprime nella distinzione tra specchio e disegno [...]». La fotografia condivide alcune caratteristiche di entrambi, e proprio per questo non si capisce bene che mondo ci presenta e come ci collochiamo rispetto ad

⁸ A. Somaini, *Lo schermo e il corpo: Lev Manovich*, in R. Diodato, A. Somaini (a cura di), *Estetica dei media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna 2011, p. 281.

⁹ Ivi, p. 281-82.

¹⁰ Ivi, p. 283.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

esso»¹¹. Tra l'illusione sempre possibile della fotografia e il realismo di tante immagini dipinte esistono ordini di realtà differenti con i quali ci rapportiamo quotidianamente e che moltiplicano i punti di vista sul soggetto e sul mondo che egli abita. Al surplus di realtà l'arte risponde con quella che Luhmann definisce "realtà fittizia", caratterizzata da immagini reali di un mondo che non esiste, ma non per questo arbitrario. Quando ci relazioniamo ad una realtà fittizia, infatti, siamo portati ad osservare il mondo con gli occhi di qualcun altro. Questi ordini di realtà differenti, che si intrecciano costantemente, contribuiscono a moltiplicare i punti di vista sul mondo e rendono evidente che il mescolamento tra realtà e finzione è il presupposto imprescindibile dell'esistenza umana. In fondo la finzione è innanzitutto un'attività creativa, liberatoria e vitale per la mente umana, «è una sorta di sceneggiatura

collettiva che riguarda i caratteri dell'identità sociale»¹² e di essa non possiamo fare a meno perché, per dirla con Michel De Certeau, *comunque sia bisogna andarci nel paese dell'inganno*.

Gli artisti contemporanei affrontano, quindi, l'ambiguità del nostro tempo con l'ambizione di esplorare in profondità i confini tra realtà multiple che la cultura massmediale quotidianamente alimenta. È ormai evidente che la conoscenza del reale non è più la priorità dell'arte del nostro tempo. «Il crescente rapporto tra realtà e finzione nel mondo d'oggi, o meglio, la straordinaria capacità della finzione di diventare realtà, emerge con forza nella produzione artistica del nuovo secolo. Da una società in cui le finzioni sorgevano dal mutamento fantasioso del reale, si è passati a una società in cui è la realtà ad alimentarsi della finzione»¹³. E così l'artista modifica il mondo «secondo la propria sensibilità e lo ripropone

¹¹ E. Esposito, *La realtà del mondo e il realismo della finzione*, http://www.strozzina.org/manipulatingreality/i_catalogo_ee.php.

¹² F. Carmagnola, *Abbagliati e confusi. Una discussione sull'etica delle immagini*, Marinotti, Milano 2010, p. 14.

¹³ L. Panaro, *Realtà e finzione nell'arte contemporanea*, in "XXI Secolo", 2010, https://www.treccani.it/enciclopedia/realta-e-finzione-nell-arte-contemporanea_%28XXI-Secolo%29/.

Contributi 2023***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

[...] in un luogo interiore che vuole condividere con il suo spettatore e che diviene nell'opera più verosimile e credibile della stessa realtà»¹⁴.

Inventare universi paralleli è il modo in cui gli artisti contemporanei insinuano il dubbio per restituire veridicità alla nostra conoscenza del mondo, ma è anche un'opportunità per sfuggire alle non sempre edificanti circostanze contemporanee. *Anime* giapponesi, manichini e *alter ego* che popolano questi mondi immaginari sono surrogati necessari per riaprire la ferita di una società in cui il corpo individuale è una sintesi di quello sociale. Robot, cyborg e androidi sono figure sintomatiche della postmodernità che, lungi dall'affermare rigide identità individuali, sostiene la logica delle persone dalle identità multiple, fluide ed eccentriche. Metamorfosi, travestimenti e ambiguità di genere visualizzano, quindi, l'impossibilità di tracciare confini tra realtà e finzione, tra essere e apparire, tra

umano e artificiale, in un mondo in cui ognuno per esistere si racconta una storia.



¹⁴ G. Belloni, *Arte: menzogna o verità? L'artista: bugiardo o rivelatore di visioni superiori?*, articolo pubblicato su "L'aperitivo illustrato", <http://www.giacomobelloni.com/page4/styled-5/>.

I travestimenti *in cerca d'identità* di Yasumasa Morimura

Yasumasa Morimura, nato ad Osaka nel 1951, è uno degli artisti che ha saputo meglio interpretare la necessità di trasgredire i tabù legati alle identità precostituite, usando il proprio corpo come zona di confine per transitare da un genere all'altro e da una cultura all'altra. L'artista nipponico, infatti, si relaziona da sempre con i miti e gli stereotipi di un mondo, quello occidentale, che non gli appartiene, ma dal quale non può prescindere. Erede del trasformismo identitario già sperimentato da Marcel Duchamp con Rose Selavy, Morimura estende la problematica del genere anche alla razza attraverso un processo di *dis-identificazione* con la storia e la cultura massmediale, come strategia per intervenire nel dibattito culturale riguardante la percezione delle identità. L'artista è cresciuto in un Giappone segnato dall'orrore della guerra che ne aveva sconvolto le certezze, la stabilità e l'orgoglio. Tuttavia, intorno agli anni Settanta, iniziava ad insinuarsi nel Paese del Sol Levante il

consumismo di matrice americana, che proponeva un'etica completamente nuova e un necessario distacco da quel tragico passato. Con il tempo, questa relazione inizialmente sbilanciata tra due culture molto diverse si trasforma in uno scambio di idee e concezioni di vita, che ha valorizzato le peculiarità di entrambe. Nel settore della moda, ad esempio, a partire dagli anni Ottanta, al fianco delle più prestigiose griffe occidentali iniziarono a sfilare designers giapponesi del calibro di Rei Kawakubo, Yoshi Yamamoto, Issey Miyake e Watanabe. Se all'epoca, tuttavia, furono i creativi nipponici ad andare a Parigi per farsi conoscere, oggi è l'Occidente ad essere particolarmente sensibile alla cultura e all'estetica di matrice orientale.

Morimura che, come tutti quelli della sua generazione, non è indifferente ai miti che alimentano la nostra cultura e al potere dei media di influenzare il nostro immaginario, da una parte sacrifica il proprio Io per assumere le identità dei soggetti più venerati a livello popolare, ma dall'altra «le maschere che l'artista indossa per ripercorrere le immagini della storia

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares***



Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

dell'arte oppure, [...] i personaggi del mondo del cinema e della più venerati a livello popolare, ma dall'altra «le maschere che l'artista indossa per ripercorrere le immagini della storia dell'arte oppure, [...] i personaggi del mondo del cinema e della televisione, sono strumenti cosmetici per ridefinire una fisionomia in cerca di identità»¹⁵. Certamente «oggi noi bianchi siamo alle prese con una globalizzazione che porrà ognuno di noi nelle vesti di Morimura: ci troveremo a cercare di essere un po' cinesi, un po' arabi, un po' noi stessi. La ferita che si accompagna all'innesto, [...] sta diventando cosa di tutti»¹⁶.

Morimura ha interpretato con una precisione e una meticolosità maniacali una moltitudine di miti che l'Occidente ha offerto a lui e al suo Paese. I suoi esercizi di riflessione e autoriflessione sull'identità personale e collettiva suscitano emozioni contrastanti. Vi è un filo sottile che unisce angoscia e umorismo perché, per quanto l'artista si sforzi di riprodurre fedelmente i suoi modelli, non ottiene mai una somiglianza

credibile. I suoi tratti somatici, il colore della pelle, le gambe corte impediscono l'effetto mimetico che comunque Morimura cerca. L'artista esprime, attraverso i suoi innumerevoli travestimenti, innanzitutto, il sentimento di spaesamento che lui stesso sente nel confrontarsi con modelli che si discostano completamente da quelli che hanno segnato la sua formazione personale e culturale.

