



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

Dipartimento dei Beni Culturali: Archeologia, Storia dell'Arte, del Cinema
e della Musica

Corso di Laurea Triennale in
Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo

Tesi di Laurea in Storia e Tecnica della Fotografia

La Pop Art Giapponese: Mariko Mori

The Japanese Pop Art: Mariko Mori

Relatore:

Prof. Carlo Alberto Zotti Minici

Laureanda: Rosamaria Saponeri

Matricola: 2003938

ANNO ACCADEMICO 2023/2024

Indice

1 Introduzione e prime opere	5
1.1 Introduzione alla vita e allo stile di Mariko Mori	5
1.2 Immaginario otaku: Subway, Warrior, Play With me	10
1.3 Disuguaglianza di genere in Giappone: Tea Ceremony	15
1.4 La finzione del linguaggio pubblicitario: Birth of a Star ed Empty Dream	18
2 La svolta spirituale	21
2.1 I primi passi verso il mondo spirituale. Beginning of the end	21
2.2 Esoteric Cosmos	25
2.3 Videoinstallazioni: Miko no inori e Nirvana	31
3 Installazioni ed architettura	36
3.1 Dream Temple	36
3.2 Wave UFO	41
3.3 Enlightenment Capsule e Transcircle	44
Bibliografia	46
Sitografia	47

1. Introduzione e prime opere

1.1 Introduzione alla vita e allo stile di Mariko Mori

Mariko Mori è nata nel 1967 a Tokyo, Giappone. L'infanzia di Mori si sviluppa in una famiglia agiata e con due genitori colti e studiosi: suo padre è un ingegnere che lavora nel mondo della tecnologia, mentre sua madre è specializzata in storia dell'arte Europea, che insegna all'Università Meiji, a Tokyo.

All'inizio della sua carriera Mori non intraprende la strada dell'artista bensì della stilista, dopo il liceo si iscrive al Bunka Fashion College di Tokyo¹ per seguire il corso di Fashion Design, in cui si diplomerà nel 1988.



Durante questo periodo, lavora contemporaneamente come modella e designer di moda.

In seguito alla sua esperienza nel mondo della moda, prende la decisione di lasciare il Giappone e trasferirsi a Londra dove sentiva che avrebbe potuto avere più opportunità di esprimersi lontana dalla cultura giapponese. Nel suo primo anno, studia presso la Byam Shaw School of Art e successivamente si diploma nel 1992 presso il Chelsea College of Art and Design. Dopo il diploma, si trasferisce immediatamente a New York, dove partecipa al programma di studio indipendente del Whitney Museum of American Art.²

Dopo aver trascorso questi cinque anni di studio all'estero, Mariko Mori torna nella sua patria, il Giappone. Queste esperienze all'estero arricchiscono la sua prospettiva, grazie

¹ Bunka Fashion College è una scuola professionale giapponese specializzata in fashion design e discipline affini.

² Mencarelli, Giovanna. «Mori, Mariko in “Enciclopedia Italiana”». [https://www.treccani.it/enciclopedia/mariko-mori_\(Enciclopedia-Italiana\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/mariko-mori_(Enciclopedia-Italiana)).

alla sua diretta immersione nella cultura e nell'educazione occidentale³; comprendere la visione occidentale in merito al suo paese natale le tornerà utile per la realizzazione delle sue opere, un esempio può essere la performance *Play With Me* in cui, oltre alla cultura manga e anime, appare anche realizzato l'immaginario occidentale di un Giappone evoluto e tecnologico.

L'esperienza come modella e indossatrice che comportava un cambiamento di abiti e di personalità è stato determinante per la crescita suo percorso artistico, si rivelerà infatti essenziale in ogni sua performance, dagli esordi alle ultime opere, inoltre si rivela estremamente vantaggiosa poiché consente a Mori di creare personalmente gli abiti con cui si camuffa durante le sue performance, seguendo passo per passo la loro costruzione dal progetto al vestito finito.

Mori si fa fotografare dai suoi collaboratori durante questi happening, immergendosi in spazi urbani contemporanei, assumendo una serie di ruoli e interpretando una vasta gamma di personaggi, creando così una serie di immagini che testimoniano l'evento e le reazioni delle persone che la circondano in quel momento. Queste foto sono pronte per essere esibite in gallerie internazionali, sfruttando il potenziale del mezzo fotografico. Esso diventa così sia una documentazione dell'atto artistico sia una narrazione visiva destinata a essere ricordata nel futuro. Tuttavia, Mori non si limita a questo: le immagini sono infatti una fusione di reale e virtuale e hanno una pluralità di significati diversi, tanto da generare diverse ipotesi sullo scopo per cui sono state create.⁴

Tra le sue primissime prove fotografiche si trovano *Market Value* e *Instability of Identity* entrambe del 1991; Quest'opera rappresenta il processo di reificazione tramite l'uso di giochi di ombre, presentando tre diverse "espressioni di identità": l'artista come modello, l'artista come designer e l'artista come completo detentore dei suoi poteri di autoaffermazione.

Tra le prime opere si trova anche "The Emperor's New Clothes" sempre del 1991, un'affascinante visione di un potenziale avvenire che minaccia costantemente di

³ Wallis, Jonathan. «The Paradox of Mariko Mori's Women in Post-Bubble Japan: Office Ladies, Schoolgirls, and Video-Vixens». *Woman's Art Journal* 29, fasc. 1 (2008): 3–12.

⁴ Angela VETTESE, *Si fa con tutto: il linguaggio dell'arte contemporanea*, Editore Laterza, Roma-Bari 2010, p.122.

trasformarsi in realtà, rappresentando un vivace racconto dell'eredità post-Warholiana interpretata alla lettera.⁵

L'idea che i vestiti siano l'espressione delle sue idee e della sua identità costituisce il fulcro centrale intorno al quale si sviluppano le trasformazioni della sua immagine nelle performance degli anni '90⁶.

La sua abilità nel settore della moda unita al suo talento artistico le permetterà inoltre, nel 2013, di progettare le scenografie e i costumi per una produzione attuale di *Madama Butterfly* di Puccini (opera in tre atti definita nello spartito e nel libretto come "tragedia giapponese" l'opera è dedicata a Elena di Montenegro, principessa del Montenegro e regina d'Italia) rappresentato al Teatro La Fenice di Venezia in collaborazione con la Biennale di Venezia.⁷

Ha partecipato nel 1993, presso l'Aldrich Museum of Contemporary Art di Ridgefield, alla collettiva *Fall from fashion* con l'opera "Art as fashion" I, II, III e nello stesso anno a un'altra collettiva (New York, Project Room) con l'opera *Close-up*. Pur fondando il suo lavoro sulla cultura giapponese tradizionale, si è servita delle tecnologie avanzate e della fotografia per realizzare opere anche di grandi dimensioni.

Nella fase iniziale della sua carriera, che si estende dal 1991 al 1995 (inizierà ad essere attiva a livello globale dal 1993), l'artista utilizza la fotografia come supporto concettuale per le sue audaci imprese performative, che possiamo definire come "teco-performance", grazie all'impiego senza timore di una tecnologia e di un immaginario di stampo avveniristico.⁸

La fotografia è essenziale per la condivisione delle performance di Mori, come per tutte le altre forme di performance. In particolare, a differenza di altri performance che si limitano a documentare le performance, Mori si interessa all'inquadratura, all'esposizione e utilizza obiettivi diversi per rese fotografiche diverse, come in *Subway* nella quale utilizza un obiettivo fish-eye per dare risalto alla sua presenza facendo apparire di sfondo tutti gli altri passeggeri della metro, che vengono notati solo in un secondo momento.

⁵ «Mariko Mori - Artforum International», 1992.

⁶ Celant, Germano. *Mariko Mori: Dream temple*, Fondazione Prada, Milano 1999.

⁷ Marzo, Cindi Di. «A Traveller in Time, from Standing Stones to the Distant Stars: An Interview with Mariko Mori».

⁸ D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». Aracne, febbraio 2013.

Ciò che le darà lo slancio alla notorietà internazionale è la mostra *Made in Japan*, mostra in cui ha esposto fotografie a colori di enormi dimensioni, in cui ritraeva se stessa in pose particolari, con dei costumi futuristici simili ad avatar dei videogiochi; la mostra, presentata a New York e a Tokyo tra il 1995 e il 1996, è stata così definita: “con una prospettiva affettuosa sul suo paese natale, ha esplorato il modo in cui fantasia e realtà si sovrappongono nella coscienza giapponese contemporanea”⁹. Inoltre, il titolo vuole anche essere ironico nei confronti dell’atteggiamento occidentale per quanto riguarda i prodotti provenienti dal “paese del Sol Levante” che tendevano ad essere definiti di scarsa qualità e per questo motivo sottovalutati.

La serie *Made in Japan* è stata creata (in Giappone) e ricevuta (nel mondo dell'arte dominato dall'occidente) in un momento storico molto specifico, quando l'arte contemporanea giapponese e la cultura popolare avevano appena iniziato a salire all'attenzione internazionale; sebbene la maggior parte delle testimonianze risalgano alla fine degli anni 90, la critica occidentale di fine anni 90' rivela una comprensione nascente piuttosto disomogenea dei riferimenti culturali giapponesi contemporanei che Mori ha utilizzato nelle sue prime opere.

Sebbene non abbia mai parlato della fonte di ispirazione per i suoi modelli di moda della serie *Made in Japan*, i suoi riferimenti sono evidentemente la cultura pop giapponese e in particolare Japanimation, un termine indiretto per manga giapponesi (fumetti), anime (animazioni) e videogiochi.¹⁰ Un termine centrale nella Japanimation e che fa parte della cultura del consumismo contemporaneo giapponese di cui anche Mariko Mori si serve per la realizzazione delle sue opere è *kawaii*, espressione emersa dalla fine degli anni '60 tra le studentesse, sta a significare un comportamento sociale e un aspetto dolce, puro e innocente; inoltre viene utilizzato, oltre che per la descrizione delle persone, anche per gli oggetti, generalmente associata a cose tonde e carine, come torte, nastri o gelati.¹¹

⁹ «Mariko Mori: Made in Japan».

