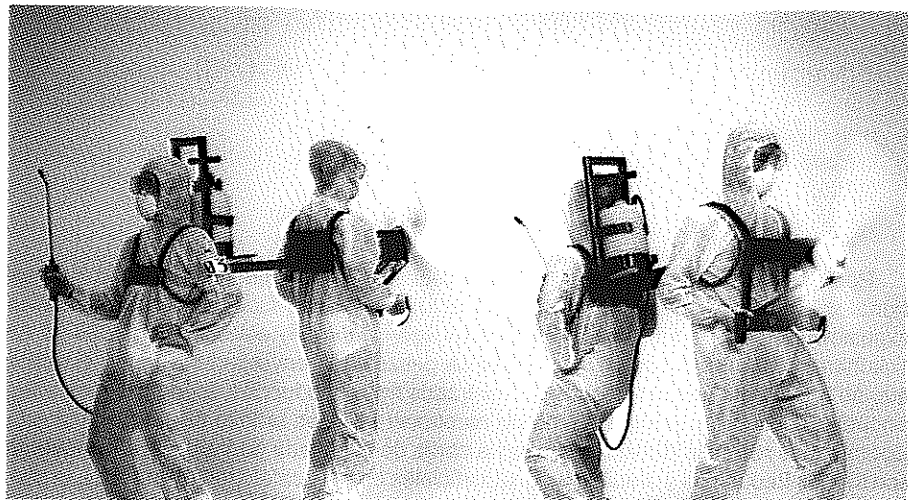


■ Japón in-móvil. Una aproximación al arte contemporáneo hecho en Japón. 1993-2001 (II)

Natalia Bravo
Joaquín Ivars

Posiblemente una de las primeras publicaciones importantes con carácter internacional sobre el arte contemporáneo japonés tuvo lugar con motivo de la emblemática exposición *Japanese Art After 1945. Scream Against the Sky* celebrada en 1994-95 en Yokohama, San Francisco y Nueva York¹. A pesar de la envergadura de los estudios que se realizaron, fundamentalmente centrados en la producción artística de los años cincuenta, sesenta y setenta, se ha de reconocer en ellos la falta de atención al arte japonés más reciente. Si las referencias a obras de la década de los ochenta y noventa son menos frecuentes y resultan algo superficiales en este catálogo², es debido a la pretensión de abarcar un periodo cronológico amplio y al esfuerzo, por otro lado tan admirable, de mantener una visión global de la historia del arte japonés del siglo XX. Desde entonces y hasta la actualidad el interés por el arte nipón reciente ha ido creciendo en Estados Unidos y en Europa (incluido nuestro país), organizándose variadas muestras tanto individuales como colectivas que han ido configurando visiones más amplias y diversificadas y que paulatinamente nos han ido acercando a este tema con un conocimiento cada vez mayor. Sin embargo, esta euforia por el "arte oriental en Occidente" no debe hacernos bajar la guardia; pues, por poco que indaguemos, los imperativos del mercado y de las políticas culturales, entre otros factores que no cabe analizar aquí, hacen que resuenen por doquier los mismos nombres, la misma lista (o parecida) de artistas encumbrados en detrimento de otros muchos que, dentro de Japón, sí suelen ser considerados (aunque, dicho sea de paso, unos más que otros). Desde esta perspectiva y por diversos motivos, no hemos seguido ni los discursos dominantes ni los valores instituidos (no están aquí la mayoría de los "famosos", ni Yayoi Kusama, ni Nobuyoshi Araki, ni Yasumasa Morimura, ni Kenji Yanobe, ni Mariko Mori, ni Takashi Murakami, ni Yoshitomo Nara, ni Dumb Type, etc.)³. De los 21 autores que hemos elegido para este estudio concreto, posiblemente Sugimoto, Miyajima y en menor medida Yanagi y Mikami sean los nombres más conocidos en el contexto euroamericano mientras que el resto de los seleccionados, poco habituales en las "listas expositivas occidentales", creemos ofrecen un panorama más abierto y diversificado del arte que entre 1993 y 2001 se ha venido haciendo en Japón. Independientemente de la oportunidad que ofrece esta investigación de conocer, gracias a la labor de campo realizada, los proyectos de otros autores menos o nada conocidos en el contexto señalado, en realidad, son los instrumentos metodológicos (exclusivamente estéticos y conceptuales) que hemos puesto en práctica⁴, los que han posibilitado que se hable de los trabajos de determinados artistas y no de otros. De manera, que sin más preámbulos damos paso aquí a un comentario más detallado de las obras y/o autores seleccionados.



11. GRINDER MAN

Grinder-Man (1997, Tokio) es un grupo de "tecono-arte" compuesto básicamente por cuatro miembros cuyo nombre alude al estereotipo del "hombre rutina", aunque también podría referirse -si bien esta segunda acepción del término "grinder" tiene un sentido más difuso- a un individuo que actúa de manera un tanto agresiva o violenta, algo así como una especie de "tritador". En sus performances los Grinder-Man se sirven de diferentes vehículos de expresión, combinando artes visuales, música y otros medios de procedencia diversa (Fig. 11).

En sus actuaciones los componentes del grupo visten la misma indumentaria, tan sólo diferenciada por su numeración (01, 02, 03,...). Se desplazan de una forma mecánica y disciplinada -por ejemplo, marcando el paso militar; esto es, se comportan

¹ AA. VV.: *Japanese Art After 1945. Scream Against the Sky*, Nueva York, The Guggenheim Museum-Yokohama Museum of Art-The Japan Foundation-San Francisco Museum of Modern Art, 1994.

² Por ejemplo, se reseñan someramente los trabajos de artistas hoy consagrados como Hiroshi Sugimoto y Tatsuo Miyajima encuadrándolos de manera un tanto forzada en la llamada "escuela de los metafísicos", entre la filosofía oriental y el arte conceptual euroamericano. MUNROE, A.: "A Box of Smile: Tokio Fluxus, Conceptual Art, and the School of Metaphysics" en *Op. cit.*, pág. 223.

³ A excepción de Yayoi Kusama estos mismos artistas fueron seleccionados en una exposición celebrada en Polonia en colaboración con la Fundación Japón en el año 2000. Asimismo dicha muestra sobre arte contemporáneo japonés que comprendía un total de catorce autores incluía también trabajos de tres artistas que sí hemos tenido en cuenta en esta investigación: Tatsuo Miyajima, Hiroshi Sugimoto y Miwa Yanagi. (Véase para más información el catálogo de dicha exposición *Gendai: Japanese Contemporary Art. Between the Body and Space*, Tokyo, The Japan Foundation: Ujazdowski Castle, Centre for Contemporary Art, 2000).

⁴ Véase el artículo anterior en este mismo boletín en el que se desarrollan los argumentos teóricos que fundamentan el concepto de in-movilidad en el arte contemporáneo japonés como caso específico.

como individuos despersonalizados, anónimos, funcionando por agrupación. Pueden disfrazarse de ejecutivos y desfilan con traje de chaqueta, corbata y unas cajas negras sobre sus hombros que aluden a la idea de "cabezas cuadradas"; a veces, llevan monos de trabajo de color blanco, asépticos; otras, visten una extraña indumentaria (¿de bombero o de cazafantasma?), entre la ciencia ficción y el equipamiento para un trabajo peligroso, dotados, ante un ataque imprevisto, con unos artefactos que disparan chispas espectaculares.

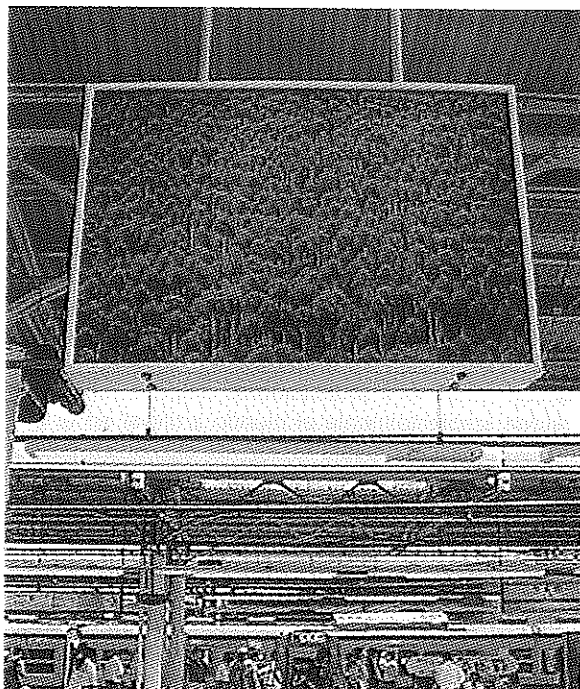
El colectivo se presenta en escena actuando con poses artificiales y pasos previamente ensayados, casi ridículos, que denotan cierto tono paródico del universo masmediático -en especial, de los videojuegos de acción. Aunque estas recreaciones, a modo de "tablau vivant", al mismo tiempo reflejan las aspiraciones narcisistas de aquellos que sienten la fascinación o la seducción por el star-system. El ritmo minimal de sus composiciones musicales con samplers y sintetizadores dirige el movimiento mecánico de sus cuerpos y recrea ambientalmente el mundo artificial en el que se desenvuelven. Su comportamiento codificado suele repetir los siguientes pasos: primero detectan que algo no va bien, después consideran que el grupo tiene que protegerse del peligro que le acecha -entre el público que asiste a la performance, en la vida de los individuos o en las relaciones sociales- y finalmente deciden atacar aquello que consideran hostil. Los hombre rutina consideran así que "la mejor defensa es un buen ataque".

Entre el humor y la banalidad, en las performances de los Grinder-Man funciona cierto espíritu de crítica a las sociedades posindustriales que avanzan sin tregua hacia la alienación e idiotización del hombre⁵.

En 2001 los jóvenes australianos **Kristian Paul Haggblom** (1976, Melbourne) y **Warren John Fithie** (1972, Melbourne), que viven y trabajan en Japón, proyectaron la controvertida instalación *Aoakigaharajukai (the blue sea of foliage)* (Fig. 19). Frente al acceso a la misma, sobre un muro exento, se puede contemplar una fotografía de una vista parcial de la estación de Ueno (Tokio), en la que se ve la sustitución de los indicadores horarios de tren por una panorámica del bosque "Aokigaharajukai". Tras el muro, en el centro de la sala se disponen sobre el suelo, formando un círculo, veinte teléfonos móviles y junto a ellos, exteriormente, varios futones plegados y atados con cuerdas que fueron expuestos durante tres meses al extraño ambiente del bosque. En la pared del fondo de la sala, se encuentran colgadas tres fotografías con cajas de luz en las que se aprecian vistas parciales del interior del bosque (en una de ellas aparece un cadáver).