Da sempre appassionato di storia dell'arte occidentale, Morimura non ha mai potuto prescindere dalle sue radici giapponesi, per questo sembra che non riesca a sviluppare uno "stile" che si possa riferire all'una o all'altra cultura. Si percepisce sempre una sorta di squilibrio, un elemento fuori posto nel passaggio da una tradizione all'altra e da un genere all'altro. Questa con-fusione tra due mondi distanti è molto evidente in *Daughter of Art History: Princess A* del 1990, un'opera in cui l'artista imita un ritratto dell'infanta Margherita di Velázquez. «Morimura lo cita come esempio di uno stato

¹⁵ D. Eccher, *L'apparente inganno*, in A. Bonito Oliva e D. Eccher (a cura di), *Appearance*, Milano, Charta 2000, p. 24.

¹⁶ A. Vattese, *Yasumasa Morimura: Requiem per il XX secolo. Il crepuscolo degli dei turbolenti*, Skira, s.l. 2007, 19.



¹⁷ F. Maggia, *Banzai! Banzai! Banzai! Banzai! Long Live Art! Banzai! Banzai! Banzai!*, in *ivi*, p. 45.

mentale alterato, fastidioso e per certi versi inspiegabile che si è insinuato in lui una volta terminati gli studi e da allora lo accompagna nella sua produzione»¹⁷.

In realtà questo sottile e costante disagio che si percepisce nelle opere dell'artista giapponese è anche il punto di forza della sua arte di cui, essendo soggetto e oggetto, offre un doppio punto di vista, mettendo così in evidenza la complessità della relazione tra l'io e l'altro da sé. Le metamorfosi di Morimura, infatti, sono l'espressione di un io frammentato, di un soggetto che va in pezzi e si rifugia all'interno della propria intimità per riprogettarsi. L'aspetto buffo e grottesco delle sue immagini e l'irriverenza nei confronti dei grandi capolavori della storia dell'arte diventano il pretesto per destabilizzare gli stereotipi identitari. Morimura gioca costantemente con il concetto di genere mescolando i suoi tratti maschilini con i travestimenti femminili, incarnando quelle identità *cangianti* in cui gli opposti appaiono perfettamente interscambiabili. Nella



rivisitazione del *Bar delle Folies-Bergère* di Edouard Manet, Morimura assume i tratti della barista, ma le fa anche spuntare due braccia dal seno. Nella seconda versione il gioco dell'ambiguità sessuale si fa più esplicito e volutamente provocatorio. Infatti, in esso gli avambracci della ragazza sono amputati e ancorati al bancone con dei fili metallici. La barista-Morimura è nuda e un vaso posto in posizione strategica

nasconde i genitali, innescando un processo voyeuristico alimentato anche dal gioco dello specchio che riflette il volto del cliente, che è ancora il volto dell'artista. Il trucco, i costumi e le sembianze del soggetto aumentano i dubbi sulla sua identità - donna, trans, viado o travestito - è certo che l'artista sfida provocatoriamente i miti e gli stereotipi della contemporaneità, come fa con tutti gli altri prodotti culturali che occupano l'immaginario collettivo.

Anche quando veste i panni di un'altra opera di Manet, l'*Olympia*, assume le sembianze di un personaggio androgino con la sua servetta di colore dove il gusto per l'artificio raggiunge livelli altissimi. Ogni cosa, scenografia inclusa, contribuisce a denunciare la falsità di ciò che stiamo vedendo, ma trattandosi di un capolavoro della storia dell'arte, si richiede una doppia decodifica allo spettatore, sempre confuso di fronte alla straordinaria abilità trasformista dell'artista giapponese.

La relazione ambivalente e straniante tra due culture che non sempre riescono a dialogare tra di loro è ancora più evidente quando Morimura prende di mira le grandi icone del cinema



hollywoodiano, della musica e dell'arte. Celebri sono i suoi ritratti di Frida Kahlo con le sopracciglia ben in evidenza e quello di Micheal Jackson che offre materiale fertile nel suggerire un'identità androgina. Ma è soprattutto nei ritratti delle celebrità del cinema che le contraddizioni diventano la cifra

¹⁸ F. Maggia, op. cit. p. 46.

stilistica della poetica dell'artista. Di volta in volta, Morimura indossa i panni di «Vivien Leigh in un giardino fiorito di Kyoto, Brigitte Bardot a cavallo di una motocicletta nelle strade di Osaka [...] o Marilyn Monroe in posa alla Tokyo University»¹⁸. In questo modo l'artista cerca nuove forme di dialogo tra Oriente e Occidente, restando sempre in bilico tra una cultura e l'altra e tra identità e alterità. L'estrema cura per ogni dettaglio delle sue messe in scena denota una sensibilità estrema per il concetto di bellezza che, tuttavia, Morimura rimette in discussione e in relazione alle più attuali tematiche sociali, come la sessualità, l'identità culturale e il potere dei media. L'artista «che è il primo autentico voyeur di se stesso, ci invita a guardare con la medesima morbosità intellettuale le mutazioni che attorno a noi continuamente intervengono»¹⁹. Nel suo desiderio di costruire un ponte tra sé e l'altro da sé, l'artista di Osaka ci invita a partecipare al mistero di un'esistenza sempre in bilico tra l'assenza di identità e la sua presenza ingombrante. Morimura

¹⁹ *Ibidem*.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares***



Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

«gioca con la maschera del proprio corpo in un rimando di identità impazzite, attua la sorpresa dello spaesamento proprio nella minuziosa ricostruzione dell'immagine, ritrova così la propria identità nell'atto di un'emulazione ossessiva»²⁰.

Ad un certo punto abbiamo assistito ad un cambio di registro nella produzione artistica di Morimura. Nel 2006 con *Requiem for the XX Century*, l'artista parte da immagini di giornali d'epoca, rielaborando minuziosamente situazioni realmente accadute, ma ricollocate in uno scenario orientale per creare quel contrasto destabilizzante che caratterizza tutte le sue opere. Protagonisti di questa serie non sono più i grandi maestri della storia dell'arte, né le accattivanti icone di massa, ma i personaggi più controversi e inquietanti della storia e della politica, tra cui Che Guevara, Mao Tse Tung, Adolf Hitler e molti altri. Non più donne, non più straordinaria bellezza, non più identità di genere incerte, ma ritratti di uomini decisamente

brutti, poco attraenti e con uniformi tristi e severe. In quest'opera Morimura affronta temi ed eventi del XX secolo fondendo memoria collettiva e ricordo personale, per esprimere un disagio che scaturisce dalla consapevolezza di un presente-futuro di cui non abbiamo più il controllo. Ai tradizionali mezzi espressivi utilizzati finora, l'artista aggiunge il video attraverso il quale fa parlare i suoi personaggi, insinuando ancora più dubbi nello spettatore che si trova di fronte a quesiti complessi e irrisolti.

Il primo personaggio interpretato da Morimura in questa rassegna dell'assurdità della storia contemporanea è Yukio Mishima. L'artista rielabora il discorso che lo scrittore e attore giapponese tenne ai cadetti di una caserma prima di suicidarsi. In essi Morimura si interroga sullo statuto stesso dell'essere artista domandandosi: «Voi siete artisti? Se lo siete veramente, perché siete prigionieri di forme espressive che negano la vostra stessa identità?».