¹⁰ Lee, SooJin. «Mariko Mori and the Globalization of Japanese “Cute” Culture: Art and Pop Culture in the 1990s», s.d.

¹¹ Ibidem

L'opera di Mori come artista si concentra in modo complesso guardando all'estetica kawaii e shojo¹² nella cultura di massa, rivelando chiare radici nella cultura e nella società giapponese postindustriale.¹³

Nelle prime esposizioni della Mori, si evidenzia in modo chiaro un tratto fondamentale delle sue opere: l'attaccamento e la passione dell'artista giapponese verso la sua patria, insieme agli influssi che la cultura contemporanea, con la sua abbondanza di artifici e stili di vita occidentali importati, esercita su di essa.

Inoltre Mori ha constatato quanto fosse marginale il ruolo della donna in Giappone rispetto ai paesi occidentali, proprio per tale motivo, alcune delle sue opere riflettono proprio su questo tema denunciando questa disuguaglianza sociale di donna all'interno della società giapponese.

¹² Il termine giapponese shōjo (少女? lett. "ragazza"), indica una categoria di manga indirizzati principalmente a un pubblico femminile, a partire dall'età scolare fino alla maggiore età

¹³ Lee, SooJin. «Mariko Mori and the Globalization of Japanese “Cute” Culture: Art and Pop Culture in the 1990s», s.d.

1.2 Immaginario otaku: Subway, Warrior e Play with me

Per quanto riguarda i suoi primi lavori la critica ha spesso menzionato le notevoli influenze della Pop Art americana, riconoscendo in essi il tocco ironico e celebrativo di Warhol e la potente sfida dissacrante di Cindy Sherman nel giocare e analizzare le identità contemporanee come maschere sociali.¹⁴

Mariko Mori infatti nelle sue performance utilizza moltissimo i riferimenti alla cultura pop giapponese quali eroina di manga, cyborg o guerriera futurista. I personaggi che interpreta fanno parte della cultura *otaku* おたく¹⁵, termine che sta ad indicare i ragazzi, per la maggior parte maschi, attaccati in maniera maniacale al mondo degli anime アニメ¹⁶, dei manga e dei videogiochi.

Nella maggior parte dei casi i personaggi femminili che interpreta vanno in netto contrasto con gli stereotipi della cultura giapponese, che vedono la donna spesso sottomessa¹⁷, Mori invece la fa apparire come un'eroina forte e indipendente.

A partire dagli anni '90, si è osservato un significativo aumento del fenomeno otaku, che si è sviluppato in parallelo con il crescente successo globale degli anime riscontrato in quel periodo.¹⁸

La sua prima performance è Subway (1994); per questa performance dove Mariko Mori fa entrare la fantascienza nella vita di tutti i giorni utilizza un obiettivo fish-eye che fa scivolare tutte le altre persone leggermente fuori dall'inquadratura.

Qui la troviamo vestita da donna-androide/cyborg, con una tuta argentata completa di microfono e pulsantiera sul braccio sinistro, portandosi dietro un armamentario a noi sconosciuto, comunicando con chissà quale base e pianeta; sembra quasi una comparsa di un film di Star Trek.

¹⁴ «NOEMA > SPECIALS > TRADIZIONE E INNOVAZIONE NELL'OPERA DI MARIKO MORI».

¹⁵ Otaku: letteralmente "casa tua". Espressione che si riferisce alla subcultura giapponese di appassionati di manga e anime.

¹⁶ Anime: Abbreviazione di animation, riferito alle opere di animazione di produzione giapponese.

¹⁷ Susan NAPIER, "Vampires, psychic girls, flying women and sailor scouts: four faces of the young female in Japanese popular culture" in Dolores MARTINEZ (a cura di), *The worlds of Japanese popular culture: gender, shifting boundaries and global cultures*, Cambridge University Press, Cambridge 1998, p.104.

¹⁸ Thomas LA MARRE, "Otaku movement" in Tomiko YODA, Harry HAROOTUNIAN (a cura di), *Japan after Japan: social and cultural life from the recessionary 1990s to the present*, Duke University Press, Durham-London 2006.

Ciò che rende tutto ancora più surreale è l'ambientazione: troviamo infatti Mariko Mori all'interno della metropolitana di Tokyo, uno dei luoghi più comuni e familiari per i residenti della capitale giapponese. Questo rapido mezzo di trasporto viene utilizzato quotidianamente da migliaia di persone.



Subway, Mariko Mori, 1994

Nonostante gli abiti molto appariscenti, i pendolari della capitale non sembrano fare molto caso all'aspetto particolare di Mori, infatti se escludiamo il ragazzo che sta aspettando al binario, fuori dalla porta alle sue spalle, sembra che le altre persone non notino niente di strano nel suo aspetto, c'è chi legge il giornale e chi tiene lo sguardo fisso in avanti, come se non ci fosse nulla di strano.¹⁹

La metropolitana rappresenta anche inevitabilmente il grande progresso tecnologico del paese e le comodità che offre ai suoi abitanti. In questa opera, la metropolitana diventa in qualche modo il capro espiatorio scelto da Mori per rappresentare la frenesia e i ritmi eccessivamente veloci a cui la routine quotidiana è arrivata, insieme agli orari rigidi che i lavoratori devono rispettare.

¹⁹ Haye, Christian. «24Back2 Mariko Mori». *Frieze*, 9 agosto 1995. <https://www.frieze.com/article/24back2-mariko-mori>.



Warrior, Mariko Mori, 1994

Un'opera analoga a Subway è Warrior, realizzata nel medesimo anno (1994).

Nonostante lo scenario sia radicalmente diverso, in quanto si passa dall'interno di una metropolitana ad una sala giochi, anche qui Mori rappresenta l'idea di una donna forte, una guerriera pronta ad attaccare, sempre vestita con abiti futuristici.

La realizzazione della performance avviene dentro una sala giochi, ricalcando l'idea dell'immaginario otaku dei videogame.

Ancora una volta, l'enfasi è posta sull'ambiente, offrendo una panoramica attraverso la fotografia. Nella sala giochi la predominanza è esclusivamente maschile, ad esclusione di Mori che si differenzia con il suo vestito in pelle nero da guerriera, come se fosse appena uscita da un cabinato della sala giochi stessa, come se si fosse materializzata in una guerriera e la finzione fosse entrata nella realtà.

Nel contesto della postmodernità, non avrebbe più senso cercare di separare la natura dall'artificio. È invece opportuno iniziare a pensare in termini di mescolanza, fusione o addirittura coincidenza tra sintetico e organico. Bisogna ammettere la possibilità che questa eroina spaziale possa essere un replicante, un autentico cyborg.²⁰

²⁰ D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». Aracne, febbraio 2013.



Play With Me, Mariko Mori, 1994

Sia queste che le performance fotografiche che verranno (in particolare Play With Me e Red Lights) giocano molto tra la realtà e la finzione, arrivando al limite dell'immaginazione; grande merito di Mori è quello di essere riuscita a dare una forma alle fantasie otaku, di rendere tangibile e reale ciò che era solo digitale, nei giochi o nei videogame. Questo suo voler portare nella realtà la fantasia del digitale, interpretando alieni, cyborg e robot è anche un grande riferimento al fenomeno dei cosplay²¹ fenomeno che all'epoca era appena nato in quanto si sviluppa proprio negli anni novanta.

Nell'opera Play With Me ha esplorato l'idea che il ruolo di una modella sia quello di essere un oggetto desiderabile, privo di emozioni per lo spettatore; ha voluto provare questa teoria posizionandosi davanti a un negozio di giocattoli a Tokyo, precisamente ad Akihabara, il quartiere per eccellenza più amato dagli otaku per la gran quantità di manga, videogiochi e tecnologia, il posto a cui pensano gli occidentali quando pensano ad un Giappone sviluppato ed ipertecnologico.

²¹ Cosplay: parola giapponese formata dalla fusione delle parole inglesi costume ("costume") e play ("gioco") che indica la pratica di indossare un costume che rappresenti un personaggio riconoscibile in un determinato ambito e interpretarne il modo di agire.

Mori si raffigura fuori dal negozio accanto ad un cabinato di videogiochi, vestita come se fosse appena uscita da quest'ultimo, indossando un costume da cyborg dall'aspetto sessualizzato e una lunga parrucca blu, in modo da suggerire una connessione tra sé stessa e le altre figurine di plastica in vendita all'interno del negozio.²²

Il suo abbigliamento potrebbe ricordare la guerriera Sailor Moon per i codini lounghi che cadono lungo la vita e la minigonna plissettata simile e stivali al ginocchio, anche se Mori risulta più provocante, in quanto combina un body nero lucido e un'armatura di plastica argentata.²³

Alcuni critici menzionerebbero di sfuggita "Hello Kitty" nel descrivere i costumi di Mori, nonostante abbiano più somiglianza con Sailor Moon che con il gattino bianco dalla faccia tonda (va inoltre ricordato che, a differenza di Sailor Moon, Hello Kitty non è un personaggio di un manga/anime, ma una sorta di "logo" disegnato allo scopo di "decorare" altri oggetti di consumo).

Le performance fotografiche di successo sono dovute, come accennato in precedenza, alla sottocultura popolare giapponese degli otaku. Questa sottocultura si collega all'ampio immaginario Neopop, e combinandola con il modello otaku, è possibile comprendere anche i lavori degli artisti contemporanei come Murakami Takashi e Yanobe Kenji; nonostante le storie artistiche e personali siano molto differenti.

In particolare, ciò che accomuna Mori e Yanobe è la cultura che li ha cresciuti e formati, essendo entrambi nati alla fine degli anni Sessanta, anche lui ha sviluppato una dipendenza nei confronti della tecnologia visibile sin dai primi anni Novanta, passione che Yanobe trae dai suoi giochi infantili come robot, alieni e mostri intergalattici, combinata ad una predilizione per le ambientazioni apocalittiche, tanto che dal 1990 Yanobe propone di attrezzarsi di un'armatura ipertecnologica che gli permetta di sopravvivere alla fine del mondo se mai si manifestasse.