Para entender el contexto de esta instalación proponemos otra narración que explicita el fenómeno psico-social que ha supuesto la historia "real" de este bosque convertido en mito. El monte Fuji, el semi-mítico corazón de Japón, está rodeado por cinco lagos volcánicos que los turistas visitan en bandadas cada año huyendo de la caótica expan-

⁵ Para un seguimiento de las actividades emprendidas por el grupo véase: <http://grinder-man.com>. Debido a la escasez de libros, principalmente sobre los artistas más jóvenes o bien menos conocidos, a partir de ahora la mayoría de la bibliografía que citamos relacionada con los autores u obras a tratar será documentación on-line.



19. (D) HAGGBLOM &
FITHIE.
Aokigaharajukai

sión de sus centros urbanos. En la base del Fujiyama se encuentra un misterioso bosque llamado "Aokigaharajukai" localizado sobre la roca volcánica magnética que provoca la desorientación de las brújulas. Todo aquél que desee entrar en el bosque sin perderse debe usar una cuerda como guía. Debido a los reportajes mediáticos, al bosque se le viene conociendo como "bosque fantasma" puesto que ha sido considerado popularmente como lugar de "descanso final" para aquellos que no quieren regresar. Los turistas, la mayoría japoneses, se aventuran en el bosque no por su escenario idílico sino por una no expresa fascinación mórbida –parecida a cuando uno visita la Casa Fantasma de Disneylandia. Las cuerdas se entrecruzan en el bosque como telas de arañas y entre ellas se han encontrado muchos objetos (fotos de amantes, teléfonos móviles estropeados, horarios de trenes, barbitúricos, zapatos, etc.) dejados por los visitantes.

Este fenómeno reciente ha sido aceptado como mito popular desde la publicación del libro *La torre de las olas* de Seicho Matsumoto en el cual el bosque es considerado como un lugar para el suicidio.

La realidad es más extraña que la ficción y esta síntesis de una historia tranquilamente aceptada como norma, quizá refleja un largo proceso en el que la capacidad osmótica de la sociedad japonesa de nuestro tiempo se ha puesto de manifiesto⁶.

⁶ <http://www.omotesando-garo.com/link.02/ktw.html>.

Hacia mediados de los noventa, **Tomoaki Ishihara** (1959, Osaka) comienza una serie de autorretratos fijando con la cámara fotográfica diferentes apariencias de su rostro: gestos o muecas tan expresivas como espontáneas. Para cada imagen elige normalmente un formato apaisado (con una proporción aproximada de 1 x 3), presentando una composición sencilla en la que el sujeto, en un primer plano, se armoniza monocromáticamente con el ambiente espacial. De este modo, la expresividad de su rostro irá cambiando en cada fotografía, pareciendo asociarse cada gesto particular con un color determinado. Si recurriéramos a la lectura convencional, trataríamos de asociar una mueca y su color con un estado de ánimo concreto del artista. Pero los múltiples roles de Ishihara no se prestan fácilmente a ser tratados como un "catálogo de iconologías": las gesticulaciones inherentes al individuo, precisamente por esto, se manifiestan de un modo libre, cambiante y escurridizo, como fruto de la imposibilidad de autorretratarse mediante el uso definido de la imagen alegórica. "Autorretratos borrosos" sería una manera de considerar estas expresiones del rostro que a primera vista podrían resultar extrañas, banales, descaradas, narcisistas, lúdicas o incluso ridículas -cualquier persona, alguna vez, ha podido practicarlas delante de un espejo en la intimidad de su cuarto- y que el artista muestra desinhibidamente ante el público.

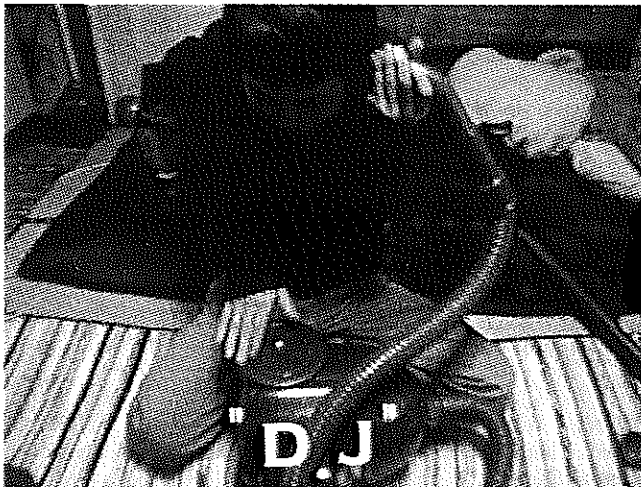
Hacia 1998-99 Ishihara continúa retratándose haciendo uso de la cámara fotográfica e insistiendo en esta fisonomía forzada de cambiantes posturas, pero estas imágenes también sin título, que prosiguen la numeración de las anteriores, configuran una nueva serie al desaparecer los fondos neutros monocromáticos y ser sustituidos por otros escenarios: ahora Ishihara se retrata, a todo color, dando la espalda a las obras de arte colocadas ordenadamente en las estancias museísticas (Fig. 15). La cámara, en realidad, enfoca los escenarios de fondo: las pinturas nítidas de la pared que mantienen firmemente su presencia física, su inmortalidad; en cambio, la figura del artista, como una máscara borrosa, aparece en primer término desenfocado, diluido, casi inmaterial, como desvaneciéndose por su propia condición mortal. Paradójicamente el sujeto se adelanta al objeto de contemplación, obstruyendo en parte la visión de las salas de exposiciones, superponiendo su imagen como nuevo elemento de exhibición en un conflicto entre el ser y el objeto artístico, entre la mente y la materia. ¿Quién es el protagonista de la imagen? ¿el artista o las obras de arte por él generadas? Ishihara nos habla a través de estas fotografías de la dialéctica entre el tiempo de vida del artista y la eternidad de las obras, entre la subjetividad y movilidad del creador y la objetividad e inmovilidad de la obra de arte⁷.

En el trabajo de **Yoshiaki Kaihatsu** (1966, Yamanashi), bajo formas aparentemente diversas, se puede apreciar una, diríamos, permanente voluntad de juego y quizás, más allá, un juego del juego: desde obras sarcásticas sobre el infantilismo del hombre medio (el artista disfrazado de bebé llevando un maletín de ejecutivo) hasta situaciones arquetípicas de juegos serios (golf, ping-pong, bolos), transfiguradas realmente en lúdicas, porque el autor diseña obras para jugar a éstos sin que sea posible perder. El ganador es ridiculizado por Kaihatsu puesto que sus diseños paródicos hacen que cualquiera

⁷ MITSURA, Y.: "Tomoaki Ishihara. Untitled" en *Counter-Photography. Japan's Artists Today*, Tokio, The Japan Foundation, 2000, págs. 60-63.



15. ISHIHARA. *Untitled*



16. KAIHATSU.
The party game

que juegue gane; por tanto nadie gana. La competitividad en la que están sumergidos los individuos de hoy termina convertida, mediante las estrategias utilizadas por Kaihatsu, no en lucha, sino en verdadero acto de risa. En efecto, las performances o las instalaciones suelen ser instrumentos que en manos de este artista se convierten en actos de humor cotidiano. Sirva como ejemplo la rotundidad de una estrella perfectamente dibujada en el suelo con la suciedad recogida en los alrededores, el recubrimiento de la caja de un ascensor con desechos de embalajes de corcho blanco o su reciente viaje en bicicleta a lo largo de cientos de kilómetros visitando distintos lugares y comunicándose con amigos mediante el teléfono móvil a los que comenta algunas incidencias del viaje.

Nos interesa destacar su vídeo-performance *The Party Game* (2000), con la que Kaihatsu en cierta forma respondía al comentario despectivo de Margaret Thatcher sobre el modo de vida japonés (calificaba sus casas como ratoneras): a través del juego con una aspiradora doméstica, se aprecia el ingenio de varios estudiantes que comparten una de esas "ratoneras" (Fig. 16). Un vídeo divertido en el que cada participante, incluido el propio artista, extrae de forma exhaustiva prácticamente todas las posibilidades a que nos puede llevar el uso no funcional de un pequeño aspirador doméstico. El humor y la inteligencia son traídos por el artista para hacer frente a la ignorancia y a la seriedad acartonada⁸.

El proyecto *Cyber Book City* (Fig. 17) de la artista coreana **Airan Kang** (1960, Seoul) parte de la idea de que los libros pueden definirse como el punto de partida del carácter nómada -del continuo trasiego de un lugar a otro- de la información que genera y emplea el ser humano para su existencia. Este mismo flujo constante se puede trasladar en el tiempo con la llegada del "cyber-espacio", de Internet y de todas las nuevas tecnologías que están afectando en los últimos años a las sociedades avanzadas. Airan Kang establece así, a partir de la presencia física del libro *real* -como símbolo prístino de la información- y *virtual* -como recreación plástica de la nueva era tecnológica- relaciones entre el pasado, el presente y el futuro de nuestras sociedades considerando como hilo conductor el problema de la información. Mediante instalaciones, a veces, en lugares específicos (librerías y bibliotecas), donde los viejos libros de siempre, algo anticuados por el paso del tiempo como contenedores del saber, amontonados en el suelo, en mesas o estanterías, se ven parcialmente iluminados por diversos puntos de luz procedentes de cajas de plástico transparente con el aspecto externo de un libro y que, en definitiva, son un signo evidente de la actual virtualidad de la información. Las habitaciones de libros de Airan Kang ya no son librerías al uso sino que se transforman en espacios misteriosos y expresivamente plásticos. Además de la confrontación explicada entre pasado y futuro, entre tradición y avance tecnológico, al emerger de la oscuridad estos puntos aleatorios de luz, la artista parece evocar el carácter mágico al mismo tiempo que dramático que tienen los libros -también los espacios donde celosamente se guardan- como sede del conocimiento, pues si bien permiten la *iluminación* de nuestra mirada y el esclarecimiento de nuestra mente también nos llevan, al instruirnos en la complejidad, al *ensombrecimiento*, a esa tensión y desasosiego que sufre el hombre cuando se esfuerza por comprender y tan sólo reconoce lo limitado de su saber⁹.