²⁰ D. Eccher, op. cit., p. 24.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares



Mishima [...] link ideale tra le precedenti figure femminili e gli attuali leader maschili per la sua ambiguità estetica e sessuale [...] dà innanzitutto voce all'artista tormentato e probabilmente disilluso, ma rappresenta solo la punta estrema e più dolorosa delle riflessioni che stanno alla base dei nuovi lavori di Morimura, risoluto nell'estendere le sue preoccupazioni a questioni ben più ampie, appartenenti al quotidiano vivere e dibattersi di ognuno di noi²¹.

Tra gli altri personaggi possiamo vedere la storia rivisitata di Lee Harvey Oswald, assassino di Kennedy, mentre viene ucciso da Jack Ruby. E non poteva certo mancare in un lavoro di questo tipo la citazione di una delle figure più controverse e tristemente note del Novecento, il dittatore Hitler. Morimura-Hitler è ispirato alla rappresentazione di Chaplin nel *Grande dittatore* del 1940. Le fotografie, che offrono una visione assolutamente ridicola e spassosa del *führer*, sono accompagnate da un video in cui Morimura rielabora l'orazione finale del film, sostituendo l'affermazione del barbiere che sostiene di non volere essere un imperatore, con la frase "non voglio essere un dittatore". Morimura prosegue interrogandosi sulle diverse forme di dittatura possibili ricordando che "uno Stato, non solo un individuo, può diventare un dittatore". Questa produzione, quindi, si focalizza sui pericoli di una nuova, ma non meno inquietante forma di dittatura rappresentata dai media,

²¹ F. Maggia, op. cit., p. 48.



dalle tecnologie e dalle mode che destabilizzano continuamente il senso e l'essenza dell'identità umana.

Come fa notare Kai Itoi, gli avvenimenti storici che interessano a Morimura sono tutti precedenti al 1980. Anche nella serie *Actress* rielabora icone dei film realizzati tra il 1920 e il 1970, come se il XX secolo fosse finito in quel periodo. Morimura, infatti, ha affermato: «Ho un ricordo preciso: quando ho visto *Guerre Stellari* ho pensato che si era chiusa un'epoca e che se ne apriva un'altra. [...] Ma la cosa non mi entusiasmò. Sapevo che l'epoca nuova non mi sarebbe piaciuta»²². Quel film per Morimura rappresenta, quindi, l'inizio di un'era innovativa, quella delle nuove tecnologie, dei videogiochi e di internet. Per chi come lui considera la pittura ad olio la vera arte e utilizza la fotografia con un ricercato effetto mimetico l'arrivo del computer e delle immagini digitali ha segnato la fine di quell'epoca con cui si è sempre confrontato. Pertanto, dopo aver ripercorso secoli di storia dell'arte e dopo essersi dedicato al

²² K. Itoi, *Yasumasa Morimura: placare il Susano di Kamagasaki*, in A. Vattese (a cura di), op. cit., p. 24.

Contributi 2023

**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

citazionismo *glamour* delle indimenticabili icone del cinema hollywoodiano e delle star contemporanee, Morimura approda al suo *requiem* che, oltre la parodia, cela un messaggio profondo e poco entusiasmante perché ci ricorda che «l'umanità è tristemente futile»²³.

Nella *Flatland* di Takashi Murakami

«Il mondo del futuro potrebbe essere come il Giappone è oggi – *super flat*. Società, costumi, arte, cultura: tutte sono estremamente bidimensionali»²⁴. Con questa affermazione inizia il manifesto programmatico dell'arte di Takashi Murakami. Nato nel 1962 a Tokyo, studia pittura tradizionale giapponese presso l'Università d'Arte della capitale nipponica. Nel 1994 vince una borsa di studio del MoMa e si trasferisce a New York interessandosi alla Factory di Andy Warhol. Considerato il principale esponente di una versione orientale

della Pop Art, anche lui, come il suo mentore, ha costruito una *Hiropon Factory*, poi trasformata in *Kaikai Kiki LLC* nel 2001. In questa vera e propria “industria d'arte” lavorano un centinaio di artisti e si produce tutto ciò che ruota intorno al *brand* Murakami. Dalle opere più costose agli oggetti di design e merchandising, fino ai più piccoli gadget nella convinzione che è così «che l'arte trova il modo di arrivare a tutti e tutti ne possono godere»²⁵. Murakami, quindi, non è solo un'artista, ma un'icona che si muove tra i diversi ambiti dell'arte, della moda e della cultura popolare.

L'estetica *superflat* di Murakami ripercorre l'evoluzione dell'arte giapponese dagli inizi del Novecento fino alla cultura degli *anime* e interpreta la condizione psichica attuale non solo del Giappone, ma del mondo intero. Come lo stesso Murakami spiega, nel dopoguerra in Giappone si creò una spaccatura tra l'arte d'avanguardia secondo una concezione occidentale e l'arte folkloristica come le pitture e le tecniche tradizionali giapponesi.

²³ F. Maggia, op. cit., p. 49.

²⁴ T. Murakami, *Superflat*, Madra Publ., Tokyo 2000, p. 9.

²⁵ S. Viti, *Intervista a Takashi Murakami*, <http://www.nippop.it/it/media-and-arts/blog/jmagazine/media-arts/intervista-takashi-murakami>.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

Quest'ultima è stata supportata dal pubblico di massa, mentre gli artisti appartenenti ai movimenti di avanguardia hanno cercato di trovare il proprio posto nel "regno dell'arte". Agli artisti che si esprimevano attraverso forme d'arte più popolari, come manga, *anime*, videogiochi e cartoni animati, è stata a lungo negata un'identità artistica pubblica. In definitiva, in Giappone il concetto di arte è rimasto vago tra le masse. Il termine intrattenimento, invece, avendo una sua realtà concreta è maggiormente compreso²⁶. Negli anni Ottanta, quindi, i manga e l'arte erano ancora considerati due cose diverse, appartenenti a mondi distanti tra loro. Per Murakami la nozione che ha rivoluzionato la storia dell'arte giapponese è "eccentricità", concetto ideato dallo storico dell'arte Nobuo Tsuji, suo professore all'università che, nel libro *The Lineage of Eccentricity*, presenta il manga come possibile forma d'arte. Da questa intuizione è nata la teoria *Superflat* dell'artista giapponese che fonde mirabilmente il mondo dell'arte con

quello dei manga, creando un ponte con tutta la cultura visiva occidentale.

Murakami, infatti, partendo da una peculiarità della tradizione giapponese che è la bidimensionalità, ha rivoluzionato il modo di vedere l'arte nipponica valorizzando questa caratteristica. "Superflat" è, quindi, il neologismo inventato dall'artista per indicare la bidimensionalità concettuale tipica della sua tradizione che, tuttavia, oggi è diventata prerogativa di tutta la cultura visuale postmoderna, sempre più esperita attraverso lo schermo di un computer. L'arte di Murakami, quindi, risulta intuitiva di un fenomeno globale che non conosce più confini territoriali e culturali. Ormai tutto, dall'arte al cinema, dalla grafica alla moda fluttua sulla superficie di uno schermo, proprio come accade sul desktop del computer, in cui i vari layouts si incastrano l'uno con l'altro su uno stesso piano. Murakami non fa alcuna differenza tra cultura alta e cultura bassa, perché tenerle sullo stesso piano è necessario

²⁶ Vedi, T. Murakami, *Superflat*, op. cit., p. 18-20.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

per trasmettere la sensazione fisica della “piattezza”. “Superflat”, infatti, non è una tendenza, ma una sensibilità, una visione del mondo che unisce passato, presente e futuro. E così questo concetto, originariamente giapponese, è stato completamente occidentalizzato.