²² Finnegan, Molly. «“Play With Me”, the Performance Artist Mariko Mori -», 11 febbraio 2013.

²³ Lee, SooJin. «Mariko Mori and the Globalization of Japanese “Cute” Culture: Art and Pop Culture in the 1990s», s.d.

1.3 Disuguaglianza di genere in Giappone: Tea Ceremony

Una volta ritornata in Giappone dopo il suo viaggio a Londra, Mori giunse alla conclusione che in occidente l'uguaglianza di genere è molto più sviluppata che in Giappone, amareggiata da tale considerazione, questo la spinge alla realizzazione della performance Tea Ceremony, analizzando il modo in cui un rituale può rivelare le debolezze di una società.

La cerimonia del tè, un antico rituale culturale in Giappone, svolge un ruolo fondamentale nella purificazione dello spirito ed è strettamente integrata nella pratica dello zen, un ramo del buddismo giapponese.

Questa cerimonia ha ispirato la produzione artistica del paese per molti secoli.

Tuttavia, attraverso il lavoro di Mariko Mori, emergono anche alcuni elementi maschilisti presenti nella società giapponese, mettendo in evidenza importanti questioni riguardanti il ruolo delle donne.²⁴

Mori sceglie la cerimonia del tè come soggetto di denuncia in quanto è la mansione che infastidisce maggiormente le impiegate giapponesi, perché si pretende da loro che lascino qualunque cosa stiano facendo per preparare la bevanda e servirla, in aggiunta di ciò, di solito, gli uomini d'affari alla quale viene servito il tè le ignorano senza nemmeno ringraziare.²⁵



Tea Ceremony I, Mariko Mori, 1994

²⁴ Henry Robert. «Mariko Mori and the ‘Tea Ceremony’, an Illustration of Gender Inequality in Japan». Pen Magazine International, 7 ottobre 2020.

²⁵ Yuko OGASAWARA, Office ladies and salaried men : power, gender, and work in Japanese companies



Tea Ceremony II, Mariko Mori, 1994

L'argomento della differenza di genere a livello sociale è particolarmente caro a Mori, tanto che ne realizza diverse versioni, in tutte quante l'artista mette in scena se stessa mentre serve il tè in un abito che ricorda sia un impiegato che un alieno²⁶ indossando dei collant metallici, le orecchie da marziano e un abito da lavoro formale.

Nella prima la possiamo vedere in strada, dove viene totalmente ignorata dagli uomini che la circondano, tutti sono diretti verso il loro ufficio e passano accanto a lei come se nulla fosse, questa intenzione è resa ulteriormente anche dall'effetto voluto in cui gli uomini appaiono sfocati quasi come fantasmi che passano accanto a Mori senza accorgersi della sua presenza.

Mori realizza altre tre versioni sempre attinenti a questo tema, Tea Ceremony II, Tea Ceremony III entrambe realizzate nel 1994, che la vedono nel medesimo scenario vestita da impiegata-aliena sempre ignorata dagli uomini che le passano accanto.



Tea Ceremony III, Mariko Mori, 1994

²⁶ Ibidem

L'ultima versione invece è molto recente infatti l'ha realizzata nel 2018 al Nezu Museum di Tokyo, intenta a servire il the durante una riunione.

Mori ha voluto riportare nuovamente l'argomento a galla perché nonostante ci siano stati dei miglioramenti, come ad esempio l'incremento di posizioni significative ricoperte da donne, questo problema non è ancora stato del tutto risolto.²⁷

La persistenza di Mori nel trattare questo tema attraverso le sue opere artistiche riflette una critica costante e incisiva alle dinamiche di genere nella società contemporanea giapponese, invitando il pubblico a riflettere su questioni di equità e inclusione che rimangono di attualità.

²⁷ Ibidem

1.4 La finzione del linguaggio pubblicitario: Birth of a Star ed Empty Dream

Birth of a Star è l'opera che lancia Mariko Mori verso il successo globale.

Con quest'opera abbandona l'idea dei cyborg nella realtà, e decide di creare una realtà virtuale in cui lei stessa è la protagonista. Quest'opera è il primo esperimento di 3D per quanto riguarda le fotografie, è infatti una foto di enormi dimensioni, è una sorta di ologramma, una superficie retroilluminata che la rende viva, come se stesse per uscire dal mondo bidimensionale in cui è intrappolata.

In questa performance è come se avesse abbandonato la guerriera/cyborg per trasformarsi in una cantante j-pop²⁸ che canta e scrive le sue stesse canzoni, immersa in un'atmosfera giocosa piena di bolle colorate che

ricordano delle caramelle, lo spettatore che guarda l'opera si ritrova immerso in un'atmosfera surreale, come un fan che guarda la sua artista preferita, sommerso da pubblicità;²⁹ l'artista stessa ha sottolineato che la cultura pop è indispensabile nella vita quotidiana in quanto aiuta a diffondere e a crescere i sogni delle persone.³⁰

Ha ancora attinenza con il mondo otaku perché non si presenta come un rifacimento di una cantante j-pop normale ma proveniente da un'altra dimensione, inoltre fa uso di riferimenti alla cultura pop giapponese come ad esempio le cuffie gigantesche ed i



Birth of a Star, Mariko Mori, 1995

²⁸ Il termine "J-pop" è stato creato dai media per distinguere l'esclusiva musica pop idol giapponese dalla musica pop straniera, in particolare americana o britannica.

²⁹ D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». Aracne, febbraio 2013.

³⁰ Dominic MOLON, Lisa CORRIN (a cura di), Mariko Mori

capelli cotonati che potrebbero ricordare quelli di Goku³¹ ed il vestito lucido che ricorda quello delle bambole in plastica in vendita nei negozi di giocattoli a Tokyo; inoltre si serve del computer per alcuni dettagli come gli occhi, per modificarli e renderli ancora più alieni, questo attribuire tratti non umani al suo personaggio vuole rendere l'idea del personaggio che viene creato con il fine di intrattenere il pubblico, ma che, molto probabilmente, non è verosimile alla realtà, portando quindi a galla la finzione del linguaggio pubblicitario che propone di continuo ideali di perfezione.

Con *Birth of a Star Mori* si è quindi immersa brevemente sotto i riflettori come le grandi celebrità, ma la realtà dei fatti non era molto distante, infatti verso la metà di fine anni 90' la popolarità di Mori nel regno virtuale di internet aumentava esponenzialmente, tanto che sono stati creati dei siti web dai fan di Mori, che includevano gallerie fotografiche e diari che elencavano tutte le sue mostre e attività.³²

Un'opera analoga per quanto riguarda la denuncia nei confronti del linguaggio pubblicitario, realizzata nello stesso anno, è *Empty Dream*.



Empty Dream, Mariko Mori, 1995

Lo scenario è tropicale, una spiaggia da sogno in cui tutti si divertono e al cui centro appare Mori vestita da sirena blu, quindi metà umano e metà pesce, in perfetta armonia con lo sfondo ed i colori che la circondano.

³¹ Personaggio immaginario e il protagonista del manga *Dragon Ball* di Akira Toriyama.

³² Holland, Allison. «From Gothic Lolita to Radiant Shaman: The Development of Mariko Mori's Ethereal Personae». *U.S.-Japan Women's Journal*, fasc. 40 (2011): 3–28.

L'illusione sta, oltre all'ironia creata dalla scelta dell'inquadratura della foto che, oltre a mostrare la spiaggia artificiale dell' Ocean Dome, il parco acquatico di Miyazaki (quindi non una spiaggia realmente esistente ma una artificiale), mostra anche il cartonato sullo sfondo,

la struttura dell'edificio ed anche le vetrate sul soffitto; il "sogno vuoto" sta proprio in questo, un invito a diffidare di ciò che viene venduto come perfetto, ma che in realtà non è altro che un'azione mediatica.

Mori viene moltiplicata più volte all'interno della fotografia grazie all'uso del digitale: la possiamo infatti trovare in primo piano, sul bagnasciuga ed in fondo vicino ad un isolotto. Nonostante la sirena sia una figura mitologica tipicamente collegata al passato, Mori riesce a renderla futuristica, per mostrare un mondo ideale che può realizzarsi grazie alla tecnologia.³³

³³ Dominic MOLON, Lisa CORRIN (a cura di), Mariko Mori

2. La svolta spirituale

2.1 I primi passi verso il mondo spirituale. Beginning of the end

Le ultime opere appartenenti a questo periodo di esordi e che accennano a quelle che saranno le future tendenze stilistiche di Mariko Mori riguardano la serie *Beginning of the end*, una serie di fotografie iniziata nel 1995 che Mori prosegue fino al 2006.

Le fotografie, realizzate con obiettivo grandangolare, ritraggono paesaggi urbani o naturali di tredici città del mondo; questi scenari non hanno nulla in comune se non il modo in cui vengono scattate le fotografie, e per il fatto che presentano al centro una capsula trasparente con all'interno Mariko Mori vestita con una tuta aderente e sdraiata al suo interno, potrebbe ricordare un'extraterrestre appena sbarcata sulla terra che sta riposando dopo un lungo viaggio con la sua navicella spaziale, oppure, la capsula potrebbe ricordare allo spettatore un'incubatrice, come se fosse pronta ad una nuova vita, ad una rinascita.



Beginning of the end - Shibuya, Mariko Mori, 1995

La prima fotografia della serie è stata scattata a Shibuya, un distretto significativo di Tokyo noto per i suoi grattacieli commerciali, i monumentali schermi pubblicitari, le caratteristiche strisce pedonali in diagonale e la celebre statua di Hachiko. Questi elementi conferiscono a Shibuya un'importanza non solo agli occhi dei giapponesi, ma anche degli occidentali, rendendolo uno degli incroci più riconoscibili al mondo.