⁸ *Yoshiaki Kaihatsu*, IBM-Kawasaki City Gallery, Kanagawa, abril-mayo 2001.

www.para-site.org.hk/kaihatsu/kaihatsu.htm www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_j/interview/kaihatsu/kaihatsuintro.html

⁹ PARK, Shin-Eui, *Digital Book Project. Cyber Book City. Airan Kang*, Seoul, Keumsan Gallery-Artsonje Center, 2001. AA. VV., *Airan Kang*, Seoul, a&a, 2000.

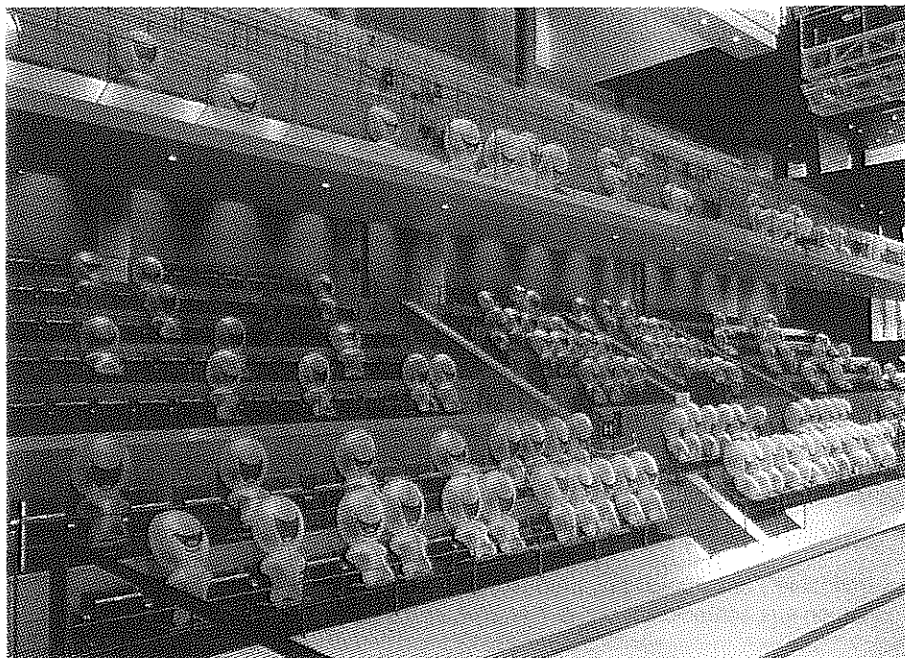


17. KANG. *Cyber book city*

La risa es el tema constante al que recurre **Izuru Kasahara** (1969, Sizuoka) en su trabajo artístico. Pero este elemento permanente y unificador de toda su obra, la risa, no implica que los modos de representarla sean siempre los mismos. Así, el artista utiliza formas y medios de expresión muy diversos: pinturas, fotografías, esculturas, videoarte e instalaciones.

Esta iconografía pop de muñecos sonrientes, anónimos y seriados, concebidos como colectividad y no como individuos personalizados, resulta de una gran ambigüedad, no dejándose calificar fácilmente. La sonrisa en la obra de Kasahara evoca el mundo de ensueño, ingenuo y feliz, lleno de ternura y de vida, del universo infantil; pero, al mismo tiempo, desde el humor, el sarcasmo y la ironía se advierte la sutileza: su obra también permite que el espectador se cuestione los modos de comportamiento social estereotipados, la sonrisa que iguala los rostros bajo la mueca banal y forzada de una comunicación mediática propia de las sociedades de consumo. No en vano, sus máscaras sonrientes han sido asociadas con la iconografía popular infantil de la productora norteamericana Disney, con las estatuas budistas o con las máscaras utilizadas en las artes escénicas en diferentes regiones de Japón.

Destacamos la dimensión escenográfica de su video-instalación *Smile Life Theatre* (1997) compuesta por una serie de esculturas "Smile" contemplando una pantalla en la que se proyectan imágenes de un individuo -¿el propio artista?- en acciones triviales cotidianas (remando en bote, lavando un coche, etc.), con una máscara sonriente, igual a la que presentan estos inmóviles espectadores. Así como su instalación *Smile (Ghost)* de 1999 en la que unos doscientos "fantasmas" de plástico, con helio en

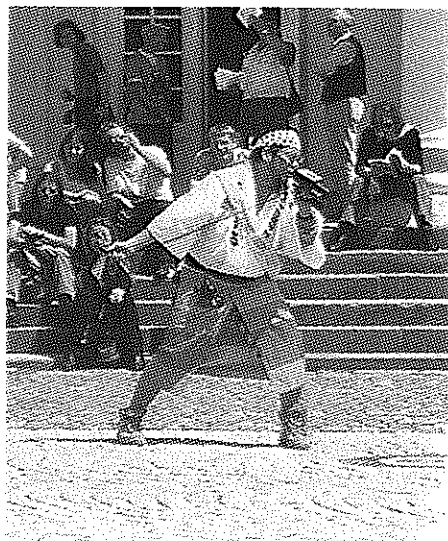


21. KASAHARA. *Smile (Ghost)*

su interior, aparecen sentados sobre un graderío (Fig. 21). El espectador al contemplar esta obra, forma parte obligada de la escena convirtiéndose por unos instantes en el protagonista de un auditorio poco habitual. Trastocadas las funciones de exhibición, el supuesto sujeto-espectador, ahora convertido en puro objeto-espectáculo, es observado por una muchedumbre de fijas y repetitivas sonrisas "transparentes", algunas de ellas auténticas carcajadas¹⁰.

Parco Kinoshita (1965, Tokushima) trabaja a nivel del hombre de la calle. La espontaneidad y la frescura de sus intervenciones fracturan las rutinas o protocolos que no sólo afectan a la vida diaria sino también a muchas actitudes dentro del sistema artístico. Kinoshita utiliza su propia imagen desde la extravagancia, la vulgaridad y el sarcasmo como una especie de máscara protectora para expresarse libremente. Con su actitud anárquica y corrosiva, tuvo la osadía de presentar su pieza *Karaoke meeting* en las puertas de entrada a uno de los edificios emblemáticos de la Documenta X de Kassel (Fig. 4); también lo hizo en diversas convocatorias de la Bienal de Venecia. En cierto modo, el artista asume las funciones de aquellos bufones del reino que se podían permitir cualquier irreverencia pero, a diferencia de éstos, nunca ha sido invitado

¹⁰ http://www.dnp.co.jp/museum/nmp/nmp_b/gallery/shokudo/kasahara_e.html.



4. KINOSHITA. *Karaoke meeting*

ni pagado por la corte; muy al contrario, sus irrupciones clandestinas -siempre autofinanciadas- resquebrajan las convenciones jugando un papel parecido al de aquellos agitadores sociales de los años 60. Sólo que aquí, el envoltorio del kitsch japonés con el que presenta su activismo lo aleja formalmente de consignas o eslóganes que se sustenten en cualquier ideología como las que hicieron furor entre los jóvenes de aquella época. El megáfono -símbolo de aquellos tiempos como amplificador

del "mensaje", anacrónico hoy para una era de alta tecnología-, es empleado por Kinoshita en sus actuaciones con el Karaoke, como un vociferador del individualismo¹¹.

El fotógrafo de origen italo-germano **Mario A.** (1959), que vive entre Tokio y Berlín, refleja a través de su trabajo la tensión interna, como occidental y como hombre, al enfrentarse con una doble alteridad: al mismo tiempo, y sin poder desligar una de otra, la mujer y la cultura japonesa.

En su obra fotográfica *Ma poupée japonaise* (2000) recupera, desde la tradición alemana, el mito de la "muñeca animada" -la "Olimpia" de *Los cuentos de Hoffmann* o las muñecas fotografiadas de Hans Belimer- trasladándolo al mundo contemporáneo bajo la ambigua representación, tan atrayente como repulsiva, de una belleza oriental de carne y hueso. De este modo, la actriz de teatro Sachiko Hara se convierte en el sujeto protagonista de esta serie de fotografías; casi obsesivamente, se trataría para Mario Ambrosius de la encarnación de la muñeca viviente (Fig. 8).

Guiado por una trama narrativa secuenciada en treinta y ocho imágenes, en blanco y negro, el espectador puede recrear la historia de esta "muñeca japonesa", desde que ingenuamente abre sus ojos, por primera vez, en el interior de una vieja y olvidada maleta, hasta la última fotografía que muestra a la protagonista cayendo en el fondo de una piscina, ya con los ojos cerrados, tras haber sido violada y humillada en la cama de cualquier "love-hotel".

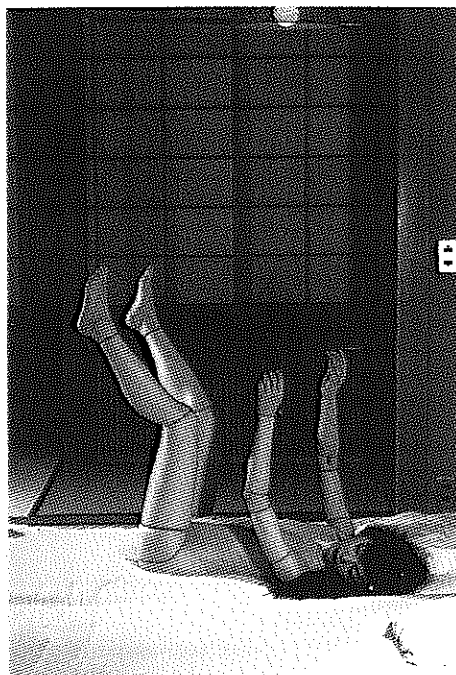
Mario Ambrosius muestra la compleja dialéctica entre liberar sus fantasías eróticas personales -fascinado por la mujer japonesa- y subvertir estos mismos estereotipos -establecidos por la mirada extranjera, o sencillamente por el voyeur masculino-, pe-

¹¹ <http://www.digipad.com/digi/parco/> y www.realtokyo.co.jp/english/4weeks/0078-kinoshita.htm.