Takashi Murakami si muove tra tradizione, sperimentazione e cultura pop attraverso i più svariati mezzi espressivi - performance, installazioni, fotografia e scultura - per approdare alla *Flatland*, la sua particolare visione del mondo contemporaneo. La sua arte si ispira alle icone degli Otaku, le persone che trascorrono la maggior parte del loro tempo in casa schiave dei manga, degli *anime* e dei videogiochi e che, per l'artista, sono l'espressione di un malessere crescente all'interno della società giapponese. Lui stesso appartiene alla generazione di artisti cresciuti trascorrendo ore e ore davanti ai videogiochi e internet, a leggere manga, a guardare cartoni animati o videoclip

musicali, circondati da peluche e oggetti *kawaii*. «Difficile [...] (quindi) sfuggire all'incantesimo di storie meravigliose e colori così seducenti; difficile sottrarsi alla voglia di rielaborare in opere d'arte quel mitico reame di educazione sentimentale»²⁷. Murakami, quindi, come Andy Warhol e Jeff Koons, ci mostra che anche l'arte sta diventato una forma di intrattenimento che deve competere con il cinema, la televisione, la pubblicità e internet, e che per farlo si appropria, spesso solo per ribaltarle, delle “regole della seduzione” che ne garantiscono il successo.

Nel 1992, con *Signboard TAKASHI*, l'artista inizia il percorso di trasformazione di se stesso in un marchio di garanzia, un vero e proprio copyright in cui l'artista utilizza l'icona di una nota marca di giocattoli, sostituendola con il suo nome a caratteri cubitali. Successivamente il suo marchio registrato prenderà la forma di svariati personaggi, tutti vagamente somiglianti all'artista e che Fabriano Fabbrì definisce

²⁷ F. Fabbrì, *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, Mondadori, Milano 2009, p. 182.

Contributi 2023

**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

«alter logo»²⁸. Non è un caso che in un'epoca in cui tutto, compreso il corpo e l'identità, si trasforma in merce, l'artista stesso diventa garante della qualità di un prodotto, che in realtà è lui stesso. Murakami affronta con freschezza e spirito critico i temi più controversi della società postmoderna inventando un mondo solo in apparenza fantastico, carino e delicato.

Principale *alter logo* di Murakami è Mr Dob, tenero protagonista di molte sue opere, con le sembianze a metà strada tra un topolino e una scimmietta in stile manga. Fabbri sottolinea l'affinità concettuale di questo fantastico personaggio con il desktop del computer, «Desktop? Computer? Piattezza? Viene fin troppo facile aggiungere una “o” e allungare a desktop la parentela con la schermata del pc»²⁹ e con l'altro “topo” con cui interagiamo quotidianamente, il mouse. DOB assume diverse forme - palloni gonfiabili, pitture, sculture e T-shirt - che vengono prodotte nella *Factory* dell'artista. Ma l'universo di Murakami è popolato da numerose figure: Kaikai, Kiki, *happy*



mushrooms, *jelly fish eyes*, fiori di ciliegio che, in alcune opere come *Chaos*, si moltiplicano, esplodono e si evolvono in qualcosa di mostruoso, osservandoci e interpellandoci con un'invasione di occhi, marchio di garanzia dell'artista.

I fiori di *Cosmos*, invece, sono molto simili agli *smiles*, le faccette che utilizziamo quando inviamo messaggi con il

²⁸ *Ibidem*.

²⁹ F. Fabbri, op. cit., p. 186-187.

Contributi 2023

**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

cellulare per veicolare i nostri stati d'animo. Questo mondo colorato, carino e infantile, tuttavia, è solo in apparenza innocuo e privo di critica sociale. Tra un fiore, un topolino, un funghetto e un occhietto, infatti, si insidia «una cattiveria superpiatta ed esaltante, paragonabile ai geniali dispetti dei Simpson o alle strepitose malignità di South Park»³⁰.

Takashi Murakami, quindi, è ingannevole come tutti i suoi lavori, così chiari e innocui a prima vista. «Ti sembra che tutto sia lì, in superficie. Ma poi ti ricordi che Murakami-san ha elaborato l'affascinante concetto di superflat, termine che cerca di spiegarci parlando di “convergenza tra le varie forme d'arte e di artigianato” e della “molteplicità dei punti di vista”»³¹. La poetica di Murakami è profondamente legata alla sua città natale, Kokura, diventata tristemente famosa, poiché fu scelta come bersaglio di riserva per il lancio della bomba atomica su Hiroshima in caso di nebbia. E proprio la nebbia la salvò, quando



il 9 agosto l'obiettivo fu deviato su Nagasaki per motivi di visibilità. Il senso della catastrofe, quindi, permea il pensiero di

³⁰ Ivi, p. 193.

³¹ M. G. Meda, *Interview*, in “Vogue Italia”, novembre 2006, p. 46.



Murakami che presenta un mondo alternativo come «strategia di sopravvivenza»³² a un presente e un futuro incerti e di cui si fa fatica a trovare un senso. Con i suoi personaggi fantastici del

³² J. Fleming et alt., *My reality, Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*, Des Moines Art Center, s.l., 2001, p. 15.

mondo Otaku, soprattutto gli *anime*, Murakami offre una chiave di lettura della realtà contemporanea giapponese come controparte delle ricerche artistiche occidentali, che hanno affrontato le medesime tematiche sociali. Se, infatti, «i supereroi sono comuni nei fumetti tradizionali, un tema predominante negli *anime* è la loro sostituzione con il cyborg nel futuro postumano. Il movimento degli *anime* interroga il ragionamento morale tradizionale sulle nuove tecnologie che sfumano le distinzioni tra umani e macchine»³³, ponendo interrogativi sul corpo umano e sul senso del nostro futuro come esseri umani.

È interessante notare quanto sia differente la percezione della realtà che alimenta l'universo immaginario di Murakami rispetto a quella del collega Morimura, di cui è più giovane di circa dieci anni. Murakami, infatti, è nato proprio negli anni in cui iniziava a diffondersi la cultura occidentale in Giappone e si affermava l'estetica di manga e *anime*. Pertanto l'artista di Tokyo, guarda la realtà attraverso la lente della cultura digitale

³³ S. Lubowsky Talbott, *Posthuman: monsters and cyborgs*, in *ivi*, p. 46.

Contributi 2023

**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

e l'unico mondo che riesce a concepire è quello del futuro tecnologico, *superflat* appunto. Morimura, al contrario, fa fatica a confrontarsi con la rivoluzione tecnologica che ha investito la nostra vita e l'identità stessa dell'artista postmoderno, non riesce ad accettare la folle produzione di immagini cui assistiamo quotidianamente e che sembra cancellare un passato di storia dell'arte e della cultura occidentale, a cui lui ha sempre guardato con rispetto e fascinazione, nonostante il carattere apertamente sovversivo delle sue opere.