Al centro della fotografia vediamo la capsula di plexiglas contenente Mariko Mori in posizione supina, è rimasta in quella posizione alcune ore suscitando la curiosità dei

passanti che, se si ingrandisce la fotografia, le si avvicinano, la guardano aspettandosi chissà quale genere di reazione.³⁴

La Body capsule utilizzata per questo genere di performance assume diversi significati, protezione della persona/creatura contenuta nel ventre della stessa, il trasporto, quindi il viaggio che l'alieno ha compiuto all'interno di essa e la trasformazione, o anche rinascita che compie l'essere che sta al suo interno.³⁵

Il corpo quindi rimane il principale veicolo espressivo ma non è sufficiente, viene quindi aggiunto questo manufatto artificiale futuristico, strumento atto ad esaltare le qualità della performance in atto.³⁶

La Body capsule che Mori utilizza per le sue performance inizia ad apparire nelle esposizioni delle sue opere accanto ad esse, un esempio è la mostra "Made in Japan" del



Beginning of the end – Shibuya e body capsule 1995, Mariko Mori.

Mostra "Made in Japan" presso Deitch Projects, 1996

Deitch Projects di New York tenutasi dall'11 al 27 Aprile del 1996³⁷, in cui la capsula era stata posizionata proprio davanti alla fotografia.

Il titolo di questa serie di opere è stato formulato con un doppio significato, poiché l'artista intende rappresentare uno spazio e un tempo che non seguono una linea retta, ma sono piuttosto di natura spirituale. Questo approccio assume una forma ciclica che trae ispirazione dal buddismo.³⁸

Questo ciclo di rinascite nella religione buddista è detto Samsara, ovvero Il ciclo vitale coinvolge tutti gli esseri umani, con l'accumulo quotidiano di Karma, che può portare a rinascite di sofferenza in un livello inferiore dell'esistenza. Il Karma positivo, al contrario,

³⁴ D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». Aracne, febbraio 2013.

³⁵ Dominic MOLON, Lisa CORRIN (a cura di), Mariko Mori

³⁶ D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». Aracne, febbraio 2013.

³⁷ Deitch.com. «Mariko Mori: Made in Japan».

³⁸ Vicky HAYWARD (a cura di), Mariko Mori: Oneness, Hatje Cantz, Ostfildern 2007.

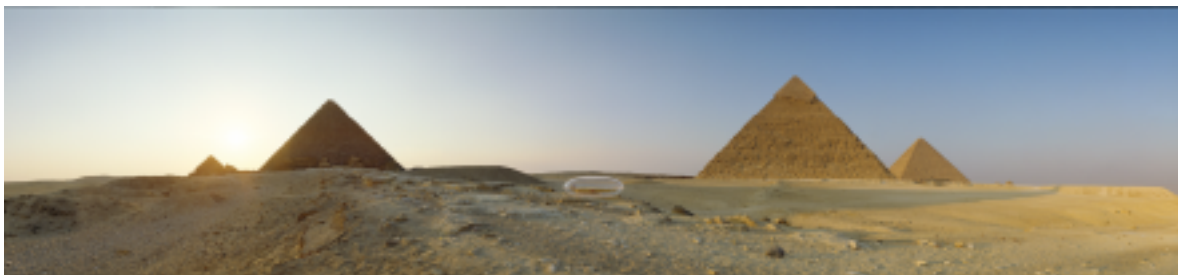
conduce a rinascite in condizioni più favorevoli. Di conseguenza, agire con l'intento di superare il Samsara è di cruciale importanza.³⁹

In altre parole, la legge universale che governa la transizione da un regno all'altro dell'universo è il karma, il quale dipende dalle azioni positive o negative compiute da ciascun individuo nella sua vita precedente.

In questo ciclo tra vita-morte e passato-futuro, Mori sovverte la sequenza temporale e lo spazio, cambiando costantemente le scenografie ed il tempo nella quale sono ambientate le sue fotografie, l'unica costante è la Body capsule, come se la Mori-alieno viaggiasse attraverso le epoche.⁴⁰

Ogni luogo rappresenta uno specifico momento storico, componendo: passato, presente e futuro.

Questo gruppo di opere è molto importante perché segna il passaggio alla sua visione più spirituale in particolar modo al suo avvicinamento e interessamento al buddismo.



Beginning of the end – Giza, Mariko Mori



Beginning of the end - Piccadilly Circus, Mariko Mori

³⁹ Mantrayoga.it. «Significato e origine del Samsara», 30 dicembre 2019.

⁴⁰ Vicky HAYWARD (a cura di), Mariko Mori: Oneness, Hatje Cantz, Ostfildern 2007.



Beginning of the end – La Defense, Mariko Mori

2.2 Esoteric Cosmos

Verso la fine degli anni 90' Mori si avvicina sempre di più alla religione e all'iconografia buddhista, ma reinterpreta secondo il suo stile high tech.

Tra il 1996 e il 1998 Mori realizza quattro grandi opere fotografiche che si concentrano principalmente sul buddhismo esoterico e sulla scuola della Terra Pura.⁴¹

L'Amidismo, o scuola della Terra Pura è una forma di buddhismo che ha le sue radici nella scuola cinese della 'Pura Terra' ed è attualmente maggiormente diffusa in Giappone. In questa pratica, la dottrina liberatrice buddhista, che si basa essenzialmente sul superamento della funzione e della realtà ontologica delle figure divine (trans-teismo), si evolve in tendenze monoteistiche caratterizzate da un rapporto devozionale e creaturale con il Buddha Amitābha. Quest'ultimo salva il fedele attraverso un intervento gratuito.⁴²

Le quattro opere componenti la serie Esoteric Cosmos rappresentano le quattro fasi del percorso verso il Nirvana, che nel buddhismo rappresenta lo stato perfetto di serenità e gioia, raggiunto attraverso la pratica ascetica, che implica l'estinzione dei desideri, delle passioni e delle illusioni sensoriali. Questo conduce infine all'annientamento dell'individualità.⁴³

Il percorso idealizzato nelle fotografie di Mariko Mori è suddiviso in quattro tappe nel seguente ordine: vento, fuoco, acqua e, infine, il regno della Terra Pura, dove il Buddha Amida (rappresentato nell'opera da Mariko Mori) accoglie i suoi seguaci.⁴⁴

Il guscio presente nell'opera Beginning of the end si ripresenta, in maniera leggermente diversa esteticamente, nell'opera Entropy of Love.

In questa situazione, si presenta uno scenario quasi desertico, dove si estendono all'orizzonte solo le pale eoliche, simbolo di energia alternativa.

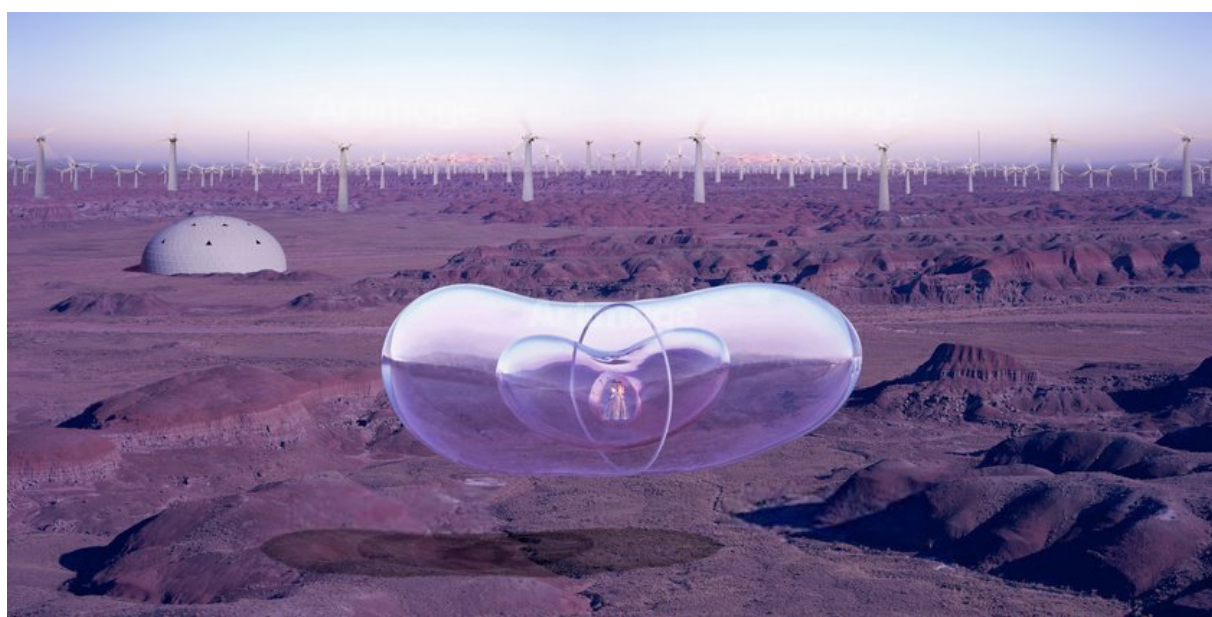
⁴¹ Rivadossi, Silvia. «Estetica del vuoto in Mori Mariko Un uso strategico del discorso sullo Zen: Un uso strategico del discorso sullo Zen». In *L'estetica del vuoto Vuoti, pieni, suoni, silenzi, presenze, assenza*, di Silvia Rivadossi, Cecilia Franchini, e Bonaventura Ruperti, Chapter_15141. Venice: Fondazione Università Ca' Foscari, 2023..

⁴² «amidismo nell'Enciclopedia Treccani».

⁴³ «Nirvana in Vocabolario - Treccani».

⁴⁴ Rivadossi, Silvia. «Estetica del vuoto in Mori Mariko Un uso strategico del discorso sullo Zen: Un uso strategico del discorso sullo Zen». In *L'estetica del vuoto Vuoti, pieni, suoni, silenzi, presenze, assenza*, di Silvia Rivadossi, Cecilia Franchini, e Bonaventura Ruperti, Chapter_15141. Venice: Fondazione Università Ca' Foscari, 2023.