8. MARIO A. *Ma poupée japonaise*

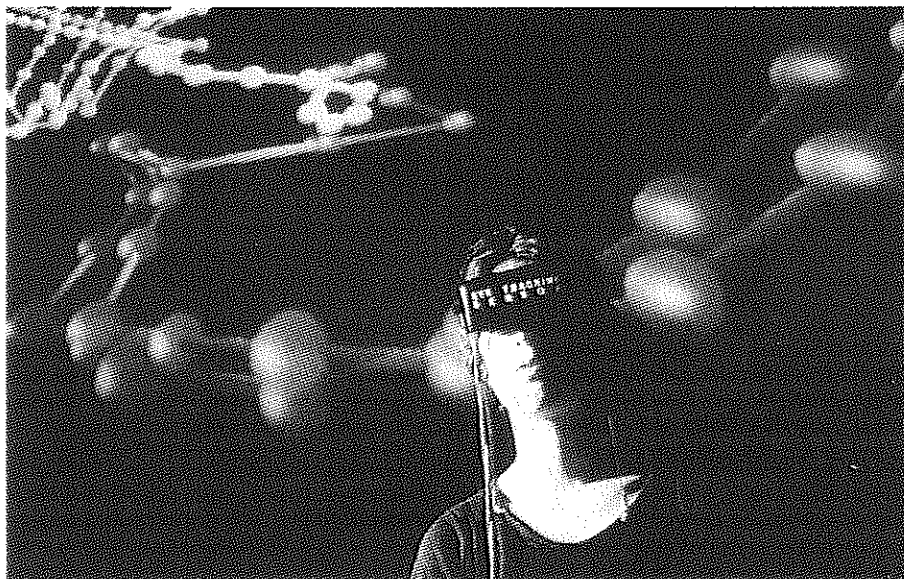
netrando en la realidad psicosocial de aquellas mujeres japonesas insertadas, aún hoy, en este contexto sexual de fijaciones fetichistas¹².

Indudablemente en esta reflexión sobre el arte contemporáneo japonés no podían faltar las experimentaciones de los artistas nipones con proyectos de alta tecnología. En este sentido, resulta muy interesante el complejo sistema tecnológico ideado por la artista **Seiko Mikami** (1961, Shizuoka), basado en la bioinformática. *Molecular informatics* (1998-2001 ca.), producido con la colaboración de *Artlab* (laboratorio de creación para proyectos que unan arte y tecnología), es una instalación interactiva que incorpora tecnología de lectura óptica, en la que estructuras moleculares se generan en tiempo real de acuerdo con el movimiento aleatorio de los ojos de los usuarios durante la interacción (Fig. 2). En efecto, al sentarse, al visitante le son colocadas unas gafas equipadas con un lector óptico que transformará el movimiento de sus ojos en una señal que, siguiendo un proceso informático, se transformará en una imagen que puede ser vista en una pantalla situada en la sala. En este proceso interactivo, el espectador no sólo se convierte en parte del proceso de creación, sino que también puede interactuar con otro espectador situado frente a él y equipado y conectado con la misma tecnología. Cada vez que las miradas se crucen, la estructura visible en las pantallas aparece en color rojo. Cada estructura tiene un color según se trate de uno u otro participante, lo que permite observar la diferencia del movimiento de los ojos de cada uno.



En este proyecto en el que se combinan ciencia (bio-informática) y arte, Seiko Mikami se interesa por hacer material ese espacio invisible que surge entre el cuerpo y el objeto: la intercomunicación, la mediación o el interface que ocurre entre cosas y acciones en tiempo real. El ojo o el oído del usuario, que participa consciente o inconscientemente, se convierte en intermediario, en enlace perceptual o código entre el sentido de la vista o el sentido acústico y el espacio de la habitación.

¹² MARIO A.: *Ma poupée japonaise*. Tokio, Ronsosha, 2001 y <http://www.marioa.com>.



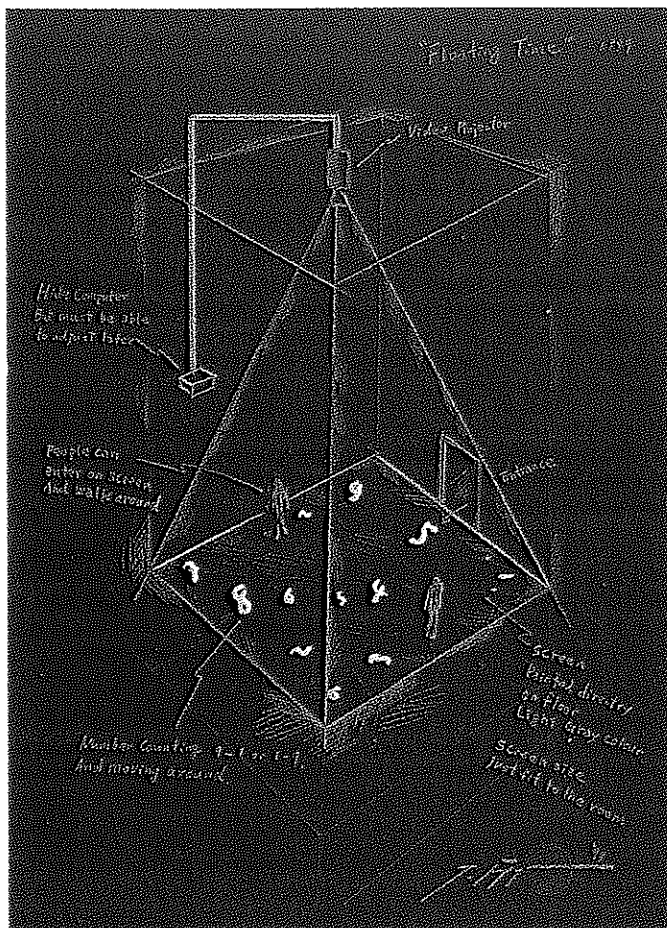
2. MIKAMI. *Molecular informatics*

Molecular Informatics investiga los mecanismos de la visión convirtiéndolos en bites; esta "tecnología de secuenciación de la vista" fragmenta el cuerpo en datos informáticos, generando *un entorno virtual incesantemente variable y una secuencia de sentidos sin fin*. La artista sostiene que *esta visión/producción del espacio virtual, expone la incontrolabilidad de la propia mirada; en definitiva, que el fluido del cerebro es incontrolable y el movimiento del ojo es su indicador más obvio*¹³.

En otro contexto la obra de **Tatsuo Miyajima** (1957, Tokio) opera según tres ideas fundamentales: lo eternamente continuo, la permanencia de los cambios y el establecimiento de relaciones (conexiones) con el todo. Estos conceptos que están presentes en su actividad creativa y que revelan su afinidad con la filosofía budista se combinan con una apuesta por el uso de la tecnología informática aunando así sin ninguna contradicción pensamiento tradicional y progreso tecnológico. Desde mediados de los años ochenta Miyajima ha venido creando y exhibiendo instalaciones compuestas de contadores digitales

¹³ AA. VV.: *Seiko Mikami: Molecular Informatics. Morphogenic substance via eye tracking*, Tokio, ArtLab, Canon, 1996; SÁNCHEZ, R. y BADIA, T.: "Entrevista a Seiko Mikami. *Molecular Informatics*", Barcelona, Espai 13, Fundació Joan Miró, marzo-mayo, 1999. MIKAMI, Seiko: "Consideraciones acerca del continuo *molecular informatics-morphogenic substance via eye tracking*" en *Estrabismos II. Seiko Mikami / Oscar Abril Ascaso*. (Dir. colección J. Ivars), Málaga, CEDMA, 2004, págs. 7-38. KOSO, Sabu: "Parábolas acerca de la sustancia morfogenética" en *Op. cit.*, pág. 39-72. <http://faculty.washington.edu/dillon/rhethtml/dadamaps/Mikami.html> http://www.artmag.com/museums/a_spain/aspbami/singular/mikami.html

6. MIYAJIMA.
Floating time



que incorporan diodos emisores de luz (LEDs) y circuitos integrados (ICs), en las que su minimalismo visual no está reñido con los propósitos conceptuales ya señalados.

Floating Time es una instalación producida en 1999 por el artista mediante CG (computer graphics) software, proyectado sobre el suelo de una habitación oscura desde un proyector que se sitúa cerca del techo (Fig. 6). Los números flotan en el espacio, entre el techo y el suelo, y el espectador puede tocarlos virtualmente en la oscuridad. Hasta cincuenta números pueden introducirse en la pantalla, siendo el número, el color y los modos de contar infinitamente variables. (Los contadores digitales cuentan números hacia delante y hacia atrás, del uno al nueve y del nueve al uno). El movimiento de los números cambia continuamente cuando chocan unos con otros.

Recogiendo las consideraciones del propio artista: *El tiempo y el espacio están íntimamente conectados, emergiendo desde los seres humanos. En "Floating Time", los contado-*

res digitales flotan en el espacio, cada uno por separado, marcando el tiempo. El espectador puede pasear libremente en este espacio de "floating time". Lo que significa que el tiempo y el espacio del espectador (del ser humano) es sincronizado con el tiempo y el espacio de la obra de arte, transformando el tiempo y el espacio en un "espacio de vida"¹⁴.

El artista **Katsushige Nakahashi** (1955, Kanagawa) realiza una interesante instalación en 2000 bajo el significativo título histórico *On 2nd September*. Efectivamente, el 2 de septiembre (de 1945) es el día en el que Japón, tras el bombardeo atómico de Hiroshima y Nagasaki en la II Guerra Mundial, no tuvo más remedio que rendirse. La capitulación "sin condiciones" fue firmada a bordo del acorazado norteamericano "Missouri", en aguas de la bahía de Tokio, recibiendo el general Douglas MacArthur las firmas de los delegados japoneses, de los representantes del Estado Mayor, del gobierno y del emperador. Este general norteamericano se había trasladado, en marzo de 1942, a Brisbane, ciudad australiana con uno de los puertos más activos de todo el país, instalando allí su cuartel general. Al frente de todas las fuerzas aliadas del Pacífico (1945), MacArthur desempeñó un papel fundamental en la victoria sobre Japón, donde a continuación ejerció un poder casi absoluto, como comandante de las fuerzas de ocupación.

