

La metáfora visual en el universo del fotógrafo Tatsuya Tanaka: arquitecturización de un mundo en miniatura

The visual metaphor in the universe of photographer Tatsuya Tanaka: architecturization of a miniature world

Manuel Blanco Pérez¹

Universidad de Sevilla, España

mblancoperez@us.es

<http://orcid.org/0000-0003-1159-4679>

Delia Mihaela Cristea

Universidad Pablo de Olavide, España

mdcri@upo.es

<http://orcid.org/0000-0002-1353-3928>

Resumen:

La obra del fotógrafo japonés Tatsuya Tanaka (1981) ha suscitado mucho interés en los últimos tiempos. Su discurso parte de la metáfora visual (de la que tantos fotógrafos han bebido a lo largo de la historia desde los inicios de la fotografía, y especialmente en las vanguardias) pero, a diferencia de éstas, la circunscribe a un entorno cultural netamente japonés: con unas miniaturas que pueblan sus imágenes que vinculan su obra al *mitate* artesanal nipón, y a los dioramas que ya formulara Daguerre, que reconstruían escenas sugerentes de la vida cotidiana. Estudiaremos cuatro piezas con una metodología consistente en análisis fotográfico, y una entrevista exclusiva que nos ha concedido el propio autor. Nuestras conclusiones son que su propuesta es radicalmente referencial, que entronca con la tradición artística japonesa más atávica pero que, sin embargo, es profundamente generacional y pensado para un público seguidor de los social media, especialmente instagram, donde Tatsuya Tanaka acumula más de 4 millones de seguidores con solo tres libros publicados.

Abstract:

The work of the Japanese photographer Tatsuya Tanaka (1981) has recently attracted a great deal of interest. His discourse is based on the visual metaphor (from which so many photographers have drawn throughout history since the beginnings of photography, and especially in the avant-garde) but, unlike the latter, he confines it to a distinctly Japanese cultural environment: with miniatures that populate his images, linking his work to Japanese artisanal mythology, and to the dioramas formulated by Daguerre, which reconstructed suggestive scenes of everyday life. We will study four pieces with a methodology consisting of photographic analysis and an exclusive interview granted to us by the author himself. Our conclusions are that his proposal is radically referential, that it connects with the most atavistic Japanese artistic tradition but that, nevertheless, it is profoundly generational and designed for an audience that follows social media, especially instagram, where Tatsuya Tanaka has accumulated more than 4 million followers with only three published books.

Palabras clave: Fotografía, metáfora visual, Tatsuya Tanaka, retórica visual, miniatura, arquitecturización.

Keywords: Photography, visual metaphor, Tatsuya Tanaka, visual rhetoric, miniature, architecturization.

¹ Todas las imágenes contenidas en este trabajo se reproducen con permiso del autor Tatsuya Tanaka. Queremos agradecer la gestión en la tramitación de los permisos, así como la intermediación para la realización de la entrevista exclusiva con el propio Tanaka, de Ikumi, miembro de su oficina técnica en Japón.

1. Introducción

Tatsuya Tanaka (田中達也), nacido en Kumamoto (1981) es un fotógrafo y director de arte japonés que en 2011 arranca un proyecto fotográfico personal llamado *Miniature calendar*, donde reinventa, siempre desde la perspectiva de la miniatura, objetos cotidianos como escenarios mínimos donde participan pequeños personajes de maqueta. Desde entonces ha realizado numerosos proyectos; solo en su última exposición en Japón, titulada *Vida en miniatura: el mundo de las miniaturas de Tatsuya Tanaka* (2022) ha atraído a más de 1,8 millones de visitantes. También se encuentra en pleno ascenso internacional: participó en la Exposición Internacional de Dubái 2020 como creador de exposiciones para el pabellón de Japón, y es especialmente influyente en Instagram, donde acumula casi 4 millones de seguidores.