L'opera si ispira alla biosfera dell'Arizona, una comunità artificiale sperimentale volta a promuovere una coesistenza utopica tra l'uomo e la natura. Per un periodo di due anni, quattro uomini e quattro donne vissero in modo autosufficiente all'interno della cupola della biosfera, la quale era dotata di un sistema per la purificazione dell'aria. Mori sostiene che stiamo desertificando e inquinando il nostro pianeta, e con questa opera incapsula sé stessa e sua sorella in un rifugio d'amore. Attraverso questa capsula temporale, Mori intende illustrare agli spettatori un futuro alternativo, tecnologico e basato su una fonte energetica pulita, rappresentando così una visione ottimistica del futuro.⁴⁵



Entropy of love, Mariko Mori, 1996

L'inclusione della sorella nell'opera e la rappresentazione delle pale eoliche sono due temi collegati dal timore di Mori. Questo timore deriva dall'aumento dell'inquinamento nell'ecosistema, che teme possa danneggiare non solo l'ambiente, la fauna e la flora, ma anche le relazioni umane e le emozioni.⁴⁶

Questo collegamento tra la perdita dell'ambiente naturale e delle connessioni umane è evidente nel modo in cui Mori e sua sorella sono raffigurate all'interno di questa capsula protettiva.

⁴⁵ Mori, Mariko. Mariko Mori: Oneness. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2007.

⁴⁶ Vicky HAYWARD (a cura di), Mariko Mori: Oneness, Hatje Cantz, Ostfildern 2007

Altra opera importante di questa serie che fa riferimento all'iconografia buddhista è *Burning Desire*.

Questa fotografia è ambientata nel deserto del Gobi, una regione desertica che fa parte dell'Asia Orientale, estesa attraverso Cina e Mongolia.⁴⁷

In mezzo a questa situazione, si osservano i quattro credenti concentrati nella meditazione mentre ardono nella ricerca della purificazione eterna, eseguendo i gesti cerimoniali della mudra⁴⁸ (gesti simbolici comunemente eseguiti con le mani e le dita che agevolano la circolazione di energia nel corpo, agevolando e promuovendo in tal modo le discipline meditative).⁴⁹

Nel cuore della cerimonia, si manifesta su di loro questa divinità dell'Oriente dai toni fluorescenti, immersa nella meditazione con le gambe incrociate, sospesa sulle loro teste mentre un'aura dai colori dell'arcobaleno la circonda.

Diversamente da quanto possa apparire inizialmente, questa rappresentazione non è un'immagine votiva. Con quest'opera, Mori intende mescolare la storia dell'arte, la spiritualità e la più recente forma di tecnologia, suggerendo che la modernità è permeata di rimandi sia artistici che religiosi.⁵⁰



Burning Desire, Mariko Mori, 1996

⁴⁷ «Deserto del Gobi». In Wikipedia.

⁴⁸ D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». Aracne, febbraio 2013.

⁴⁹ Baqueiro, Raul. «Mudra, lo Yoga delle Mani: cosa sono e come eseguirle». Meditazione Zen (blog), 8 giugno 2017.

⁵⁰ D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». Aracne, febbraio 2013.

Per approfondire i suoi studi in ambito religioso Mori compie molti viaggi in Asia centrale in particolare in Tibet, in cui Mori acquista oggetti e stoffe che poi vengono utilizzati per questa performance.⁵¹



Mirror of water, Mariko Mori, 1996

Rimanendo nel contesto degli elementi, mentre in "Burning Desire" troviamo il fuoco, in "Mirror of Water" è presente l'acqua.

L'ambientazione scelta dall'artista per comporre questa immagine è una grotta francese, plasmata nel corso di innumerevoli millenni dall'azione erosiva dell'acqua sulla roccia, un luogo in cui l'elemento acqua domina in modo supremo; scelto appositamente proprio per le sue qualità mutevoli; inoltre, in svariate culture la grotta rappresenta un elemento centrale per la meditazione e l'autoanalisi.

In primo piano, a sinistra, una singola goccia d'acqua scivola dall'estremità di una stalattite, creando un suono ritmico sulla superficie trasparente di una limpida pozza. L'onda risultante sembra risuonare non solo nel presente, ma anche nei millenni passati. Sulla destra, sospesa nell'aria, trova posto una testa cristallina, battezzata da Mori come "UFO", il cui interno rivela intricati spazi architettonici.

Nella fotografia, osserviamo Mori replicarsi in molteplici iterazioni attraverso l'uso della tecnologia digitale. Questa costante duplicazione della sua presenza nell'immagine

⁵¹ Vicky HAYWARD (a cura di), Mariko Mori: Oneness, Hatje Cantz, Ostfildern 2007

rappresenta le diverse sfumature dell'esperienza umana, in costante mutamento e mai statica, sempre influenzata dalle emozioni.⁵²

Mirror of Water combina inoltre elementi di performance e richiama le radici degli sciamani giapponesi. L'ambientazione in una caverna, insieme al titolo "Specchio d'acqua", fa riferimento all'antica divinità del sole, Amaterasu Ōmikami⁵³; la leggenda narra che fosse una bellissima dea dai capelli d'oro e che, a seguito di un litigio con suo fratello Susano-o (dio delle tempeste, degli uragani e del mare), decise di ritirarsi in una caverna facendo così calare l'oscurità ovunque.⁵⁴

Questa storia fa riferimento anche alla necessità umana di ritirarsi e separarsi dalle illusioni del mondo.



Pure Land, Mariko Mori, 1996-1998

L'ultima opera facente parte del ciclo degli Esoteric Cosmos è Pure Land, realizzata tra il 1996 e il 1998⁵⁵, probabilmente anche la più conosciuta, anche in quest'opera come le precedenti, troviamo un'idea di base che si rifà all'iconografia buddhista.⁵⁶

⁵² Vicky HAYWARD (a cura di), Mariko Mori: Oneness, Hatje Cantz, Ostfildern 2007.

⁵³ Holland, Allison. «From Gothic Lolita to Radiant Shaman: The Development of Mariko Mori's Ethereal Personae». U.S.-Japan Women's Journal, fasc. 40 (2011): 3–28.

⁵⁴ Porcari, Sonia. «AMATERASU, LA DEA DEL SOLE | FocusGiappone», 14 febbraio 2016.

⁵⁵ «Mariko Mori, Pure Land (article) | Khan Academy».

⁵⁶ D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». Aracne, febbraio 2013.

Pure Land, tradotto “terra pura” vuole esprimere un concetto ossimorico, per richiamare l'elemento più strettamente associato alla contaminazione, allo sporco e alle bassezze della vita mortale, che ha ben poco di candido o trascendente.

Avvolta in abiti futuristici da sacerdotessa, Mori fluttua sopra il Mar Morto probabilmente alla ricerca del nirvana in compagnia di pupazzetti di plastica che ricordano degli alieni, che possiedono nulla di mistico e si divertono saltellando tra le nuvole.

L'abito rosa che indossa rispecchia le delicate sfumature di arancione, giallo e rosa presenti nell'acqua, nella terra e nel cielo, fondendola armoniosamente con la scena.⁵⁷

Pure Land è la controparte fotografica di Nirvana, una videoinstallazione realizzata tra il 1996 e il 1997 che sarà meglio analizzata nel prossimo capitolo.

A differenza della videoinstallazione, Pure Land cattura un istante di questa esperienza, permettendo allo spettatore di stabilire una connessione più prolungata, forse più meditativa, con l'opera.⁵⁸

⁵⁷ «Mariko Mori, Pure Land (article) | Khan Academy».

⁵⁸ «Mariko Mori, Pure Land (article) | Khan Academy».

2.3 Videoinstallazioni: Miko no inori e Nirvana

Miko no inori (Preghiera di una miko, 1996) è stata concepita come un'immagine in movimento, un video della durata di tre minuti. In questo contesto, i motivi tecno-orientalisti delle prime fotografie di Mori perdurano, insieme agli abiti prevalentemente bianchi delle sue rappresentazioni virtuali. L'ambientazione dell'opera, all'interno del moderno e etereo aeroporto di Kansai di Osaka, sottolinea il Giappone come una nazione proiettata verso il futuro.⁵⁹

Nel 1996, anno di conclusione del video, l'aeroporto era stato appena inaugurato e aveva suscitato notevole interesse per la sua estetica estremamente avanzata e tecnologica.



Miko no inori, Mariko Mori, 1996

L'impiego di una lente fish-eye

per riprendere la scena altera la periferia del campo visivo, generando un senso di concentrazione intima e riflessione interna.⁶⁰

Nel video, Mori compare come una ragazza sciamana dall'aspetto alieno e dagli occhi vuoti, che intona un canto mentre gioca con una sfera trasparente, generalmente utilizzata per la giocoleria; quest'ultimo transita tra una mano e l'altra, seguendo traiettorie circolari ininterrotte e ipnotiche.⁶¹ La sfera agisce come una lente e capovolge l'immagine di Mori; inoltre, all'interno della sfera è inciso un testo buddhista esoterico, a sottolineare come questa performance faccia riferimento all'ambito sacro.

"Le parole si sciolgono", questa frase che ripete con insistenza diventa un mantra, un enigmatico motto. Costringe lo spettatore a riflettere sul paradosso che le parole, proprio

⁵⁹ Holland, Allison. «From Gothic Lolita to Radiant Shaman: The Development of Mariko Mori's Ethereal Personae». *U.S.-Japan Women's Journal*, fasc. 40 (2011): 3–28.

⁶⁰ *Ibidem*

⁶¹ D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». *Aracne*, febbraio 2013.



Miko no inori, Mariko Mori, 1996

per la loro intrinseca e spesso casuale natura, possono essere condensate, dissolte, crittografate in un concetto universale e unificante, come quello della tecnologia.

Questo video, proprio per i suoi richiami alla tecnologia, ma anche al suo intrecciarsi tra passato e futuro spirituale, è stato presentato

nel 1997 alla Biennale di Venezia dal titolo "Presente, Passato e Futuro".⁶²

Nel video ci sono diversi riferimenti alle sue prime opere, in primo luogo il suo modo di vestire, un vestito bianco ultra high-tech che ricorda una action figure di plastica, gli occhi le vendono digitalmente modificati e la parrucca si abbina al suo abito, anch'essa bianca, Il materiale sintetico del vestito bianco su bianco di Mori brilla nella luce circostante, il tutto completato da una piccola corona d'argento.⁶³

Tutto questo evidentemente ispirato dai manga giapponesi, nonostante siano inseriti in un ambito più sacro.