Utilizando 200 rollos de film y 7.200 primeros planos fotográficos, Nakahashi muestra el estado actual de aquel emblemático edificio que sirvió al general MacArthur como centro de sus operaciones militares. Las fotografías fueron realizadas desde el amanecer hasta el atardecer. El artista tomaba una foto, aproximadamente cada cuatro o cinco segundos, hasta documentar el día entero. Las imágenes representan la fachada que da entrada al edificio y, en el Otani Memorial Museum (Nishinomiya-city, 2000), fueron ensambladas para parecer la entrada a la sala de exposiciones. La fachada de Nakahashi presenta una gradación en la exposición de las fotografías: en los extremos, coincidiendo con el amanecer y el anochecer, las imágenes están sobreexpuestas; en el centro, en la entrada al cuartel general, subexpuestas. Este recorrido de luz desvela significativamente el paso del tiempo.

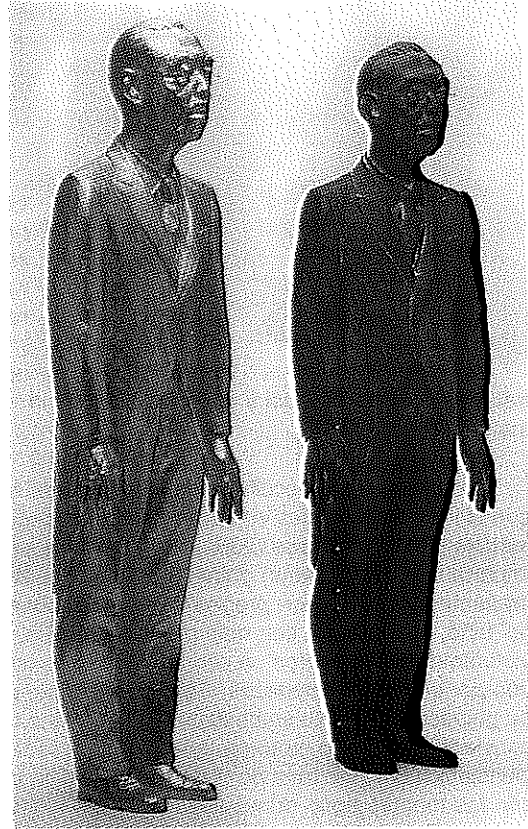
Su obra escultórica *ANATA NO JIDAI* (2000-01) reproduce doblemente la figura del emperador Hiro-Hito en este momento crucial de cambio de imagen representativa de su poder (Fig. 14)¹⁵. Mediante dos copias en bronce de Hiro-Hito a tamaño real, diferenciadas por la capa de pan de oro que recubre a una de ellas, Nakahashi plantea formalmente –distanciándose del juicio personal– esta dialéctica de poderes,

¹⁴ MIYAJIMA, T.: *Floating Time*, Tokio, Fuji Televisión Gallery, noviembre-diciembre 1999. AA. VV.: *Tatsuo Miyajima. MEGA DEATH: shout! shout! count!*, Tokyo Opera City Art Gallery, marzo-mayo 2000. MIYAJIMA, Tatsuo: *Floating Time. Sotoasahikawa Hospital Art Project News*, vol. 1, Akita, Sotoasahikawa Hospital, enero 2001. MIYAJIMA, T.: *Floating Time. Sotoasahikawa Hospital Art Project News*, vol. 2, Akita, Sotoasahikawa Hospital, noviembre 2001. <http://www.tatsuomiyajima.com/>

¹⁵ Recordemos que el emperador Hiro-Hito, con su autoridad de monarca absoluto, respaldó lamedidas de expansión nacionalista de Japón (1932), bajo el gobierno de Kang-Teh. En 1941, con el ataque a Pearl Harbor declaró la guerra a Estados Unidos. En 1945, a consecuencia de la explosión de las primeras bombas atómicas en Hiroshima y Nagasaki, se vio obligado a capitular, teniendo que renunciar formalmente a sus prerrogativas "divinas" y aceptar el establecimiento de una monarquía constitucional.

14. NAKAHASHI. *Anata no jidai*

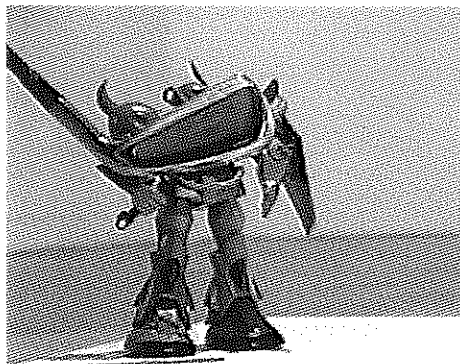
este paso de un estado a otro que sufrió en su persona Hiro-Hito y que marcó un antes y un después en la historia de Japón. Si la estatua dorada rememora las facultades de naturaleza divina que convertían al emperador en un ser privilegiado frente al resto de los mortales, el otro doble se le contrapone, como el hecho histórico irreversible que le sucedió, presentándonos a un "Hiro-Hito humanizado" -el bronce al descubierto indica así su desacralización. La contundente presencia física de estas figuras incita al espectador a cuestionarse, desde su propio presente, la problemática recuperación e interpretación de los acontecimientos de nuestro reciente pasado¹⁶.



Desde 1994 el joven artista **Tamura Satoru** (1971, Tochigi) produce ingeniosos artefactos (¿inusuales juguetes?) con motor haciendo que el sujeto principal de sus operaciones sea el movimiento. No sólo se trata del movimiento físico *per se* sino de éste como metáfora que nos traslada al terreno resbaladizo de las ideas.

En efecto, sobre *Two pieces of cloth make sound "BATABATA"* (2000) podríamos decir que se trata de un móvil sonoro. Este extraño artefacto presenta una estructura de base que permite sostener dos barras metálicas unidas (oblicuamente respecto al eje horizontal) en cuyos extremos cuelgan sendas telas blancas asemejando iconográficamente dos astas con banderas. La pieza, su motor, hace girar los trapos una y otra vez, generando un movimiento constante en círculo pero de modo que las ¿banderas? jamás están al mismo nivel: cuando una está arriba, la otra está abajo. El azote continuo que reciben las telas con el paso del tiempo, las va deteriorando y provocando un sonido repetitivo -un *ruido silencioso*, apenas un zumbido- bautizado onomatopéyicamente por el artista con la palabra BATABATA. El ensimismamiento

¹⁶ <http://online.sfu.edu/amkerner/ch/nakahashi.htm>.



12. SATORU. *The plastic models break into pieces*

tratar de transmitir visual y conceptualmente la idea de movilidad (movilización) permanente.

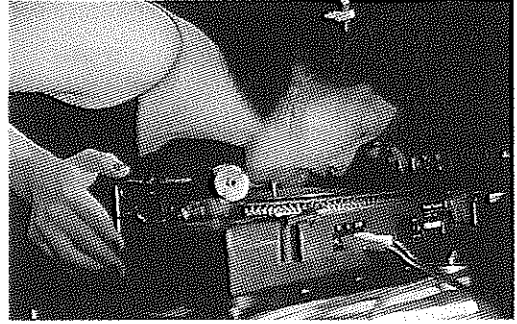
contemplativo que necesariamente provoca la espectación de esta obra, su presencia física y su rotunda belleza plástica ¿nos permiten hacer una recuperación metafísica de la obra? ¿también política?. De forma sencilla, nada pretenciosa, el artista parece

Además de sus esculturas móviles Satoru hace otros trabajos en vídeo en los que la idea de "juguetes en acción" sigue estando presente. Así ocurre en *The plastic models break into piece* (2000) donde vemos en primer término un palo de golf (no importa quién lo maneja) golpeando muñecos de plástico (Fig. 12). Los juguetes que presenta Satoru no son precisamente diseñados pensando en el desarrollo creativo del niño; al contrario, son más bien una réplica, en el campo de la ficción, del juego violento de "los mayores". A cámara lenta y de un solo golpe, los juguetes se rompen, uno por uno, en mil pedazos. Paradójicamente, el entretenimiento pacífico del adulto de golpear una pelota se traslada a otro terreno de juego en el que un palo de golf se convierte en el arma mortífera que ejecuta a cada uno de estos héroes y guerreros de ciencia ficción. ¿Se trata de la pataleta legítima del artista de denunciar el vil negocio con las mentes poco domesticadas de los niños? O en un sentido más metafórico, ¿es que Satoru trata de contarnos que la violencia, como en las acciones bélicas "de verdad", se elimina aplicando otra buena dosis de violencia?¹⁷

Otro de los valores emergentes es la artista **Kyoko Sawanobori** (1973, Tokio) y uno de los trabajos que la han dado a conocer es su acción corporal *Honey, Beauty and Tasty* (2000) (Fig. 10). Para hacer esta performance Sawanobori se sirve de uno o varios tocadiscos colocados sobre una mesa. Una vez accionado el funcionamiento de los aparatos, la artista vierte miel sobre las pletinas giratorias y pasa su lengua por la superficie de los discos provocando con ello una distorsión improvisada del sonido. Esta pieza cargada de sensualidad y erotismo se presta a la ambigüedad interpretativa (como piensa la autora, cada espectador tendrá su impresión personal de lo que se le muestra). No obstante, es evidente que en ella se subvierte la funcionalidad del tocadiscos -al interrumpir su habitual misión de reproducir el sonido grabado en discos- manipulándolo de un modo creativo. Al provocar la distorsión del sonido de este anticuado aparato reproductor, no se trata aquí de deleitar el oído de las masas con música enlatada. (Tal vez, Sawanobori desea romper el uso mediático y banal que

¹⁷ www.bigart.gr.jp/tamura_satoru-ten

10. SAWANOBORI. *Honey, beauty and tasty*



los adolescentes de varias décadas le dieron a este objeto anestesiante -símbolo de una cultura idolátrica- que hacía sus vidas más soportables). Lo que resulta

obvio es que la artista se permite un modo diferente de fruición interactiva con el objeto liberando con ello otro de los sentidos -poco habitual tratándose de un tocadiscos- del cuerpo humano: el del gusto. Al mismo tiempo, la acción de lamer miel con la lengua, restregándola por la superficie del disco en movimiento, remite a una imagen erótica y libidinal -¿de belleza, o simplemente un acto vulgar tantas veces repetido?-, con la que Sawanobori, al menos esto es lo que nos sugiere, no deja de hacer cierta concesión paródica a las imágenes pornográficas en video¹⁸.