El trabajo de Tanaka posee unas raíces profundamente japonesas ya que, como veremos, es innegable la influencia que, en su mundo creativo, tienen las artesanías típicas niponas. Básicamente se dedica a componer escenas cotidianas, a modo de los dioramas franceses que tan importantes fueron en Japón, donde la fotografía hace de mero registro, recayendo la importancia conceptual en dicho diorama. El término diorama, profundamente fotográfico, fue acuñado por Lous Daguerre (padre del daguerrotipo), quien establecería las bases de la propia técnica (de modo que no sería aventurado decir que, los dioramas, nacen como un camino previo a la fotografía). Al punto, que el propio Daguerre escribió un libro sobre los dioramas y su relación con los daguerrotipos/ fotografía:

Compréndase según los resultados que se han obtenido en el diorama por la sola descomposición de la luz, cuan importante es observar el estado del cielo para poder apreciar el color de un cuadro, puesto que las materias colorantes están sujetas a descomposiciones tan grandes. (Daguerre, 1839, p. 49).

Pero, además de los dioramas, existen innegables influencias netamente japonesas: como el *netsuke*, una tradicional técnica nipona que nace en el siglo XVII y que consiste en la creación de esculturas artesanales en miniatura, usadas, frecuentemente, a modo de utensilios diversos (y que ha acabado

teniendo, en el país del sol naciente, rango de expresión artística). O como la *mitate*, que es también otra técnica de la miniatura. Este conjunto de arte, “denominada *netsuke*, es con frecuencia una pieza artística muy elaborada de marfil, hueso, metal o madera lacada; pequeñas esculturas talladas en formas humanas, animales o vegetales” (Kawamura y Pando García-Pumariño, 2011, p. 92).

El acercamiento de Tatsuya Tanaka hacia el arte figurativo clásico en miniatura japonesa (*mitate*) se hace en los siguientes términos:

Hay tres formas principales de acercarse al *mitate*. El primero es a partir de la forma. Por ejemplo, si quiero crear una isla del sur, puedo completar la isla del sur dibujando una ilustración simple de una isla y agregando una palmera. En otras palabras, si tengo un semicírculo, puedo expresar una isla del sur insertando una palmera en él. El segundo método es empezar por el color. Por ejemplo, estoy haciendo una pieza de verano. El verano me recuerda al mar, el mar es azul, así que busco muchos objetos azules. Objetos azules como helados con sabor a soda, *jeans* y una sábana de picnic azul que se usa comúnmente para ver los cerezos en flor. Si pongo un yate o un bote encima de estas cosas, aparecerá la semejanza del mar. El tercer método es pensar en ideas observando las formas de las cosas. Tomando un juego de grapas como ejemplo, si lo miras desde la escala de una persona muy pequeña, el juego de grapas parece un edificio. Luego, si haces que la persona sea un poco más grande, el juego de grapas parece una estantería. Si coloca el conjunto de grapas de lado, parece un escalón de escalera mecánica. Creo que pensando a diario en *mitate*, comparando una cosa con otra, soy capaz de generar ideas profundas incluso a partir de un solo motivo. Por tanto, el acto de crear y compartir trabajo con el público cada día es la clave para dar más profundidad a las ideas y descubrir ideas más sorprendentes (Tanaka, 2022).

Pero además de una conexión clara con el *mitate* japonés -lo cual lo vincula, además, con cierta tradición literaria europea del mundo de lo diminuto-, la obra de Tanaka presenta una estructuración clara a partir de la metáfora visual como maquinaria de significación, también rastreable en buena parte de la fotografía de las vanguardias, como veremos. Por último, es también claro cómo, a partir de estos dos elementos previos, el *mitate* y la metáfora visual, Tanaka es capaz de elaborar un universo de típica estética POP, claramente

reconocible para cualquier milleniar nacido en la década de 1980, donde se dan una serie de reflexiones generalmente referenciales, en lo visual, del cine (*Aliens*), el cómic (*Dragon Ball*), o los videojuegos (*Mario Bros*), entre otros, creando así un universo profundo, sugerente y marcadamente generacional.