Il "pittoricismo" di Murakami, invece, è tecnologicamente aggiornato. Le sue immagini "superpiatte" sono il risultato di elaborazioni digitali che non contemplano imperfezioni e sbavature, proprio come le icone bidimensionali di uno schermo ai cristalli liquidi. L'artista, quindi, offre il punto di vista sulla realtà di chi, oltre la superficie, non riesce ad immaginare il futuro e per questo si chiede quale sarà il passo successivo in un mondo sempre più artefatto e dis-umano. E così



nel suo universo fantastico, «le margherite col sorriso standard di una emoticon sono *kawaii* (carine e delicate) solo all'apparenza dal momento che, come l'artista spiega: "è ovvio che talvolta un mio disegno particolarmente colorato, se visto con gli occhi di un bambino, possa apparire allegro. Allo stesso



tempo io cerco di usare però anche immagini che diano un brutto presentimento. Il mio messaggio è molto diretto, molto sincero: ci stiamo dirigendo verso un mondo che sarà sempre più instabile e che potrebbe risolversi in qualcosa di negativo. E dobbiamo prepararci»³⁴. Gli *anime*, quindi, con i loro effetti speciali, i riferimenti alla tecnologia futuristica, ai cyborg, alle creature fantastiche e i richiami a paesaggi post-apocalittici, ai ruoli di genere e al consumismo, sono il simbolo dell'impotenza dell'uomo di salvaguardare la propria umanità. E Murakami *superficialmente* arriva dritto al cuore di questa impotenza.

³⁴ S. Viti, intervista cit.

La spiritualità cyberfemminista di Mariko Mori

Mariko Mori, nata a Tokyo nel 1967, appartiene alla generazione di artisti che, come Takashi Murakami, hanno contribuito a collocare l'arte giapponese nel contesto internazionale, rendendola immediatamente riconoscibile. L'artista nipponica utilizza svariati mezzi espressivi – fotografia, video, installazioni e performance – per introdurci in un universo completamente immerso nella finzione, attraverso il quale rappresenta la propria visione del mondo, investigando gli stereotipi culturali dell'identità femminile e puntualizzando il futuro della tecnologia in rapporto alla nostra vita. Mori esordisce nel settore della moda prima come modella e poi come designer, lavoro che le permette di esprimere più liberamente la sua creatività. È lei a realizzare personalmente gli abiti che indossa nei suoi *tableaux vivant*, sovrapponendo il sistema dell'arte a quello della moda. Le sue opere mostrano in modo evidente l'influenza dell'esperienza nel mondo del *fashion*,

Contributi 2023**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

poiché «risulta fondamentale il rapporto che si instaura tra l'abito e il soggetto che lo veste: cambiare vestito è come cambiare personalità, si muta in personaggi, che sono quelli suggeriti dall'indumento indossato»³⁵. L'artista sostiene che «i vestiti rappresentano la pelle e il guscio di un individuo; sono l'espressione della mia identità e delle mie idee»³⁶. Mori, proprio come Murakami, trae ulteriori suggestioni dal fantastico e sconfinato immaginario pop degli *anime* e dei videogiochi con le loro icone digitali, che rielabora mescolando la cultura zen con la tecnologia più sofisticata.

Il suo ingresso nel mondo dell'arte risale ai primi anni Novanta, periodo in cui si affermano prepotentemente il protagonismo, la volontà di mettersi in gioco in prima persona e di utilizzare il proprio corpo come strumento per indagare il concetto d'identità ed esperire nuove realtà. In questi anni caratterizzati dalla cultura della finzione, dell'artificio e della

simulazione virtuale, Mori realizza una serie di performance, in cui si esibisce in lunghe e statiche permanenze come un manichino nelle vetrine di alcuni negozi di Manhattan. Tuttavia, l'artista è nota per una serie di opere, realizzate nel 1994, in cui affida al suo corpo e alla sua persona il compito di raccontare le metamorfosi e le ambivalenze contemporanee, usando la fotografia come supporto delle sue "tecno-performance". In *Subway* Mori si presenta nella metropolitana di Tokyo con una divisa spaziale che insinua dubbi sulla sua natura umana. Nel bel mezzo della quotidianità della città giapponese, l'artista innesca un processo destabilizzante che non può non riscuotere risposte emotive, nel momento in cui presenta un'alterità che è parte del nostro essere al mondo, ma di cui non abbiamo precisa consapevolezza. In *Warrior* la ragazza è appena uscita da un videogioco e tiene ancora tra le mani il fucile laser con cui andrà a caccia di nemici. Queste due opere sono l'esempio concreto di

³⁵ D. Eccher, op. cit., p. 33.

³⁶ G. Celant, *Mariko Mori: Dream Temple*, Fondazione Prada, Milano 1999, s. p.

**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**



come altri mondi e realtà virtuali, o fittizie come le definirebbe Luhmann, possano diventare concepibili ed esperibili in prima persona. Giocando sullo scarto esistente tra realtà e finzione, e attraversando lo spazio indeterminato della nostra immaginazione, Mori induce lo spettatore a credere che questa eroina postmoderna possa essere davvero un cyborg o un androide, visualizzando così le fantasie delle persone che,

nutrendosi di *anime* e videogiochi, si relazionano alla realtà attraverso lo schermo di un computer.

La protagonista di *Play with me* è, invece, una geisha post-tecnologica che indossa una parrucca azzurra, un'armatura metallizzata, un vestitino e dei guanti di tessuto gommoso ispirati al colorato abbigliamento Neopop degli *anime* e dei manga. Neopop, o meglio Tecnopop, è anche la *cybergirl* di *Tea Ceremony III*, in cui Mori incarna lo stereotipo della donna giapponese depositaria di saperi antichi e tradizioni rituali come quella della cerimonia del tè. La cultura tradizionale giapponese, tuttavia, è esibita non senza produrre un effetto straniante in uno scenario super-contemporaneo. Mori-geisha-cyborg si muove con disinvoltura tra grattacieli e uomini d'affari mossi da sentimenti contrastanti di fronte alla performance dell'artista che ostenta movenze da androide e orecchie da coniglio.

Ma perché limitarsi a vivere una vita reale seppur popolata da cyborg ed androidi? Perché non crearne una virtuale? Potrebbero essere queste le domande che hanno

Contributi 2023***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

ispirato *Birth of a Star*, opera del 1995, in cui Mori sembra l'eroina di un cartone animato che abita un mondo pieno di bolle colorate indossando un completino futuristico, corredato di protesi sonore, cuffie stereo e collare di plastica. Una perfetta star del cyberspazio che con le sue pupille catarifrangenti



Contributi 2023**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

incarna il prototipo dell'individuo postmoderno, che non può fare a meno di indossare le sue indispensabili protesi tecnologiche.

In *Head in the Clouds*, sempre del 1995, e in *Genesis* del 1997, Mori rinuncia alle ambientazioni urbane prediligendo atmosfere stellari, in cui abitano due eroine tecnologiche che sembrano delle divinità del futuro. Mariko-geisha-cyborg-dea «incarna e comunica un'interattività culturale che, tra passato e futuro, natura e cultura, misticismo e consumismo, fa di lei una sorta di mutante, una creatura dai tratti e dalle gestualità un po' aliene, l'effetto di una sintesi estetica tra immodificabili canoni classici e perturbabilità della bellezza nel glamour contemporaneo»³⁷.

Il primo video realizzato da Mori nel 1996, *Miko no Inori*, segna un'evoluzione nel percorso che conduce verso un luogo utopico, come approdo ideale per la ricerca spirituale



dell'artista. In esso Mori trasporta il suo repertorio di personaggi del cyberspazio nel regno della spiritualità neo-buddista, trasformandosi in una divinità dai capelli di platino e gli occhi brillanti, impegnata in performance ritualistiche con una sfera di

³⁷ Vedi "Vogue Italia", n° 596, aprile 2000, p. 278.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

cristallo all'interno della postmoderna architettura dell'aeroporto di Narita. «Lo storico dell'arte Norman Bryson nota il cambiamento dalle prime fotografie di Mori che “incarnano il sociale nel suo versatile corpo”, alle sirene e le dee di questo e altri video che presentano contenuti sempre più misticheggianti che ora esibiscono “una sintomatica personificazione: Mori inventa corpi e scenografie per quei corpi che non sono più legati [...] ad alcun determinato contesto sociale»³⁸. Come sostiene Monika Kin Gagnon, se i primi soggetti incarnati da Mori evidenziavano una riflessione sulla banalità e lo stile consumistico della vita suburbana e della socialità, i personaggi divini delle più recenti performances occupano uno spazio incerto a metà tra tradizione e utopie futuristiche. Questo regno spirituale viene offerto dall'artista come antidoto alla vacuità del materialismo, anche se la stessa Mori, mescolando cultura zen e alta tecnologia, tradizione e

Neopop, mostra la consapevolezza della difficoltà di sfuggire completamente dagli ideali della società dei consumi.