A **Yutaka Sone** (1965, Shizuoka) se le viene considerando un artista *nómada* que constantemente se desplaza de un lugar a otro de la tierra como si quisiera escapar del desorden, del ruido y del caos del mundo. Sus trabajos artísticos consisten en performances, viajes o acciones que son presentados en videos o en imágenes fotográficas, recurriendo a veces a la construcción de objetos y dibujos explicativos de sus proyectos extendiéndose así al lenguaje de la instalación.

Su obra *Her 19th Foot* (1993) fue mostrada por primera vez en el Centro de Arte Contemporáneo "Art Tower Mito" de Japón (Fig. 20). Se trata de un artefacto compuesto por diecinueve piezas, construidas con componentes esenciales de una bicicleta (sillín, manillar, ruedas, pedales, cadenas, etc.) y conectadas en círculo. Eso aparenta, pero las estructuras son una especie de monociclos inútiles, (por ejemplo en cada unidad el manillar está detrás del sillín); aislados carecen de utilidad alguna. Sin embargo, esta inutilidad no es la más aparente, cuando uno se enfrenta por primera vez con la obra, nos parece un artilugio que fácilmente se pondría en marcha, sólo deben subirse el número de personas adecuadas y pedalear. Nada más falso: su configuración sólo permitiría un movimiento caótico. Yutaka Sone nos enfrenta con ambas imposibilidades: la de la dificultad del movimiento individual (si sacamos la pieza del engranaje), y la del movimiento conjunto en una cadena de esfuerzos no coordinados. El diseño formal oculta la falta de diseño funcional: las cadenas no están conectadas; esto significa que cada rueda se movería con la velocidad que cada pedaleante le imprimiese conduciendo a una acción no coordinada y, por tanto, a una disfunción. El círculo no se mueve como se esperaría que lo hiciera. El artista nos enfrenta al pro-

¹⁸ ASAI, Toshihiro: *Kyoko Sawanobori*. Contemporary Art Center, Art Tower Mito, 2003. http://cas.or.jp/2003/sawanobori/index_e.html
http://www.visions.jp/ex/ex03_05/index_utf.html



20. SONE.
Her 19th foot

blema de las dificultades producidas tanto por la conexión como por el aislamiento. El todo no es sólo la suma de sus partes. Sone parece decirnos que surgen deseos que quedan insatisfechos porque sólo con nuestra voluntad no es suficiente¹⁹.

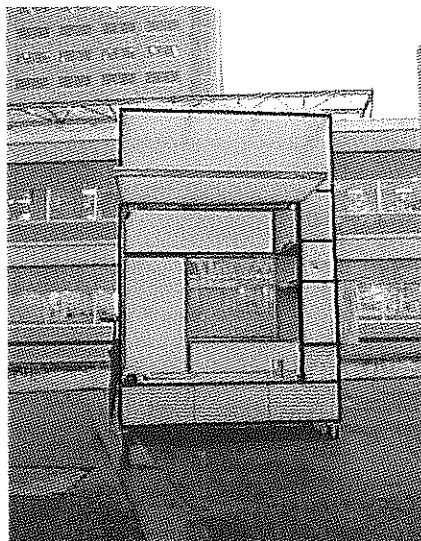
Afincado en Tokio, el arquitecto y diseñador alemán **Titus Spree** (1966, Ulm), realiza en 2000 un interesante proyecto a medio camino entre la arquitectura y el arte, *Moving Micro Office*, entendiéndolo como un método experimental para comprender nuestra realidad urbana contemporánea; se trata, en palabras suyas, de *una herramienta para explorar la ciudad que utiliza recursos poco convencionales* (Fig. 3). La micro-oficina móvil, construida como un fragmento de arquitectura, es una estructura metálica sobre ruedas, con suelo de tatami de 180 x 90 cms, que funciona como una oficina ambulante. Como usuario de la misma, Spree la probó durante una semana en Mukojima -un barrio de Tokio- desplazándola cada día de lugar. El arquitecto documentó con fotografías y textos su experiencia con la micro-oficina y su relación con la gente del barrio; así la *moving micro office*, como proyecto de planificación de la ciudad, proponía –según su autor- *nuevos modos de cómo permitir a la gente joven comenzar sus tareas en una ciudad como Tokio*. (Por poner un ejemplo, la “micro-oficina” podía convertirse temporalmente en una guardería, un karaoke, etc.)²⁰

¹⁹ <http://www.davidzwirner.com/artist/20/> y www.universes-in-universe.de/car/venezia/bien50/jpn/s-sone.htm

²⁰ <http://movingmicrooffice.4t.com/index.html#top>

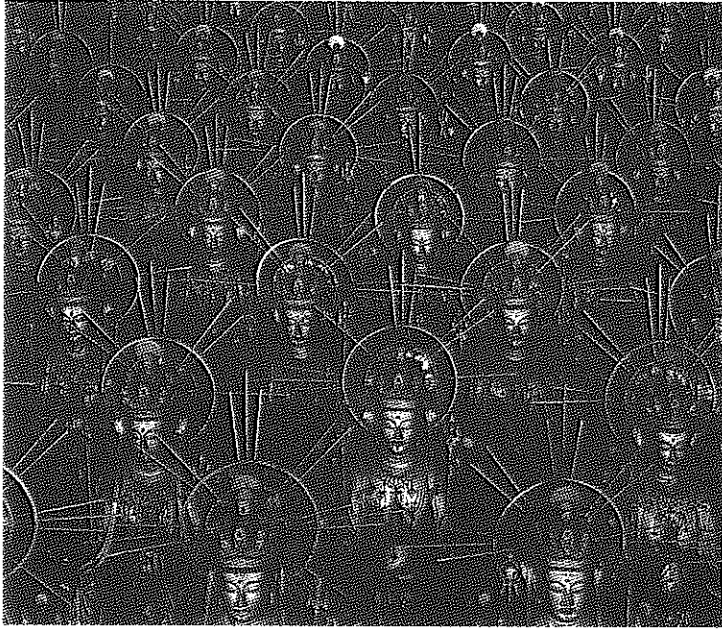
3. TITUS SPREE. *Moving micro-office*

Reconocido internacionalmente por sus series fotográficas de la década de los setenta y de los ochenta, como *Tea-thets*, *Drives-in* o *Sea Land-scapes*, **Hiroshi Sugimoto** (1948, Tokio) muestra especial interés por el proceso de distanciamiento y la frialdad analítica propia del estilo documental o descriptivo: con este tipo de imágenes, ofrece una especie de inventario o catálogo de la realidad. No obstante, la idea común que sostiene estas producciones en series temáticas, lo que unifica su obra, es la dialéctica formal y conceptual entre la repetición –lo común, la permanencia, la unidad- y la diferencia –lo singular, el cambio, la multiplicidad.



En 1996, el artista realiza su serie de fotografías en blanco y negro *Hall of Thirty-Three Bays*. La llamada "Sala de los treinta y tres vanos", de 118 metros de largo por 16 de ancho, contiene mil estatuas de madera que representan a Buda. Aparentemente estas figuras parecen ser copias idénticas pero, en realidad, cada una de ellas ha sido modelada individualmente presentando sutiles diferencias en sus rostros y sus cuerpos. Este misterioso espacio, en el templo de Sanjusangen-do, es un símbolo emblemático de la vieja Kioto y, por supuesto, de la religión budista. La Sala de los treinta y tres vanos representa con imágenes uno de los preceptos principales del budismo zen: "el Uno permaneciendo como uno en los Muchos y los Muchos, individual y colectivamente". La particular dimensión de esta sala impide que el visitante pueda percibir los mil budas de un golpe de vista: ha de contemplarlos por fragmentos, conforme va avanzando por el largo corredor; pero, al mismo tiempo, esta visión segmentada le permite comparar de cerca una imagen con otra, buscando así las imperceptibles -a primera vista- diferencias.

Para representar los mil figuras de Sanjusangen-do, Sugimoto utiliza la cámara como una especie de *duplicado del mecanismo visual* traduciendo, con la ayuda del "ojo artificial", el proceso análogo seguido por la mirada del visitante del templo. De este modo, el artista no reniega del método científico, de la objetividad analítica más propiamente occidental, al centrarse en el análisis perceptivo y espacial de la imagen. Pero, al mismo tiempo, busca la posibilidad de comparar las imágenes entre sí, cada una aportando una diferencia suplementaria y añadiendo más sentido a la idea original, como en el pensamiento religioso oriental de tradición budista: la posibilidad de encontrar la Verdad/lo Absoluto que se revela en las cosas, esto es, la permanencia en el cambio, como único estado de perfección.

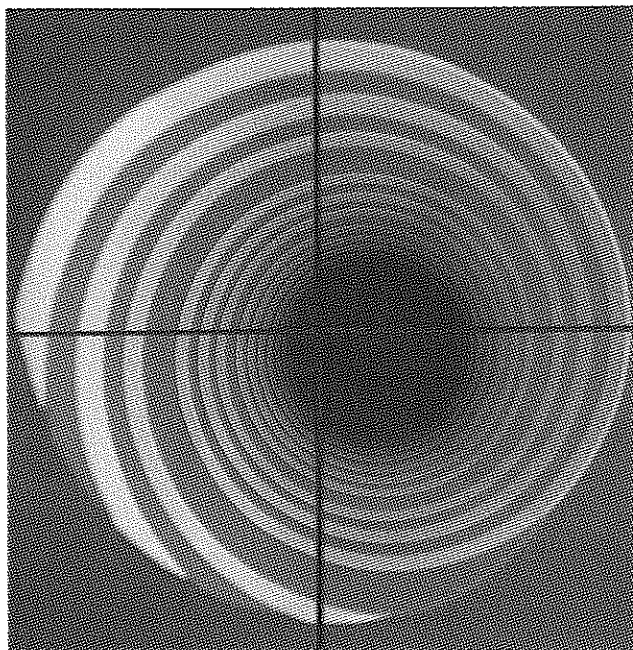


1. SUGIMOTO. *Buddha accelerated*

En 1997, Sugimoto continúa obsesionado con el problema de la representación de los budas, y como si no estuviese del todo satisfecho con esta serie de 48 fotografías, decide crear otra obra, utilizando esta vez, excepcionalmente, la cámara de vídeo: *Buddha accelerated* (Fig. 1). El artista debió reconocer las limitaciones técnicas de la fotografía, para el proyecto más ambicioso de representar a los mil budas de una manera única, sin tener que fragmentar su visión en 48 imágenes que incitasen al espectador a buscar la diferencia en la repetición paseándose de una fotografía a otra. Sugimoto consigue así, con esta última obra (vídeo-instalación), mostrar la repetición y la diferencia, la permanencia en el cambio, proyectando una continuada multiplicidad sobre una única superficie. *Buda acelerado* ofrece imágenes en movimiento en un estado permanente de vibración, obtenido gracias a los mecanismos bien calculados de la técnica: los mil budas y un solo Buda vibrando ópticamente en el mismo campo visual ante el estado estupefacto de un espectador que ya no necesita desplazarse hoy para contemplar el misterio de estas estatuas²¹.