2. Estado de la cuestión

En *La estación del sol*, Shintaro Ishihara habla de la nueva sociedad surgida de las cenizas de la guerra mundial que perdieron Alemania y Japón (en el caso de este último con los traumas de Hiroshima y Nagasaki, además), y que es una fotografía fija del boom posbélico y la caída de los valores tradicionales nipones, así como el auge del turbocapitalismo y su consiguiente materialismo en un mundo cada vez más acelerado y rupturista:

Era una generación capaz de hacer temblar el orden establecido que tanto trabajo le había costado levantar a la generación anterior. (...). El mundo que esos adultos se vanagloriaban por haber construido y esparcido, no era para ellos más que un círculo estrecho que les ahogaba. Por eso pretendían destruirlo, por el bien de la libertad, del pensamiento, de la vida incluso. (Ishihara, 2021, p. 19)

La sociedad japonesa entraba en la segunda parte del s. XX en plena reconversión como nación y como sociedad, y es un terreno especialmente abonado para su eclosión cultural, que, en lo que tiene que ver con la fotografía y sus fotógrafos, está marcada por un tiempo nuevo:

Si la fotografía es un lenguaje, lo único que se nos pide a los fotógrafos a la hora de expresarnos es que hagamos uso de un metalenguaje que incorpore esta crítica. Se dice que actualmente estamos en la era de la imagen, y realmente vivimos rodeados de imágenes. Y se puede decir que estas imágenes, más que cumplir su función original de signos que señalan la realidad, acaban construyendo otra que quizás debería llamarse “pseudorealidad”. Nos imponen constantemente un punto de vista ficticio que no muestra la realidad, sino que la oculta. (Nakahira, 2018, p. 27)

Se dará una sempiterna búsqueda de formas de expresión y renovación, que abarcará desde los años 50 (es necesario recordar que la ocupación

norteamericana de Japón durará hasta 1952) hasta bien entrados los 70 del s. XX, y llevará a los fotógrafos por distintos recorridos, si bien, la práctica totalidad de los mismos desembocan en la revista *Provoke* (プロヴォーク). Más que una revista, todo un movimiento cultural nacional visual, en un contexto en que las revueltas sociales estudiantiles acabaron provocando el cierre total nacional de todas las universidades en 1968. *Provoke* fue fundada por el crítico Koji Taki y el fotógrafo Takuma Nakahira (fallecido en 2015, y de quien solo se encuentra un único libro en castellano -de reciente aparición-), y estuvo integrada por grandes maestros reconocidos internacionalmente como Daido Moriyama, Takahiko Okada y Yutaka Takenashi, entre otros muchos.

Dicho esto, y para edificar con solidez el estado de la cuestión de nuestro trabajo sobre Tanaka hay, a nuestro juicio, dos niveles que precisan atención en la literatura científica pormenorizada, son los que siguen en los epígrafes siguientes.

2.1. El mundo en miniatura

En la obra *Los viajes de Gulliver* (cuyo título original de publicación en inglés, en 1726, era: *Travels into Several Remote Nations of the World, in Four Parts. By Lemuel Gulliver, First a Surgeon, and then a Captain of Several Ships*), el autor irlandés Jonathan Swift, describe las aventuras y desventuras de Lemuel Gulliver, realizando una parodia -redactada en primera persona- muy aguda de los relatos de viajes de entonces, de los que, en parte, también se burla. Está estructurada en cuatro partes, y en la primera de ellas describe cómo zarpa desde Bristol a bordo del Antílope, un barco que acaba hundiéndose cerca de Tasmania, y en cuyo naufragio el protagonista pierde el conocimiento luego de arribar, a nado, a una misteriosa playa. Cuando despierta descubre que ha sido hecho prisionero por unos misteriosos habitantes “de unos 15 cm de altura, habitantes del pequeño país isleño de Lilibut” (Swift, 2015 [1726], p. 37). El malogrado aventurero será acogido, así, en una ciudad en miniatura por los liliputienses. La obra es comúnmente aceptada como una de los clásicos de la Literatura universal, al punto que el gentilicio que inventó Swift tiene su propia entrada en el Diccionario de la RAE: “Liliputiense: Adj. / Nombre común. Que es extraordinariamente

pequeño”. Ese POV (*punto de vista*, por sus siglas en inglés), tan rupturista en su día, que propusiera Swift, fue punta de lanza para que otras artes vieran también el mundo desde esa nueva categorización de la miniatura que implica, a su vez, cambiar el cómo se observa el mundo, o más bien, la escala del mundo:

Los filósofos tienen razón cuando nos dicen que nada es grande ni pequeño sino por comparación. Tal vez los liliputienses encontrasen alguna otra nación cuyos habitantes fueran más pequeños para ellos de lo que ellos lo habían sido para mí. ¿Y quién sabe si los pobladores del país donde me hallaba, no serían liliputienses comparados con los naturales de algún otro país aún no descubierto? (Swift, 1991, p. 69)