Il termine "miko" nel titolo si riferisce alle giovani sacerdotesse vergini legate ai santuari Shintoisti che eseguono rituali sacri in onore delle divinità durante i matsuri (festival). Queste danze, fin dall'antichità, hanno celebrato e simboleggiato la presa degli dei sia sugli oggetti naturali che artificiali, sia sugli esseri umani. Nel caso della miko, la sua condizione di posseduta si manifesta come una trance estatica, uno stato di coscienza alterato che è cruciale per comunicare la volontà degli dei; Mori ha sperimentato un momento di cambiamento di stato di coscienza, un evento che lei stessa ha definito una "rinascita". Questo ha donato a lei una visione completamente nuova che ha successivamente guidato la sua creazione di un tipo di arte "significativa".

⁶² D'Angelo Claudia. «Mori Mariko e le due anime del Neopop giapponese». Aracne, febbraio 2013.

⁶³ Holland, Allison. «From Gothic Lolita to Radiant Shaman: The Development of Mariko Mori's Ethereal Personae». U.S.-Japan Women's Journal, fasc. 40 (2011): 3-28.

Come Miko no Inori, anche Nirvana, realizzata tra il 1996 e il 1997 è una videoinstallazione, che si rifà sempre al mondo spirituale buddhista, questa volta ponendo una particolare attenzione, come suggerisce il nome, al Nirvana.

Mori intraprese un viaggio in Tibet, dove venne affascinata dalla complessità e dalla bellezza dei mandala. Al suo ritorno in Giappone, dedicò tempo e impegno allo studio approfondito dei mandala giapponesi, scoprendo in particolare il Diamond World Mandala e il Womb World Mandala. Quest'ultimo suscitò in lei un interesse particolare, poiché rappresenta vari Buddha intenti a compiere diversi mudra, ossia specifici gesti delle mani carichi di significato simbolico. Mori si immerse in una ricerca dettagliata su questi gesti, selezionando quelli di maggiore interesse per ulteriori approfondimenti.

Per arricchire il contesto della sua opera, Mori visitò il tempio Daigoji a Kyoto. In questo luogo sacro, studiò i gesti delle mani associati al rituale buddista goma, un'antica cerimonia che prevede l'incendio simbolico di boschi per pregare per la salute e la prosperità.

Nel periodo tra il 1996 e il 1997, per realizzare pienamente la sua opera, Mori scelse di adottare uno stile di vita ascetico. Questo impegno era volto a permetterle di comprendere profondamente il concetto di Nirvana e di vivere in armonia con i principi spirituali che intendeva esplorare. La dedizione a questa vita austera le consentì di



Nirvana, Mariko Mori, 1996-1997

avvicinarsi al significato più profondo dei mudra e alla loro importanza nel contesto buddista.⁶⁴

L'etimologia di "Nirvana" si basa sul termine sanscrito che significa "estinzione". Questa parola simboleggia la completa cessazione dei desideri materiali e la liberazione dalle influenze terrene. Giungere al Nirvana significa interrompere il ciclo di rinascita delle anime e comporta la dissoluzione del karma, il quale è l'anello che lega gli individui al ciclo delle reincarnazioni.⁶⁵

Per questo video Mori ha ricevuto la Menzione d'Onore alla 47esima Biennale di Venezia nel 1997.



Nirvana, Mariko Mori, 1996-1997

In Nirvana, Mori dà vita e anima l'opera Pure Land, vista nel capitolo precedente; l'opera è ambientata in un contesto naturale, quindi molto distante dall'ambito tecnologico e futuristico nella quale era solita eseguire le sue performance, l'elemento del cielo e del mare/lago dominano la maggior parte dello schermo, creando un effetto di pace anche grazie all'uso dei colori caldi come rosa, arancione e giallo.

Visualizzato in una stanza oscura con l'ausilio di occhiali tridimensionali, il pubblico di Nirvana era limitato a gruppi di venti persone per volta.

Nel video di sette minuti, la figura femminile al centro fluttuava e sussurrava come in meditazione, mentre i piccoli musicisti antropomorfi, probabilmente dei piccoli alieni di diversi colori danzano attorno a lei.

Al termine, un ventilatore emetteva una brezza fresca e profumata sul viso degli spettatori. Integrando elementi sensoriali come immagini tridimensionali, suono, aroma

⁶⁴ Mori, Mariko. Mariko Mori: Oneness. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2007.

⁶⁵ Focus.it. «Che cos'è il nirvana?»

e la delicata carezza di una brezza, combinati con la visione ristretta del pubblico, Nirvana ha offerto agli spettatori un'esperienza unica e coinvolgente.⁶⁶

⁶⁶ «Mariko Mori, Pure Land (article) | Khan Academy».

3. Installazioni ed architettura

3.1 Dream Temple

Realizzata tra il 1997 e il 1999, questa imponente opera ottagonale, alta 5 metri, richiama esplicitamente lo Yumedono, conosciuto come la "Sala dei Sogni" del tempio Hōryūji a Nara, eretto nel 739 d.C.

Il principe Shotoku, una figura di grande rilevanza nella storia e nella cultura giapponese, era figlio dell'imperatore e dell'amante dell'imperatore, motivo per cui la famiglia reale tentò di escluderlo dal potere. Alla morte del padre, sua zia ascese al trono come imperatrice e Shotoku divenne suo consigliere politico. Seguendo l'esempio di Himiko molti anni prima, Shotoku volse lo sguardo verso la Cina, inviandovi missionari giapponesi. La sua iniziativa più significativa fu l'introduzione dei sutra buddisti, che egli stesso studiò e analizzò approfonditamente. Il principe Shotoku fece costruire lo Yumedono nella sua residenza a Nara, con una struttura semplice, al fine di avere uno spazio personale dedicato allo studio dei sutra.⁶⁷



Yumedono, 739 d.C

⁶⁷ Mori, Mariko. Mariko Mori: Oneness. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2007.

L'edificio fu eretto sul sito dell'antica residenza privata del principe, dove egli dimorò fino alla sua dipartita nel 622. La Sala dei Sogni prende il suo nome da una leggenda secondo cui un Buddha d'oro apparve in sogno a Shotoku Taishi. Sulla sommità del tetto si erge uno splendente gioiello a forma di reliquiario. Il Giappone adottò la costruzione di sale ottagonali in legno da utilizzare come cappelle commemorative, e la Sala dei Sogni rappresenta un esempio preclaro di tale architettura. Nell'edificio si svolgono cerimonie commemorative in onore di Shotoku Taishi, e vi è custodito il Kuse Kannon, una statua che ritrae Shotoku Taishi e che è considerata un capolavoro dell'arte buddhista del VII secolo.⁶⁸



Dream Temple, Mariko Mori, 1997-1999

La struttura del tempio di Mori è caratterizzata da muri in vetro che, osservati da un angolo di 90 gradi, appaiono trasparenti, mentre la vista diretta li rende opachi. I gradini sono realizzati in vetro dicroico, il cui colore varia in base alla direzione della luce.

La presenza del numero otto è notevole in molti elementi della costruzione: ci sono otto pareti, otto gradini che conducono al tempio e un ornamento superiore composto da otto elementi. Questo richiamo è una rappresentazione dell'insegnamento del sutra, il quale parla degli otto livelli di coscienza.

⁶⁸ horyuji.or.jp. «Yumedono | Horyuji Temple».



Dream Temple, elementi presenti nella parte superiore del tempio

I sutra insegnano che esistono otto livelli di coscienza: i primi sei comprendono la vista, l'udito, l'olfatto, il gusto, il tatto e la discriminazione, similmente a quelli presenti nel Buddismo primitivo. Gli altri due, manas e alaya, risiedono nella sfera più profonda della coscienza e vengono rivelati attraverso la pratica meditativa.

L'intento di quest'opera era quello di raffigurare simbolicamente i diversi stadi di coscienza, creando un ponte concettuale tra vita e morte, così come tra passato e presente. Mariko Mori, per realizzare questa opera, trae ispirazione da un evento personale che lei stessa ritiene sia stato, dal punto di vista sensoriale, simile alla

morte, pur non essendo stato causato da traumi fisici. Mori descrive questo evento come un momento di cambiamento della coscienza, durante il quale ha rivissuto tutti i momenti della sua vita, incluso quello della nascita e persino periodi antecedenti.

Successivamente, Mori racconta che la sua visione si è oscurata e che è rimasta in tale stato per diverse ore, sostenendo di aver lottato per la propria vita e di essersi impegnata per risvegliarsi. Al momento del risveglio, il suo primo pensiero è stato di essere un essere vivente; solo in un secondo momento ha realizzato di essere un essere umano.



Dream Temple, Mariko Mori, 1997-1999

Per lungo tempo, Mori si è interrogata sul significato di questa esperienza, arrivando alla conclusione di aver compreso la morte.⁶⁹

Questa comprensione ha avuto un'influenza significativa sulla sua arte, in particolare su quest'opera, guidandola nell'esplorazione di temi legati alla spiritualità, alla trasformazione e alla natura dell'esistenza.

All'interno del tempio si trovava una sfera, considerata il cuore pulsante dell'opera. Entrando nella sfera, veniva proiettato un video emisferico della durata di quattro minuti. La proiezione, con un angolo di 180 gradi, mirava a conferire l'impressione di spostarsi attraverso varie dimensioni. Il video delineava il processo di esplorazione della coscienza. La visualizzazione era rappresentata come un'immersione nelle acque profonde, permettendo alla mente di purificarsi e chiarirsi.

Il video inizia con la dissoluzione del concetto tradizionale di spazio, attraverso l'immagine della pioggia che risale verso il cielo. Successivamente, viene mostrato un mare che diventa sempre più profondo fino a raggiungere l'abisso e l'oscurità.

Quest'atmosfera cupa è interrotta da bolle luminose che ascendono verso la superficie del mare, simbolizzando le emozioni che vengono espulse dal corpo, ascendono al cielo e si dissolvono.