²¹ YAU, John: "Sanjusangen-do, Sala de los treinta y tres vanos" en *Sugimoto*, Barcelona, Fundación "la Caixa"; Lisboa, Centro Cultural de Belém, 1998, págs. 177-191. ROUSMANIERE, NicoleCoolidge: "Towards the End of Time: Hiroshi Sugimoto's Hall of Thirty-Three Bays", *Hiroshi Sugimoto*, Norwich, Sainsbury Centre for Visuals Art, 1997.

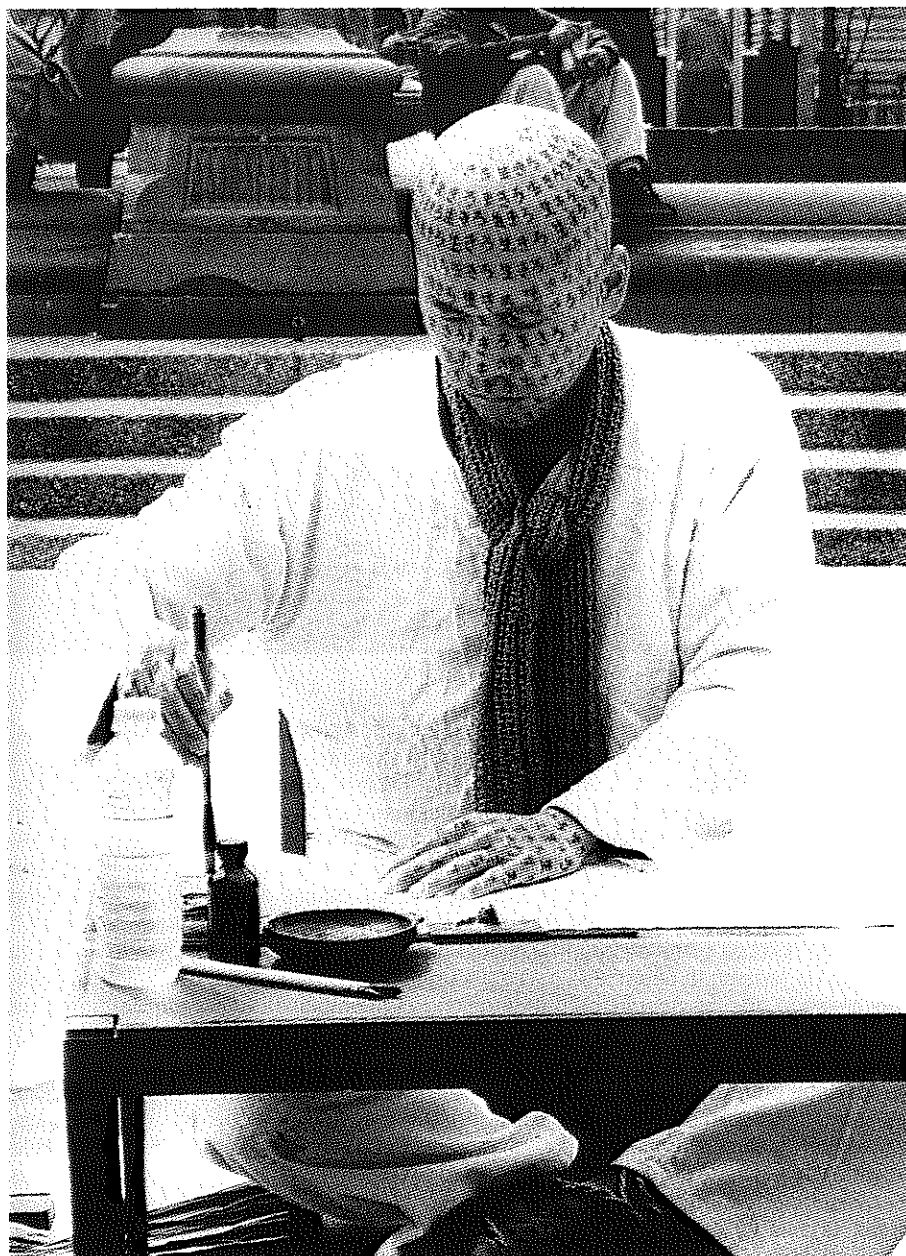
18. SUGIYAMA.
In-spiral II



Podría afirmarse que cada toma fotográfica de **Akiko Sugiyama** (1958, Osaka) y aquí reside la originalidad de su obra, es una *transfiguración* del mundo. La artista transforma las cosas del mundo exterior, genera equivalentes plásticos: sistemas signícos de representación anicónica; composiciones abstractas de luz, sombra, color, volumen, espacio, movimiento. La imagen como huella luminosa ha extraviado su relación con el referente -éste se resiste a ser revelado- formulándose *lo real* como una *presencia ausente*. Las fotografías de Sugiyama nos hablan de la dialéctica entre una referencialidad encubierta y una autorreferencialidad desvelada ¿también revelada?. Mostrar la quiebra entre la imagen y el objeto representado, significa llevar a un punto máximo de tensión la capacidad perceptiva de la fotografía -también la del espectador- creando nuevas relaciones, enriqueciendo la complejidad del *acto de mirar* que deviene prácticamente un acto ritual, mágico.

No cabe duda de que Sugiyama establece nuevas relaciones perceptivas y espaciales entre la obra y el espectador. De este modo, en *In-Spiral II* (1998) (Fig. 18) o en la instalación fotográfica *Panorama* (2000), mediante el simulacro de romper ópticamente la bidimensionalidad de las imágenes, permite al ojo natural penetrar en el interior de estas composiciones espaciales de luz, sombra y color; se trata evidentemente de un recorrido virtual, una especie de "travelling ocular" por estos espacios envolventes. Otras veces, como ocurre en *Colour of Circumstances* (1995-96) este movimiento de traslación del ojo se recrea en la sensualidad exterior, casi táctil, de los volúmenes y de los colores²².

²² MITSURA, Yuri: "Akiko Sugiyama" en *Op. Cit.*, págs. 32-35. <http://kgs-tokyo.jp/ikeda/piece/980511.html>



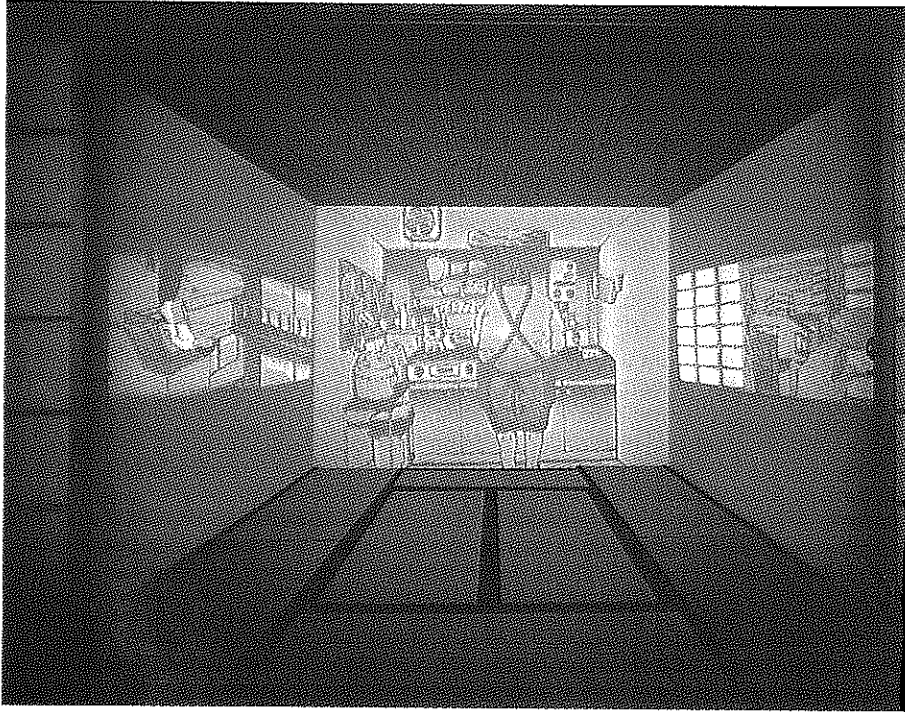
5. SUZUKI. *Ikiro performance*

Desde 1994, **Takahiro Suzuki** (1967, Osaka) escribe todos los días los caracteres japoneses de la palabra *Ikiro* ("estar vivo") sobre hojas de papel de arroz. Para Suzuki este acto, repetido interminablemente, marca una especie de directriz en el tiempo que da estructura y sentido a su vida. A partir de 1996, el artista -que reconoce su inspiración en el budismo- presenta públicamente *Ikiro* como performance (Fig. 5): la primera vez, en Washington Square en Nueva York; más tarde, en la "casa del maestro difunto" en Osaka; en 1997, sobre la sagrada montaña Kailash en el Tíbet, a una altura de 5000 metros; en 1998, en Boronnarwa (Ceylan), en un templo budista tibetano y en la aldea de Mangora en Tanzania; en 1999, en una vieja factoría en Kioto; en 2000, en una oficina de correos en Berlín. Suzuki concibe este continuo cambio de contexto (espacios, personas, culturas, etc.) como una parte esencial de su proyecto *Ikiro*, poseyendo, cada performance ejecutada, un valor y un significado diferentes. En 2001, el artista realizó su trabajo, por primera vez, en un museo: durante tres meses en el Kröller-Müller Museum (Holanda), escribía *Ikiro* repetidamente sobre hojas de papel japonés que iba depositando cuidadosamente sobre el suelo abordando así de forma plástica el espacio museístico, al mismo tiempo intercambiaba opiniones sobre su obra con los visitantes. Queda patente pues en la manera de trabajar de Suzuki el concepto zen de continuidad en el cambio²³.