Fino a questo momento le opere di Mori non invitano lo spettatore a partecipare, ma si limitano a persuaderlo trascinandolo in una realtà da videogioco, attraverso un coinvolgimento sensoriale totale. Ma a partire da *Beginning of the End*, un lavoro in *progress* realizzato tra il 1995 e il 2006, lo spettatore diventa fruitore, parte integrante della realizzazione dell'opera. Tuttavia il lavoro che segna una svolta in questo senso è *Dream Temple* del 1999 realizzato per la Fondazione Prada e ispirato allo Yumedono (Tempio dei sogni) di Hōryūji. Non si tratta di un luogo immaginario, ma di un vero e proprio tempio dei sogni ipertecnologico, un'installazione costruita con la tecnologia più sofisticata e che, allo stesso tempo, appartiene alla secolare tradizione della meditazione buddista. *Dream Temple* è una grande struttura di vetro a pianta ottagonale,

³⁸ M. Kin Gagnon, *Kyozon Video: Consumer Ennui, the Lure of Divinity and “Spiritual Marketplace*, in A.A.V.V, *Kyozon*, Kamloops Art Gallery, 2002, pp. 51-52.

Contributi 2023***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

all'interno della quale c'è un'energia luminosa che investe il fruitore che vi accede. Inoltre entrando si possono osservare pannelli di rivestimento trasparenti e cangianti, schermi a cristalli liquidi che cambiano aspetto quando percepiscono la presenza umana. Il tetto è sormontato da una sagoma biomorfa che si sdoppia e si moltiplica in una serie di pendenti che ricordano le bolle di sapone, i canditi e le caramelle presenti nelle prime opere di Mori. Il colorato mondo Neopop, che ispira la poetica dell'artista, in queste opere si ibrida con una rinnovata dimensione spirituale alla ricerca dell'essenza dell'esistenza umana. Il tutto è corredato dalla proiezione di un video ad alta risoluzione che definisce un mondo "esemplare". Mori sottolinea la stretta relazione tra la tecnologia e la visione sciamanica «che pensava in termini di materiali trasparenti e oro per giungere alla definizione di un luogo ideale. Anche la tecnologia insiste nel definire l'*assente*, il centro sconosciuto che si nasconde dentro di noi»³⁹. Secondo l'artista nipponica l'arte e

la tecnologia condividono le stesse ansie e preoccupazioni ed entrambe aspirano a risolvere i problemi della vita. *Dream Temple* è legata al desiderio di Mori di immergersi in quella zona del subconscio - la coscienza - per dare corpo alla sua immaginazione. La *virtual reality* che l'artista crea sapientemente, pertanto, è uno spazio meditativo dove è possibile entrare in contatto con il proprio essere.

Mariko Mori, quindi, è un'artista completamente immersa nella finzione, talmente calata nel suo immaginario da perdere di vista i confini tra autentico e inautentico, originale e copia, sogno e realtà. Sempre uguale a se stessa e allo stesso tempo sempre diversa grazie ad una fluida capacità trasformista che le permette attraverso abiti, trucchi e protesi tecnologiche, di assumere di volta in volta l'aspetto di un'eroina dei mass media o di una dea taoista che abita altrettanti fantastici spazi ultraterreni e cyberspazi. Mariko Mori ridisegna un mondo a sua immagine e somiglianza, descrivendolo nei minimi particolari

³⁹ G. Celant, op. cit., s. p.

Contributi 2023***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares***

come se, proprio grazie alle più sofisticate tecnologie, si potessero realizzare fotografie di realtà possibili, di luoghi suggeriti dalla mente e dallo spirito, inesistenti, ma rassicuranti. L'artista trasporta la filosofia della sua cultura all'interno di quella occidentale basata sulle opposizioni che non esistono in Oriente dove «le cose non sono mai separate, e nemmeno le sensazioni»⁴⁰. Come lei stessa spiega:

mi ispiro a ciò che accade nella nostra cultura e nella vita quotidiana. [...] A ciò che vedo nelle vetrine o addosso alle persone per strada. I giornali di moda e le pubblicità ci mostrano corpi irreali e superumani, qualcosa che ritengo correlato ad un desiderio diffuso di perfezione... Creo un immaginario che spesso viene considerato utopistico. In realtà, non sto che puntualizzando il futuro della tecnologia in rapporto alla nostra vita, un futuro nel quale vedo coesistere tecnologia e natura⁴¹.

⁴⁰ Vedi "Vogue Italia", n° 596, aprile 2000, p. 279.

⁴¹ *Ibidem*.

Il corpo ibrido di Mori, che oscilla tra il più convinto cyberfemminismo e una nuova dimensione religiosa e trascendente, è uno strumento di riflessione critica sul presente e sul futuro della nostra umanità, ma è anche il «simbolo di tutte quelle realtà che vogliono trovare la loro identità al di fuori degli schemi che li hanno sempre assoggettati e confinati nelle alterità»⁴².

Armonia è la parola chiave della poetica di questa artista che realizza opere che possono essere esse stesse una realtà in cui si crede, in una maniera o nell'altra, perché «essere opera significa esporre un mondo»⁴³ e chiedere al pubblico di entrare nell'immaginario prodotto. "Armonia" è per Mariko Mori l'energia che spiega, nel passaggio dalla realtà alla finzione, la ragione del nostro essere al mondo e del nostro sentire.

⁴² Cfr. R. Braidotti, cit. in E. Federici, *Quando la fantascienza è donna. Dalle utopie femminili del secolo XIX all'età contemporanea*, Carrocci, Roma 2015, p. 116.

⁴³ Vedi M. Heidegger, *L'origine dell'opera d'arte*.



Verità apparente - finzione – verità

Il carattere ambivalente e contraddittorio della realtà contemporanea trova, quindi, nell'arte un luogo privilegiato di riflessione. Muovendosi tra iperrealità ed evidente finzione, gli artisti stabiliscono un rapporto privilegiato con il pubblico che, di fronte all'opera d'arte, esperisce un senso di smarrimento necessario per acquisire consapevolezza dell'esistenza «di una realtà multipla che contiene al suo interno esperienze così diverse ma in relazione fra loro, favorisce l'affermarsi di una logica polivalente che accetta la convivenza di vero e falso, ponendo su questa contraddizione le basi per la comprensione dello scenario contemporaneo»⁴⁴. Se la realtà è sempre più esperita attraverso i media e la spettacolarizzazione del quotidiano, è evidente che l'apparenza è l'unico modo che abbiamo per conoscere il mondo. Anche se il termine apparenza è incerto e inquietante perché sottintende una specie di inganno

⁴⁴ L. Panaro, *Realtà e finzione nell'arte contemporanea*, art. cit.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese***
di Alessandra Olivares

implicito, «l'apparire rappresenta comunque il primo gesto con cui si manifesta la realtà, [...] è la prima certa e, contemporaneamente, ingannevole luce che illumina il reale. Dunque all'apparenza non si può sfuggire»⁴⁵.