A un certo punto, appare un cubo d'oro che irradia intensa luminosità; al suo interno si rivela un cielo che cambia dal blu dell'azzurro al rosso del tramonto, culminando con immagini di gas accumulati, il sole, e le stelle, evocando l'evoluzione del sistema solare e concludendosi in un bianco assoluto.

Il video inizia dunque con un'oscurità abissale per terminare con un bianco quasi paradisiaco, tracciando un arco dalla tenebra alla luce divina.⁷⁰

I visitatori accedevano al tempio singolarmente, in accordo con il principio che si nasce soli e soli si muore. L'opera si proponeva come un invito alla meditazione, un viaggio interiore volto a esplorare la profondità della propria coscienza. Le pareti luminose e i gradini di vetro dicroico evocavano la mutevolezza del nostro inconscio.

Ispirandosi alla visione buddista, Mori rappresentava un'illuminazione che, pur attraversando il corpo, rimaneva parziale e imperfetta. La reincarnazione, parte

⁶⁹ Mori, Mariko. Mariko Mori: Oneness. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2007.

⁷⁰ Ibidem

integrante di questo ciclo incessante di nascita e morte, poteva essere interrotta solo con il raggiungimento del Nirvana, secondo i precetti della filosofia buddista.

L'animazione video presente all'interno dell'opera era un riflesso delle esperienze dell'artista durante i suoi studi sulla meditazione. Incapace di descrivere appieno tali esperienze mediante disegni statici, Mori le trasformava in animazioni video, avvalendosi della tecnologia, come aveva fatto in tutte le sue opere precedenti.⁷¹

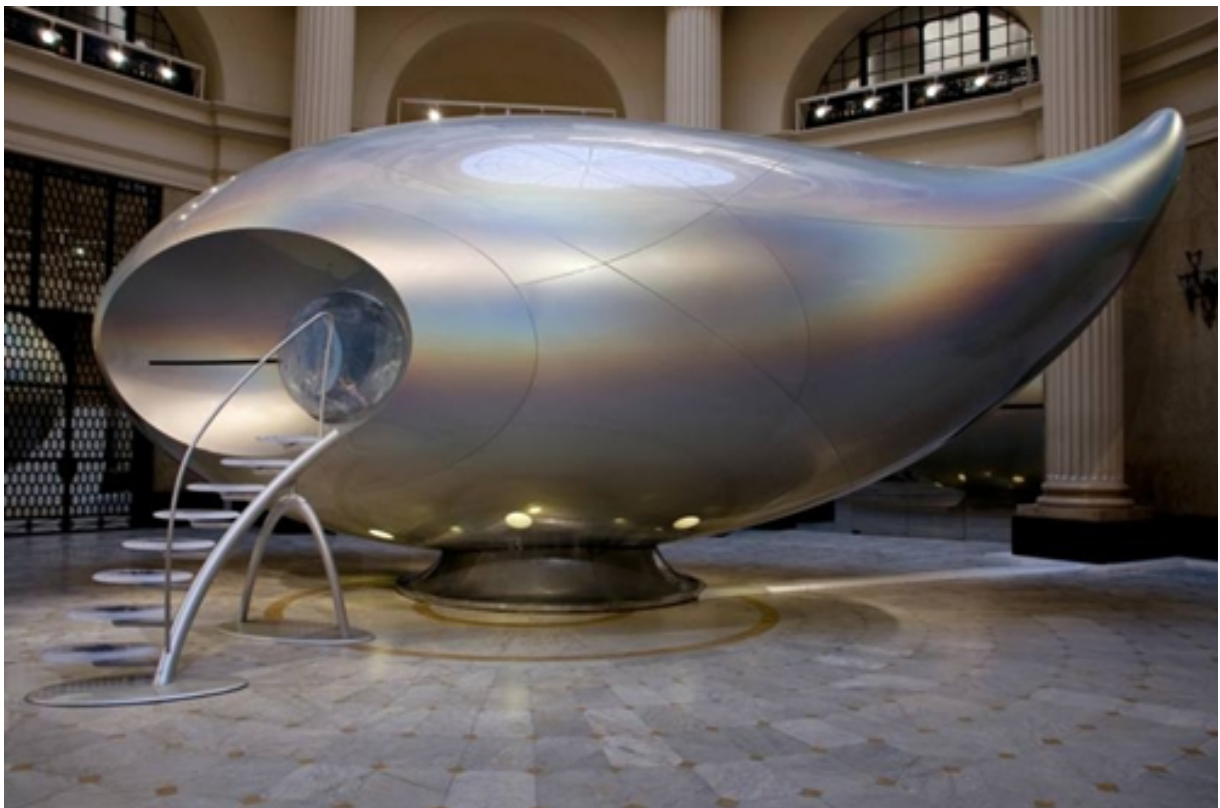
⁷¹ Ibidem

3.2 Wave UFO

I sistemi di credenze di molte civiltà antiche si fondano sull'idea che siamo custodi della natura, non proprietari della terra. Siamo tutti interconnessi, parte integrante della natura e legati gli uni agli altri. Con quest'opera, Mori intendeva avvicinarsi a questa visione del mondo.

Nell'estate del 1999, Mori trascorse frequentemente le sue giornate campeggiando in montagna. Col passare del tempo, si sentiva sempre più in armonia con l'ambiente circostante, percependo un senso di appartenenza a quel luogo. Questa esperienza la portava a riflettere profondamente sull'esistenza, sia la propria sia quella della flora circostante. Mori afferma che tale immersione nella natura le ha permesso di comprendere appieno i principi della filosofia buddista che aveva studiato, distaccandosi dal bisogno di credere che siamo il fulcro della nostra esistenza.⁷²

L'opera Wave UFO era imperniata sul concetto di connessione, mirava a creare un mondo interconnesso che abbracciasse tutti i fenomeni dell'universo, riflettendo così la



Wave UFO, Mariko Mori, 1999-2002

⁷² Mori, Mariko. Mariko Mori: Oneness. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2007.

visione buddista che afferma che tutti gli esseri sono interrelati in una rete di cause ed effetti.

Wave UFO collegava fisicamente tre individui, i tre spettatori, mediante il biofeedback delle onde cerebrali; consentiva di osservare la loro attività cerebrale, la quale veniva interpretata attraverso le onde alfa, beta e theta.

All'ingresso nel guscio, i tre spettatori erano accompagnati da un assistente che li invitava a distendersi e a indossare cuffie munite di elettrodi. Una volta completata questa operazione, gli spettatori potevano visualizzare immagini grafiche generate in tempo reale.⁷³

La connessione tra tecnologia e spiritualità viene espressa attraverso l'uso di programmi informatici e apparecchiature scientifiche appositamente progettate, che monitorano e interpretano visivamente le onde cerebrali dei partecipanti.⁷⁴

Per sviluppare questa complessa struttura tecnologica, Mori racconta di aver collaborato con un'azienda italiana specializzata nello sviluppo di prototipi di auto da corsa. I materiali impiegati includevano l'alluminio e la fibra di carbonio, mentre il guscio esterno era realizzato in fibra di vetro, suddiviso in trentasei segmenti assemblabili con uno spazio di un millimetro tra di essi. Questa precisione evitava la presenza di linee visibili, rispettando così l'idea originaria della forma continua e fluida.

Grazie all'avanzata tecnologia fornita da questa rinomata azienda italiana, furono in grado di creare un rivestimento che mutava colore a seconda dell'illuminazione. Il risultato fu un pigmento innovativo capace di generare una superficie olografica in



Wave UFO dettaglio, Mariko Mori, 1999-2002

⁷³ Ibidem

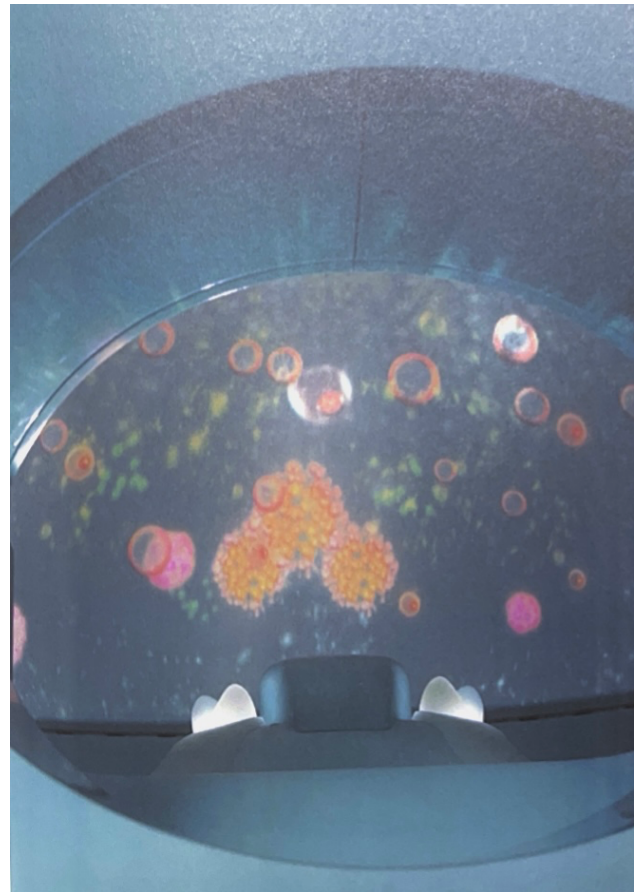
⁷⁴ Public Art Fund. «Wave UFO».

condizioni di luce intensa. Questo effetto cromatico dinamico conferiva all'opera un aspetto ultraterreno, rafforzando ulteriormente il suo intento di esplorare la connessione tra tecnologia e spiritualità. La collaborazione con esperti di materiali avanzati e l'uso di tecnologie all'avanguardia permisero a Mori di realizzare una visione che trascendeva i confini dell'arte convenzionale, fondendo estetica e ingegneria in un'opera di sorprendente bellezza e complessità.⁷⁵

Il video si apre con immagini semplici, come delle particelle, che introducono lo spettatore nel mondo della luce. Successivamente, il video continua a evolversi, conducendo a un universo diverso in un processo infinito di mondi che si aprono ad altri mondi, creando una continua transizione tra dimensioni interconnesse.