De la joven artista **Tabaimo** (1975, Hyogo) presentamos aquí su video-instalación *Japanese Kitchen* (1999), una sorprendente pieza en la que combina recursos escenográficos con diversos medios de expresión plástica, aunando así formas tradicionales y tecnología contemporánea (Fig. 9). Contemplada desde el exterior, su obra parece consistir en una escultura de generosas dimensiones, un gran cubo, cuya simplicidad geométrica y su valor abstracto va más allá de una función estética o perceptiva remitiendo también, y sobre todo, a una realidad sociocultural determinada: dos paneles con sendas puertas correderas en el centro sirven de acceso a un espacio interior, recreando y/o simulando la fachada de una casa tradicional japonesa. El tono crítico y el compromiso político de esta obra se anuncia ya en sus formas externas: ambas entradas están flanqueadas, a izquierda y derecha, por superficies rectangulares lacadas en blanco sobre las que se han pintado unos círculos de color rojo como signos evidentes de una identidad nacional; paradójicamente estos emblemáticos paneles fijos, no son los que permiten la entrada al interior.

Una vez que el espectador atraviesa una de las puertas de entrada, comprueba el artificio al encontrarse en un espacio triangular, a modo de vestíbulo, con una segunda puerta corredera de madera y papel de arroz, que le conduce, ya sí, a la estancia definitiva donde podrá ver las videoproyecciones. Una habitación de planta trapezoidal (un recurso óptico en el que se hace real la distorsión de la perspectiva de punto de fuga central), con el suelo cubierto de tatami, recrea el interior de una casa tradicional japonesa; también su ambiente familiar, gracias a una retroproyección central con dibujos animados que presentan a un ama de casa, sujeto protagonista de la escena, realizando, casi como una autómatas, sus labores cotidianas en la cocina; a izquierda y derecha de la habitación, a modo de ventanas, otras dos proyecciones secundarias, muestran imágenes del mundo exterior. Tabaimo realiza expresivos dibujos para sus

²³ AA. VV.: *Ikiro-be alive. Contemporary art from Japan. 1980 until now*, Otterlo, Kröller-Müller Museum, 2001, págs. 213-223. www.ikiro.net/



9. TABAIMO. *Japanese kitchen*

narraciones animadas acompañándolas del sonido estridente de un violín que refleja la falta de armonía vivida hoy por una familia japonesa corriente, así como la tensión general que caracteriza al propio país.

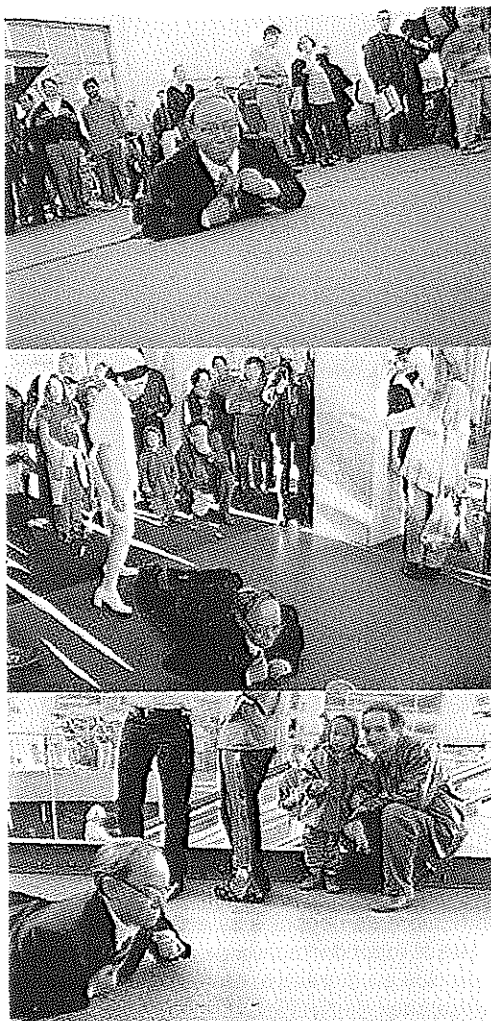
A través de sus imágenes, la artista manifiesta, más concretamente, la actitud del ama de casa de una familia japonesa media, cuyo marido está desempleado, y que se pasa todo su tiempo en la cocina, mientras la situación crítica de la sociedad japonesa -como la de cualquier país avanzado, aunque con su idiosincrasia particular- le llega a través de la televisión. A la vez que cocina, el ama de casa, con la televisión encendida, casi inadvertidamente escucha fragmentos de reportajes que informan de múltiples problemas del Japón actual: la inestabilidad económica, el aumento de la violencia criminal, la falta de comunicación entre la tercera edad y las nuevas generaciones, la amenaza de la pérdida de importancia del Budismo -practicado sólo por los mayores-, el cambio de costumbres sociales y la corrupción de la lengua japonesa por la creciente influencia americana, etc. La mujer asume con toda normalidad lo que ocurre en el mundo y desde su vida rutinaria y sometida, siempre cocinando, consume los programas de televisión de un modo pasivo e indiferente: no se preocupa por nada. Tabaimo expone así los problemas tópicos que afectan a la sociedad japonesa

13. TORIMITSU. *Miyata Jiro*

y cuestiona la falta de conciencia de la clase media –la que sostiene el país- ante aquellos²⁴.

No menos crítica que *Japanese Kitchen* es la performance *Miyata Jiro* (1996-2001) de la artista **Momoyo Torimitsu** (1967, Tokio). En japonés, Miyata-san es lo que en inglés se llama un "salary man", un "kaishain", o lo que se traduce mejor como un hombre de negocios, un empleado. Impecablemente vestido con traje de chaqueta y corbata de ejecutivo, no le falta algún detalle chistoso como el de su típico peinado de hombre entrado en años que trata de ocultar ridículamente su calvicie. Lo que diferencia a Miyata-san de cualquier otro hombre de negocios del mundo es que no es de carne y hueso, sino un robot, con la mirada siempre fija hacia delante, que repite automáticamente su extraño desplazamiento (como un reptil, un indefenso bebé gateando o un soldado camuflándose en plena guerra) arrastrándose por las calzadas de las grandes ciudades (Fig. 13).

No por casualidad, la figura del *salary man* es conocida también como "enterprise soldier", dejándose la piel al dedicar su vida entera a la compañía para la que trabaja, obedeciendo disciplinadamente las órdenes de la empresa. La estructura socioeconómica de Japón se sostiene gracias a la mano de obra del hombre de clase media, quien obedece, sin más, el duro sistema de trabajo. Torimitsu no deja de mostrar la ineficacia de este sistema deshumanizado que, con los jóvenes de su generación, empieza a tambalearse. Esta representación humillante de



²⁴ AA. VV.: *Ikiro-be alive. Op. Cit.*, págs. 237-247.

www.universes-in-universe.de/car/yokohama/trien1/warehouse/e-tabaimo.htm, www.kateigaho.com/int/oct03/anime-tabaimo.html y <http://www.tokyonikki.com/www/000128.html>.



7. YANAGI. *My grandmothers*

un hombre de negocios se enfatiza con la irónica presencia de la propia artista quien asiste al robot disfrazada de enfermera: bajándole los pantalones, simula ponerle una inyección en el trasero; en realidad, le cambia las baterías para que pueda proseguir su marcha.

Miyata-san no sólo se ha arrastrado por Shinjuku y Ginza, en Tokio, sino también por Wall Street o por Rockefeller Center, en Nueva York; en 1997, la artista presentó su performance en Europa, en Graz (Austria); en el año 2000, actuó en el arco de La Defensa y en la Torre Eiffel de París y, en los últimos tiempos, ha paseado a su robot por Río de Janeiro (2001)²³.

²³ www.absolutearts.com/artsnews/2004/01/14/31713.html, www.zingmagazine.com/zing3/reviews/041_momoyo.html, www.momentaart.org/pas_pro/torimitsu.html y www.swissinstitute.net/Exhibitions/2004_torimitsu/torimitsu.html.

Finalmente cerramos esta vista panorámica del arte contemporáneo japonés con una serie fotográfica reciente de la artista **Miwa Yanagi** (1967, Kobe City), no sin antes recordar sus creaciones anteriores para poder situarla. Así, entre 1993 y 1999 los trabajos fotográficos de Yanagi se han ocupado de la representación de un estereotipo femenino concreto: la *Elevator Girl*. Se trata de chicas jóvenes y sensuales, vestidas con sombrero y traje de azafata que a modo de maniqués, con gestos y poses artificiales, funcionan como bellos objetos de consumo, igual que las flores de un escaparate o los peces de un acuario. La "chica del ascensor" multiplicada -sin posibilidad de existencia individual- es presentada en espacios arquitectónicos imaginarios, escenarios espectaculares de *lujo, consumo y fashion*, que nos hablan de los mecanismos de sofisticación a los que han llegado las sociedades tardoconsumistas. En el año 2000, la obra *My Grandmothers* supone un cambio importante con respecto a estos trabajos, si bien la mujer (¿japonesa?) sigue siendo la protagonista de sus imágenes (Fig. 7).

My Grandmothers es el título genérico de una serie de fotografías que, a modo de alegorías, representan a las abuelas del futuro. Para llevar a cabo este proyecto, Miwa Yanagi partía de las declaraciones facilitadas por varias mujeres jóvenes imaginándose a sí mismas cincuenta años más tarde. La artista funciona aquí como una especie de intérprete visual de las ideas de sus modelos que, a su vez, se alzan como colaboradoras de estos retratos fotográficos de la mujer mayor ideal. Una por una, estas imágenes recrean las aspiraciones personales de cada modelo retratada (Minami, Mie, Hiroko, Sachiko, etc.), mostrándonos diferentes contextos psicosociales a través de una cuidada puesta en escena. Como narrativas alegóricas, que congelan en el tiempo la vida futura soñada por estas mujeres, se nos desvelan sutilmente a través de los gestos y poses de los personajes, de sus maquillajes y vestimentas, del atrezzo y de los espacios y ambientes en los que se desenvuelven²⁶.

²⁶ www.jca.online.com/yanagi.html y www.galeriealminerech.com/artist/artist/miwa/miwa.html.