Il nostro modo di percepire la realtà è influenzato da ciò che la società produce, e la società produce innanzitutto tanta apparenza. I media – cinema, fotografia, riviste, videogiochi – sfumano costantemente i confini tra reale e virtuale, mescolando i diversi ordini di realtà, rendendoli spesso indistinguibili gli uni dagli altri. In questo senso l'apparenza non è da considerarsi un ostacolo per la percezione o un velo che nasconde la verità, ma un «innumerevole campionario di maschere che la realtà, di volta in volta, indossa per presentarsi al mondo»⁴⁶, elaborando un proprio linguaggio che si abbandona al gioco della finzione per raccontare la verità.

E poi c'è la persona che «non possiede mai la propria persona, ma rappresenta sempre un altro dal quale è posseduta. [...] Il passaporto che dà accesso al regno pubblico [...] è il coraggio di morire, di suicidarsi, di fare della propria vita una morte vivente. Bisogna pagare cara l'immortalità: bisogna morire parecchie volte mentre si è ancora vivi»⁴⁷. E così, fare del corpo proprio o altrui il soggetto dell'opera, calandolo in numerosi scenari, vestito o travestito, in pose, espressioni e situazioni volutamente teatralizzate rappresenta una delle possibili varianti espressive dell'artista contemporaneo. *Tableau vivant*, travestimenti e *alter ego* diventano «un nuovo gioco della verità: una maschera che non cela ma presenta, che non confonde ma ordina, che non tradisce ma sostiene, che non inganna ma confessa»⁴⁸. E così il palcoscenico della vita e quello dell'arte si intrecciano instaurando una relazione necessaria tra

⁴⁵ D. Eccher, *L'apparente inganno*, in A. Bonito Oliva e D. Eccher (a cura di), *Appearance*. Milano, Charta, 2000, p. 22.

⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁷ A. Bonito Oliva, *Persona 2000 (il mondo è fatto della stessa stoffa del corpo)*, in A. Bonito Oliva e D. Eccher (a cura di), op. cit., p. 10.

⁴⁸ D. Eccher, op. cit., p. 22.

Contributi 2023**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

l'artista esibizionista e lo spettatore *voyeur* che osservandosi reciprocamente si interrogano sul senso dell'esistenza. La presenza del corpo dell'artista offre una testimonianza concreta di un presente altrimenti incomprensibile. Tuttavia, anche l'artista esperisce una condizione di incertezza e di disagio, perché vive in un mondo che non sembra più credere nel futuro. Pinder definisce questa condizione *sospetto biologico*. «Il sospetto nasce perché il mondo non combacia con la forma, e la forma esprime un *mondo del dubbio*, che diventa dubbio sulla propria identità, sul proprio ruolo e sugli strumenti che l'artista adopera per darsi uno statuto nel mondo della vita»⁴⁹. Il disagio postmoderno nasce da circostanze che non possiamo valutare semplicemente perché non ne abbiamo il tempo, dal momento che viviamo in quella che Zygmunt Bauman ha definito «società liquida». L'era che è stata capace, attraverso lunghe reti di cavi, di connettere tutto e tutti, paradossalmente,

ha prodotto l'incapacità di comunicare e sostenere la relazione con l'altro e con il mondo. In questo contesto anche l'arte diventa "liquida", assume contorni sfumati e incerti, pur riuscendo sempre ad offrire una pausa, ad arrestare il rapido fluire della storia per chi «si impegnerà appieno per raggiungere la conoscenza di quanto hanno prodotto e producono gli artisti nella consapevolezza, sensibile, delle mutazioni continue degli ingredienti espressivi e linguistici prodotti nel divenire storico e culturale»⁵⁰.

Sembra che al di fuori della scena mediatica non esista la possibilità di trovare un senso alle azioni e ai pensieri umani. Per questo celebrare, denigrare, manipolare e assecondare l'apparenza è un esercizio indispensabile per affrontare la solitudine che si cela dietro di essa e il vuoto oltre il quale l'Io non esiste. In questi ultimi decenni tanti artisti, come quelli presi in considerazione in questo lavoro, hanno riflettuto e continuano

⁴⁹ A. Bonito Oliva, op. cit., p. 13.

⁵⁰ G. Beringheli, *L'arte liquida di Zygmunt Bauman*, La Repubblica.it, 26 agosto 2012,

<https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2012/08/26/arte-liquida-di-zygmunt-bauman.html>.

Contributi 2023

***Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares***

a riflettere sul concetto di manipolazione attuato dai media, mettendo in crisi tanti luoghi comuni connessi ai temi dell'identità, dell'erotismo e della sessualità, con l'ambizione di ridefinire i codici etici ed estetici della nostra società. Ma siccome l'arte non vuole essere il luogo dove esprimere angoscia, delusione o sconforto, diventa autoironica, provocatoria e dissacrante. «Da Cindy Sherman a Mariko Mori [...] l'opera d'arte di oggi sembra infatti diventata il frutto di un'abile capacità di prendersi in giro, di guardarsi attraverso un specchio che deforma, esagera o esaspera sia la figura di chi rappresenta-è-rappresentato, sia gli oggetti della sua attenzione»⁵¹. L'ironia è innanzitutto una presa di distanza da questioni che comunque ci toccano ed è necessaria per «offrire la chance di una porta aperta sulla rappresentazione del mondo là dove si pensava che non fosse rimasto niente»⁵².

«L'arte è la menzogna che ci avvicina alla verità», sosteneva Pablo Picasso. Se consideriamo l'arte nel suo apparire di forme e colori in uno schermo che separa due mondi, quello dell'artista e quello dello spettatore, allora essa certamente perché ci presenta una visione diversa di quella realtà che, erroneamente, crediamo essere l'unica possibile. L'arte, tuttavia, non può prescindere dal reale di cui offre una versione manipolata ed elaborata attraverso il processo creativo. Quindi,

se si guarda dalla dimensione dalla quale siamo abituati a posizionarci, [...] l'artista, è il bugiardo per eccellenza, è colui che astrae un concetto per raccontarcelo elaborato secondo la propria fantasia e la propria inventiva. Se però guardiamo la stessa faccenda dall'altra sponda del fiume, quella dove per vedere basta chiudere gli occhi per entrare nella dimensione della sensibilità, scopriamo con stupore e meraviglia che l'opera ci concede finalmente di

⁵¹ M. Casadio, *Ironia*, in "Vogue Italia", gennaio 1999, p. 155.

⁵² E. Planca, *Ironia*, art. cit., p. 151.

Contributi 2023

Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali. Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese di Alessandra Olivares

smascherare una dimensione ipocrita ed insincera, considerata purtroppo normalmente esclusiva per la sua facilità di osservazione⁵³.

Allora l'opera d'arte, che si tratti di una minuziosa copia della realtà o di una palese finzione, proprio grazie al suo differente punto di vista sul mondo, permette di «capire e chiudere il cerchio cognitivo *verità apparente – finzione - verità*»⁵⁴.

⁵³ G. Belloni, art. cit.

Bibliografia

- A.A.V.V., *Kyozon*, Kamloops Art Gallery, 2002
- Alfano Miglietti F., *Identità mutanti: dalla piega alla piaga: esseri delle contaminazioni contemporanee*, Costa & Nolan, Genova, 1997
- Bellassai S., *La mascolinità contemporanea*, Carrocci, Roma, 2004
- Bonito Oliva A. e Eccher D. (a cura di), *Appearance*, Milano, Charta, 2000
- Carmagnola F., *Abbagliati e confusi. Una discussione sull'etica delle immagini*, Marinotti, Milano, 2010
- Casadio M., *Ironia*, "Vogue Italia", gennaio 1999
- Casadio M., *Favolistica*, "Vogue Italia", marzo 1999
- Celant G., *Mariko Mori: Dream Temple*, Fondazione Prada, Milano, 1999
- De Lauretis T., *Soggetti eccentrici*, Feltrinelli, Milano, 1999

⁵⁴ *Ibidem*.