Per visualizzare le complesse sequenze che illustrano i suoi pensieri su Connected World, Mori ha realizzato numerosi disegni e dipinti. Questi schizzi preliminari e opere pittoriche hanno fornito una base visiva fondamentale per la realizzazione del video, permettendo a Mori di esplorare e raffinare le sue idee attraverso una serie di rappresentazioni artistiche.

The Wave UFO rappresenta il culmine di oltre tre anni di intensa ricerca e sviluppo. Questo progetto ambizioso ha visto Mori impegnarsi in una profonda esplorazione delle interconnessioni tra l'individuo e il cosmo, utilizzando tecnologie avanzate per tradurre concetti astratti in esperienze visive e partecipative.⁷⁶



Wave UFO dettaglio, Mariko Mori, 1999-2002

⁷⁵ Mori, Mariko. Mariko Mori: Oneness. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2007.

⁷⁶ Ibidem

3.3 Enlightenment Capsule e Transcircle

La capsula di plastica di forma ovoidale realizzata nel 1998 è collocata al centro di Esoteric Cosmos. Sebbene la capsula sia apparentemente vuota, un sistema a fibra ottica convoglia la luce al suo interno. Questo innovativo sistema, ideato dal padre di Mori alla fine degli anni '70, è stato riutilizzato da lei per simulare una luce o un sole, che ha percepito come un potente simbolo del Buddha solare, il quale siede al centro del cosmo ed è di rilevante importanza in tutte le forme di buddismo. La luce riflessa, oltre a illuminare e far risplendere la capsula, rischiara anche un loto arcobaleno realizzato in acrilico.⁷⁷



Enlightenment Capsule, Mariko Mori, 1998

Mori ha viaggiato in lungo e in largo per il Giappone, dall'Hokkaido fino a Okinawa, per condurre approfondite ricerche sul campo nei siti preistorici del periodo Jomon. I cerchi di pietra di Jomon sembravano rappresentare la vita e la morte, suggerendo che in Giappone la connessione tra i vivi e i defunti, e quindi con gli antenati, persiste ancora.



Transcircle, Mariko Mori, 2004

⁷⁷ Mori, Mariko. Mariko Mori: Oneness. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2007.

Attraverso questa opera, realizzata nel 2004, Mori desiderava creare una metafora della vita, utilizzando nove pietre per rappresentare i nove pianeti del sistema solare. I LED incorporati nelle pietre emanavano luci di vari colori e a diverse velocità. Le nove pietre erano disposte in cerchio, richiamando la struttura multidimensionale dei cerchi di pietra preistorici, simili ai mandala buddisti.

Le pietre illuminate e disposte in cerchio intendevano offrire una sorta di rivelazione su concetti come l'eternità e la rinascita. Con questa installazione, Mori mirava a evocare simbolicamente l'interconnessione tra il passato e il presente, invitando alla riflessione sulla ciclicità della vita e sulla continuità spirituale.⁷⁸

⁷⁸ Mori, Mariko. *Mariko Mori: Oneness*. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2007.

Bibliografia

Libri

Celant, Germano. *Mariko Mori: Dream temple*. Milano: Fondazione Prada, 1999.

Holland, Allison. *Gender and Power in the Japanese Visual Field*. University of Hawai'i Press, 2003. <https://www.jstor.org/stable/j.ctvvn1gr>.

Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. 1. publ. ConsumAsiaN Book Series. Richmond, Surrey: Curzon, 2000.

Martin, Lesley A. «Mariko Mori, Empty Dream Brooklyn Museum Of Art: April 8-August 15, 1999 | Aperture | Winter 2000». Aperture | The Complete Archive. <https://issues.aperture.org/article/2000/1/1/mariko-mori-empty-dream-brooklyn-museum-of-art-april-8-august-15-1999>.

Mori, Mariko. *Mariko Mori: Oneness*. Ostfildern, Germany: Hatje Cantz, 2007.

Riviste

Gleason, Timothy R. «The Fictional Japanese Photography of Mariko Mori and Julie», s.d.

Haye, Christian. «24Back2 Mariko Mori». *Frieze*, <https://www.frieze.com/article/24back2-mariko-mori>.

Holland, Allison. «From Gothic Lolita to Radiant Shaman: The Development of Mariko Mori's Ethereal Personae». *U.S.-Japan Women's Journal*, fasc. 40 (2011): 3–28.

Lee, SooJin. «Mariko Mori and the Globalization of Japanese “Cute” Culture: Art and Pop Culture in the 1990s», s.d.

Rivadossi, Silvia. «Estetica del vuoto in Mori Mariko Un uso strategico del discorso sullo Zen: Un uso strategico del discorso sullo Zen». In *L'estetica del vuoto Vuoti, pieni, suoni, silenzi, presenze, assenza*, di Silvia Rivadossi, Cecilia Franchini, e Bonaventura Ruperti, Chapter_15141. Venice: Fondazione Università Ca' Foscari, 2023. <https://doi.org/10.30687/978-88-6969-701-2/010>.

Schreiber, Rachel. «Cyborgs, Avatars, Laa-Laa and Po: The Work of Mariko Mori». *Afterimage* 26, fasc. 5 (aprile 1999): 10–12.

Wallis, Jonathan. «The Paradox of Mariko Mori's Women in Post-Bubble Japan: Office Ladies, Schoolgirls, and Video-Vixens». *Woman's Art Journal* 29, fasc. 1 (2008): 3–12.

Sitografia

- Henry Robert. «Mariko Mori and the ‘Tea Ceremony’, an Illustration of Gender Inequality in Japan». Pen Magazine International, 7 ottobre 2020. <https://pen-online.com/arts/mariko-mori-and-the-tea-ceremony-an-illustration-of-gender-inequality-in-japan/>.
- Macrì, Teresa. «Il corpo come oggetto artistico: la Body art in “Universo del Corpo”». Consultato 24 aprile 2023. [https://www.treccani.it/enciclopedia/il-corpo-come-oggetto-artistico-la-body-art_\(Universo-del-Corpo\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/il-corpo-come-oggetto-artistico-la-body-art_(Universo-del-Corpo)).
- Marzo, Cindi Di. «A Traveller in Time, from Standing Stones to the Distant Stars: An Interview with Mariko Mori». <https://www.studiointernational.com/interview-with-mariko-mori>.
- Mencarelli, Giovanna. «Mori, Mariko in “Enciclopedia Italiana”». [https://www.treccani.it/enciclopedia/mariko-mori_\(Enciclopedia-Italiana\)](https://www.treccani.it/enciclopedia/mariko-mori_(Enciclopedia-Italiana)).
- Porcari, Sonia. «AMATERASU, LA DEA DEL SOLE | FocusGiappone», 14 febbraio 2016. <https://focusgiappone.net/amaterasu-la-dea-del-sole/>.
- Sanna, Alessandra. «Il cosplay: che cos’è, origini e diffusione nel mondo». <https://www.sognandoilgiappone.com/il-cosplay/>.
- Vitucci, Milena. «La Body Art come mezzo per l’espressione artistica - The Web Coffee», 30 luglio 2018. <https://www.thewebcoffee.net/2018/07/30/body-art/>.
- Wilson, Ellen S. «Mariko Mori and Salvador Dali». <https://carnegiemuseums.org/magazine-archive//1998/julaug/feat5.htm>.

Altri siti internet

- «amidismo nell’Enciclopedia Treccani». <https://www.treccani.it/enciclopedia/amidismo>.
- «artnet.com Magazine Reviews - Tea with Mariko». <http://www.artnet.com/Magazine/features/itoi/itoi11-20-01.asp>.
- ArtsLife History. «BODY ART». <https://artslife.com/history/storia-dellarte-contemporanea/body-art/>.
- ArtsLife History. «Mori Mariko 1967», 24 settembre 2015. <https://artslife.com/history/2015/09/mori-mariko-1967-2/>.
- «BODY ART - corrente artistica». https://www.settemuse.it/arte/corrente_body_art.htm.
- Deitch.com. «Mariko Mori: Made in Japan». <https://www.deitch.com/archive/deitch-projects/exhibitions/made-in-japan>.

- «Deserto del Gobi». In *Wikipedia*, 27 luglio 2023.
https://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Deserto_del_Gobi&oldid=134654821.
- Focus.it. «Che cos'è il nirvana?» <https://www.focus.it/comportamento/psicologia/che-cose-il-nirvana>.
- horyuji.or.jp. «Yumedono | Horyuji Temple». <http://www.horyuji.or.jp/en/garan/yumedono/>.
- «Il corpo come oggetto artistico: la Body art in “Universo del Corpo”».
https://www.treccani.it/enciclopedia/il-corpo-come-oggetto-artistico-la-body-art_%28Universo-del-Corpo%29/.
- Journal of contemporary art. «Mariko Mori». <https://jca-online.com/mori.html>.
- Mantrayoga.it. «Significato e origine del Samsara», 30 dicembre 2019.
<https://mantrayoga.it/significato-e-origine-del-samsara/>.
- «Mariko Mori - Artforum International», 1992. <https://www.artforum.com/print/199205/mariko-mori-57986>.
- «Mariko Mori and Salvador Dali». <https://carnegiemuseums.org/magazine-archive//1998/julaug/feat5.htm>.
- «Mariko Mori, Pure Land (article) | Khan Academy».
<https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary-apah/20th-century-apah/a/mariko-mori-pure-land>.
- «Mori Mariko - EduEDA - The EDUcational Encyclopedia of Digital Arts».
https://www.edueda.net/index.php?title=Mori_Mariko.
- «NOEMA > SPECIALS > TRADIZIONE E INNOVAZIONE NELL'OPERA DI MARIKO MORI».
http://org.noemalab.eu/sections/specials/tetcm/2002-03/mariko_mori/primi_lavori.html.
- Public Art Fund. «Wave UFO». <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/wave-ufo/>.