Ser un *voyeur* de un mundo en miniatura supone un nuevo *emplazamiento* conceptual, un redescubrir el mundo con otros ojos, pues permite el rol de una suerte de inteligencia demiúrgica que analiza lo dispuesto por ese mundo micro que, en la cotidianidad, pasa desapercibido. Esto es: permite convertirnos en una suerte de Gulliver que contempla, entre extrañado y curioso, pero bien atento, el discurrir de ese pequeño hábitat, conocido pero inédito, a la vez.

Como recurso literario, son muchas las obras que partieron de esa visión de la miniatura para, a partir de ahí, reconstruir una propuesta ética y estética. En *El principito* (1943), publicada en mitad de la II Guerra Mundial, obra del aviador y escritor Antoine de Saint-Expéry, el asteroide B612 es un asteroide del tamaño de poco más que su único y joven habitante, un planeta minúsculo donde acontece un pequeño universo. Originalmente entendido como un libro infantil es, más bien, una inmensa crítica filosófica a la adultez. Sin perjuicio de lo dicho, será una obra en la que, además, la parte gráfica posea una importancia capital en el libro: todos los dibujos son acuarelas del propio Saint-Expéry, y contribuyen a configurar, desde lo visual, algo que, hasta entonces, había quedado a la imaginación en la literatura: el mundo en miniatura. Ya algunas décadas antes de la publicación de *El Principito* se dieron las primeras fotografías aéreas de la historia:

Será Gaspar Félix Tournachon, alias Nadar quien, como afirma Marie-Loup Sougez (2006), sea el primero en instalar una cámara fotográfica sobre un globo

aerostático, en 1858, consiguiendo fotografiar los tejados de Petit-Becetre, no lejos de París. (Blanco Pérez, 2020, p. 78)

Esas imágenes aéreas, actualmente habituales gracias a los drones, y, de algún modo precursoras de una nueva narrativa visual desde lo aéreo, no ha estado ajeno a la propia experimentación tecnológica, si no que, más bien, son fruto de la propia evolución en la industria de la fotografía profesional:

En los años setenta del siglo pasado, el fotógrafo italiano Olivo Barbieri realizó una particular aportación a la fotografía aérea de ciudades. Esta radicó en su iniciativa de transformar la realidad en una suerte de miniatura introduciendo efectos del desenfoque que genera la profundidad de campo de las cámaras fotográficas en determinadas áreas de la escena fotografiada. Mediante esta técnica —conocida con términos tan diversos como *efecto maqueta*, miniatura o *tilt-shift*— la imagen fotográfica resultante provoca un efecto ilusorio capaz de engañar a nuestro cerebro cuando se le presentan elementos nítidos junto a partes borrosas. (Ariza Pomareta, 2019, p. 61)

Esa cultura visual del efecto *maqueta*, que ya se teorizara en el 2010 (Held, Cooper, O'Brien, y Banks, 2010), y a la que hacía referencia Ariza Pomareta, será la base del trabajo de Tanaka, si bien, éste ha sido capaz de llevar su trabajo a un nuevo horizonte comunicativo donde, lo visual, está supeditado a lo conceptual que es, a su vez, la columna vertebral de toda la concepción artística del autor. Esas raíces, además, las podemos encontrar en la cultura japonesa pues, como se ha dicho, ha estado atávicamente vinculada a la creación artística de miniaturas:

El *maki-e* vio su máximo desarrollo en el periodo Edo (1615-1867), especialmente en los siglos XVIII y XIX. El virtuosismo de este arte encontró el lugar más apropiado en el *inrô*, ese objeto de tan pequeñas dimensiones en el que los maestros de *maki-e* intentaron mostrar su capacidad de saber trabajar en un mundo de miniatura y saber elaborar sofisticadas decoraciones de *maki-e* combinando también con otras técnicas. (Kawamura y Pando García-Pumariño, 2011, p. 92).