Contributi 2023

**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

Fabbri F., *Lo zen e il manga. Arte contemporanea giapponese*, Mondadori, Milano, 2009

Federici E., *Quando la fantascienza è donna. Dalle utopie femminili del secolo XIX all'età contemporanea*, Carrocci, Roma, 2015

Fleming J. et alt., *My reality, Contemporary Art and the Culture of Japanese Animation*, Des Moines Art Center, s.l., 2001

Meda M. G., *Interview*, "Vogue Italia", novembre 2006

Murakami T., *Superflat*, Madra Publ., Tokyo, 2000

Priulla G., *C'è differenza. Identità di genere e linguaggi: storie, corpi, immagini e parole*, Franco Angeli, Milano, 2013

Ruspini E., Inghilleri M. (a cura di), *Transessualità e scienze sociali. Identità di genere nella postmodernità*, Liguori, Napoli, 2008

Somaini A., *Lo schermo e il corpo: Lev Manovich*, in R. Diodato, A. Somaini (a cura di), *Estetica dei media e della comunicazione*, Il Mulino, Bologna, 2011

Vattese A., *Yasumasa Morimura: Requiem per il XX secolo. Il crepuscolo degli dei turbolenti*, Skira, s.l., 2007

Sitografia

Belloni G., *Arte: menzogna o verità? L'artista: bugiardo o rivelatore di visioni superiori?*, pubblicato su "L'aperitivo illustrato", <http://www.giacomobelloni.com/page4/styled-5/index.html>

Beringheli G., *L'arte liquida di Zygmunt Bauman*, La Repubblica.it, 26 agosto 2012, <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2012/08/26/arte-liquida-di-zygmunt-bauman.html>

Esposito E., *La realtà del mondo e il realismo della finzione*, http://www.strozzina.org/manipulatingreality/i_catalogo_ee.php

Panaro L., *Realtà e finzione nell'arte contemporanea*, in "XXI Secolo", 2010, https://www.treccani.it/enciclopedia/realta-e-finzione-nell-arte-contemporanea_%28XXI-Secolo%29/

Viti S., *Intervista a Takashi Murakami*, <http://www.nipop.it/it/media-and-arts/blog/jmagazine/media-arts/intervista-takashi-murakami>

Contributi 2023

**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

Immagini

- Pag. 1 – Yasumasa Morimura, *Bar delle Folies-Berger*, 1990.
Pag. 3 – Barbara Kruger, *Your Body is a Battleground*, 1989.
Pag. 5 – Matthew Barney, *The Cremaster Cycle*, 1996-2002.
Pag. 9 – Noriko Yamaguchi, *Keitai Girl – N. 4*, 2004.
Pag. 11 – A sinistra: Marcel Duchamp, *Rose Selavy*, 1921; a destra: Yasumasa Morimura, *Doublonnage (Marcel)*, 1988.
Pag. 13 – Yasumasa Morimura, *Daughter of Art History: Princess A*, 1990.
Pag. 14 – Yasumasa Morimura, *Bar delle Folies-Berger*, 1990.
Pag. 15 – Yasumasa Morimura, *Portrait (Futago)*, 1988.
Pag. 16 – A sinistra: Yasumasa Morimura, *A inner Dialogue with Frida Kahlo*, 2001, a destra: *Self Portrait (Actress) After red Marilyn*, 1996.
Pag. 18 – Yasumasa Morimura, *A Season of Passion/A Requiem: Mishima*, 2006.
Pag. 19 – Yasumasa Morimura, *A Requiem: Where is the Dictator?*, 2007.

- Pag. 23 – Takashi Murakami, *Dob's March*, 1995.
Pag. 24 – Takashi Murakami, *Chaos*, 1998.
Pag. 25 – Takashi Murakami, *Cosmos*, 1998.
Pag. 26 – Takashi Murakami, *Tan Tan Bo Puking – a.k.a. Gero Tan*, 2002.
Pag. 27 – Takashi Murakami, *Super Nova*, 1999.
Pag. 29 – Mariko Mori, *Subway*, 1994.
Pag. 30 – A sinistra: *Tea Ceremony III*, 1994. A destra: Mariko Mori, *Birth of a Star*, 1995.
Pag. 31 – Mariko Mori, *Miko no Inori*, 1996
Pag. 35 – Mariko Mori, *Dream Temple*, 1999.

Contributi 2023**Mondi immaginari, travestimenti identitari e ibridazioni culturali.
Percorsi di genere nell'arte postmoderna giapponese
di Alessandra Olivares**

Alessandra Olivares – PhD in Arti visive, performative, mediali (Università di Bologna – Alma Mater Studiorum), storica dell'arte, studiosa e docente di Storia dell'arte contemporanea e Fotografia e moda presso l'ISD – *International Academy* (Napoli).

Ha insegnato Fotografia di moda presso l'Università di Roma – Sapienza. È stata Tutor e Cultore della materia per l'insegnamento di Fotografia e cultura visuale per i corsi di laurea in Moda dell'Università di Bologna – campus di Rimini. Da sempre interessata alle relazioni tra arte e moda con particolare attenzione all'uso del mezzo fotografico, è autrice di saggi in cui ha indagato la problematica della rappresentazione femminile nelle artiste protagoniste della fotografia contemporanea dagli anni Settanta in poi. Durante il dottorato ha ampliato i suoi interessi di ricerca lavorando sul tema delle mitologie collettive – bellezza, identità di genere e finzione - nella produzione artistica contemporanea e in relazione all'utilizzo delle tecnologie multimediali.

Tra le sue pubblicazioni *Cindy Sherman: la moda contro* (BUP, 2010), *Corpi di moda. Deborah Turbeville, Bettina Rheims, Vanessa Beecroft* (volume vincitore del Premio Paolo Costantini per la saggistica sulla fotografia, istituito dal Museo di Fotografia Contemporanea di Cinisello Balsamo, edizione 2012) e *Contemporary metamorphoses. Bodies and identities in the era of technological culture* (Mondadori, 2017). Inoltre ha scritto diversi contributi sulle riviste "ZoneModa Journal" e "Intrecci d'Arte". Scrive su "InStoria" (rivista online di storia e informazione – sezione Arte) e "Artuu Magazine".

Publicato nel mese di Aprile 2023

ARACNE

www.aracne-rivista.it

info@aracne-rivista.it

<https://www.facebook.com/aracnerivista>

<https://www.instagram.com/aracnerivista/>

ARACNE è una rivista iscritta nel Pubblico Registro della Stampa. Ha il codice ISSN 2239-0898 e rientra tra le riviste scientifiche (Area 10) rilevanti ai fini dell'Abilitazione Scientifica Nazionale (ASN).

© **Informazioni sul copyright:** tutti i diritti relativi ai testi e alle immagini pubblicati su ARACNE sono dei rispettivi Autori. Qualora il copyright non fosse indicato, si prega di segnalarlo all'editore (info@aracne-rivista.it). La riproduzione parziale o totale dei testi e delle immagini, anche non protetti da copyright, effettuata da terzi con qualsiasi mezzo e su qualsiasi supporto atto alla sua trasmissione, non è consentita senza il consenso scritto dell'Autore.