Esa mirada hacia la miniatura, ese *efecto maqueta*, provoca también lo que algunos autores llaman *arquitecturización*, y que vendría definido como sigue:

la noción de *arquitecturización* podríamos definirla como la tendencia compositiva en las artes (principalmente fotografía y cine, pero exportadas a otras) en que los espacios visuales aparecen compuestos por elementos purificados, con sencillez estética y disposición armónica de las partes integrantes, y cuya consecuencia son volúmenes sólidos, sin ritmo, de composición frontal en 2D. En los retratos posee la esbeltez de un posado severo y claro, sin concesiones al movimiento, con diafragmados rotundos (no tanto para ocultar el fondo como para que no estorbe). El sujeto, además, siempre presenta un rictus marcado por la quietud, la solemnidad y cierto *pathos* gestual trascendente, de indudable procedencia teatral. (Blanco Pérez, 2022b, p. 2).

Si bien, la propuesta discursiva de la miniatura de Tanaka no podría entenderse sin esa otra dimensión expresiva que supone la metáfora visual.

2.2. Teoría de la metáfora: poesía visual y fotografía

La metáfora ha sido ampliamente analizada desde las humanidades y las ciencias sociales, principalmente como una herramienta vinculada a la creación literaria, atávica desde hace milenios, no en vano su primer teórico fue Aristóteles (Gambra, 1990). También la metáfora, en tanto herramienta, desde la aparición de la fotografía, inician un recorrido común que dura hasta nuestros días (Luna Lozano y Martín Martínez, 2022), tal y como sostiene Draaisma:

en los tratados sobre la memoria visual fueron apareciendo metáforas fotográficas de todo tipo que poco a poco transformaron el cerebro humano en una placa sensible, la memoria en un álbum lleno de fotos mudas, la conciencia en una galería con largas filas de daguerrotipos y talbotipos, ambrotipos y calotipos colgados de las paredes. (Draaisma, 1998, p. 133)

Uno de los más más profundos análisis de la metáfora, integrando lo visual, ha venido, en los últimos años, desde la lingüística cognitiva, inserto en un contexto de reformulación global de la teoría comunicativa:

los lingüistas cognitivos rechazan la denominada teoría sustitutiva de la metáfora, según la cual una expresión metafórica reemplaza a una determinada expresión literal que tiene su mismo significado (...). En otras palabras, el significado metafórico no es una clase especial de significado, al menos, en lo concerniente a su modo de funcionamiento básico: la metáfora es, más bien, el

resultado de un proceso especial de alcance o de conceptualización de un significado. (Croft y Cruse, 2008, p. 254)

A la lingüística cognitiva se le debe un análisis revolucionario, en su día, de Lakoff y Johnson quienes, en *Las metáforas de la vida cotidiana* (1980), infieren, a partir de un análisis de la lengua, la existencia en nuestra mente de relaciones metafóricas o, relaciones “biunívocas” entre dominios conceptuales diferentes. El calado de estas reflexiones se demuestra en el hecho de que esta teoría de la metáfora se ha aplicado, en los últimos treinta años, a la Literatura (Lakoff y Turnes, 1989), a la historia de la filosofía (Johnson, 1987; Lakoff y Johnson, 1999), a la política (Lakoff, 1996) e incluso a las matemáticas (Lakoff y Núñez, 2000).

Sobre los usos de la metáfora, y no solo en el lenguaje oral o, más bien, entendiendo también lo visual como un lenguaje, Cristina Soriano afirmará que, en el uso metafórico, partimos de un pensamiento propio para arribar a otro posterior, figurado y más abstracto, esto es: diferencia lo que denomina *el dominio fuente* (“estructura conceptual que importamos”) y *dominio meta o destino* (sentido figurado interpretativo por el receptor):

una metáfora conceptual indica un conjunto de asociaciones sistémicas - también llamadas *proyecciones*- entre elementos del dominio fuente y el dominio meta, así como un conjunto de interferencias que resultan posibles gracias a esa asociación. Las asociaciones entre elementos se denominan *correspondencias ontológicas*. (Soriano, 2016, p. 98)

La metáfora, cierto es, está presente en la historia del Arte desde el inicio de los tiempos, y es muy clara la vinculación que se da, como etapa rupturista, con las vanguardias, especialmente en Francia (Man Ray, etc.) y Alemania (Bauhaus), en cuyo periodo de entreguerras se da una experimentación como nunca antes, y que buscaba, también desde las artes, una nueva construcción de la imagen para con la realidad, pues:

Si las metáforas tienen contenido cognitivo lo tienen porque construyen, reorganizan, determinan una misma realidad, o bien porque descubren, revelan o desvelan nuevos elementos o relaciones previamente existentes en la realidad. (Bustos, 2000, p. 143)

Dentro de los lenguajes artísticos exploratorios que se dieron en la Alemania de los años 20 y 30 en la Bauhaus se crean toda una serie de propuestas, alambicados entre la fotografía y el diseño (Vadillo, 2010), que tienen una dimensión metafórica que será, a su vez, la base de la poesía visual. Con frecuencia esta última es construida a partir de objetos cotidianos, y sobre la que autores posteriores edificarán lenguajes conceptualmente muy vinculados a la dimensión gráfica de lo textual, como los españoles Joan Brossa o Chema Madoz, en cuya concepción el recurso de la metáfora es el inicio del proceso creativo, que siempre nace vinculado a los objetos. Brossa, de hecho, será un artista “que incorpora elementos objetuales en su propuesta, apropiándose de los objetos, y poniendo especialmente el acento en la dimensión verbal” (Fernández Urtasún, 2020, p. 379).

Para la mayoría de la gente, la metáfora es un recurso de la imaginación poética, y los ademanes retóricos, una cuestión de lenguaje extraordinario más que originario. Es más, la metáfora se contempla característicamente como un rasgo solo del lenguaje, cosa de palabras más que de pensamiento o acción. Por esta razón, la mayoría de la gente piensa que puede arreglárselas perfectamente sin metáforas. Nosotros hemos llegado a la conclusión de que la metáfora, por el contrario, impregna la vida cotidiana, no solamente el lenguaje, sino también el pensamiento y acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente de naturaleza metafórica. (Lakoff y Johnson, 1995, p. 39)

A partir de Susan Sontag, podemos inferir que la metáfora será, también, una suerte de parapeto desde el que construir, en un segundo nivel de lecturas, memoria fotográfica y cotidianidad pese al extrañamiento: “la metáfora nos permite transformar lo extraño en familiar” (Ozick, 2016, p. 80), lo cual se vincula a la noción de personalización que había ya sido formulada años antes Lakoff y Johnson:

Acaso las metáforas ontológicas más obvias son aquellas en las que el objeto físico se especifica como una persona. Esto nos permite comprender una amplia diversidad de experiencias con entidades no humanas en términos de motivaciones, características y actividades humanas. (...) La personificación no es un proceso único general y unificado. Cada personificación es distinta según los aspectos de la gente que son escogidos. (Lakoff y Johnson, 1995, p. 71)

Con todo, es innegable la cercanía, en ciertos planos y contextos, de la metáfora con la metonimia. Esta última será definida por la RAE como sigue: “tropo que consiste en designar algo con el nombre de otra cosa tomando el efecto por la causa o viceversa, el autor por sus obras, el signo por la cosa significada, etc.”. Sin embargo, para Josep María Català: “la instantaneidad tiende a trasladar el conocimiento a la región de la metonimia, mientras que la metáfora funciona manteniendo las distancias. Una razón de más para salvaguardar la metáfora”. (Català Domenech, 2012, p. 184).

En el cine, está razonablemente bien sustentada la investigación de las obras que ahondan en la relación de la pintura y el cine con respecto a la obra de autores japoneses (Álvarez Gómez, 2018), sin embargo, en la fotografía, uno de cuyos primeros usos fue el de constatar documentalmente el pasado imperial de las naciones en el s. XIX (Gómez Alonso, 2016), esos usos y desviaciones no están tan claros. En las primeras dos décadas del s. XX, las vanguardias propician una vertiente fotográfica muy pictórica y otra, divergente, muy linderas con la poesía de vanguardia o el diseño. Pero no hay tanta luz con respecto a cuánto ha perdurado, exactamente, de ese mensaje vanguardista de la etapa de entreguerras en la fotografía actual, en la que, a propósito, ni siquiera la fotografía fotoperiodística escapa al uso de la metáfora como herramienta expresiva (Blanco Pérez, 2022a).

Uno de los antecedentes más claros de Tanaka y, a su vez, heredero de cierta fotografía visual de las vanguardias, será el español Chema Madoz, que posee líneas convergentes, especialmente en lo que tiene que ver con la dimensión material de los objetos -parcializados, hibridados o modificados- como herramienta comunicativa visual metafórica:

Los objetos plásticos contruidos por Chema Madoz provocan la sonrisa del público, quien reconoce enseguida el destello de lo humano que los ha puesto en pie. La chispa de Madoz emerge al relacionar objetos o manipularlos con una lógica no habitual, o al menos con una lógica en ocasiones cercana al absurdo. La comunicación que el artista establece a través de sus imágenes es muy accesible en una primera lectura —sus obras son populares, su voz propia y reconocible— pero, también, despliega discursos más complejos en diferentes estratos. (Arquero y Deltell, 2021, p. 191).

Y es que, al igual que Madoz, Tanaka reivindicará una narrativa propia de su universo como herramienta de construcción discursiva. En ocasiones, en ambos casos, relacionado con el formato expositivo: ambos autores comenzaron realizando fotografías que superaban el formato papel: Madoz en exposiciones e instalaciones físicas y, en el caso de Tanaka, usando la red como tapiz. E igualmente, cuando Tanaka da un paso posterior y publica dos libros, en ambos es trascendental la noción de formato, pues combina sus famosas obras fotográficas con textos, making of, comentarios, reflexiones y hasta imágenes (bocetos) en los que se inspiró para el diseño final de cada pieza. Es algo que, si quiera parcialmente, vincula el *concept* a los actualmente llamados *fotolibros*, propuestas minimalistas, muy personales, donde el formato es mucho más ancho que un libro físico al uso impreso dentro de cualquier colección estándar de editorial:

La complejidad narrativa que despliega la fotografía en el fotolibro contemporáneo, como hemos visto, pone en valor la poética de la secuencia, las metáforas que surgen entre los silencios de las discontinuidades y busca la posición activa de un lector ante un objeto que es necesario desentramar, con el que es necesario interactuar e incluso a veces desmontar para poder ejercer una lectura activa(dora) sobre él. (Martín Núñez y Marzal, 2021, p. 71)

3. Metodología

Para el análisis de la obra fotográfica de Tanaka se suscribió, primeramente, un acuerdo de uso de su trabajo. Además, se acordó una entrevista con el propio autor, el 26 de julio de 2022, siempre en inglés y por escrito. Se ha escogido un corpus de cuatro piezas fotográficas -una de cada obra bibliográfica suya- que, por su representatividad discursiva, se prestan a hacer, a partir de ellas, una exégesis técnica que sirva a nuestras hipótesis de trabajo: los vínculos de la obra de Tanaka con las vanguardias como antecedente, y que posee gracias al uso de la metáfora visual, un discurso común con conceptualizaciones diversas de las miniaturas de origen japonés.

Con respecto a al método de trabajo, se ha realizado un análisis fotográfico inspirado en la famosa metodología que, en su día, formulara Marzal (2007),

complementada con un análisis descriptivo y exploratorio también de inspiración semiótica, donde poder vincular la metáfora visual que dispone el propio Tanaka con cierto horizonte de expectativas creativo (Jauss, 2013).

4. Análisis



F1. *Escena campestre*, Tokio, 2018. Fotografía de Tatsuya Tanaka ©

Son habituales en Japón los jardines como un lugar de calma y reflexión, pero a menudo también con un componente lúdico familiar, en ocasiones obtenido a través de la vegetación: setos que a la distancia parecen un elefante, o formas obtenidas de la combinación del agua con las piedras. Tanaka propone un trampantojo parecido: objetos de la vida cotidiana que propician reflexiones profundas sobre el mundo, con un minimalismo *arquitecturizado* que dota a cada pieza de una severidad que contrasta con algunos de los elementos, en ocasiones cómicos y autorreferenciales. Y es que “a través de las perspectivas de las figurillas, podemos cambiar la forma en que vemos la vida cotidiana” (Tanaka, 2022). En la imagen F1 adjunta se dispone de una gran vegetación dentro de la cual se sucede una escena campestre familiar: todo es razonable excepto porque la vegetación son solo brócolis, dispuestos a modo de pequeño paisaje, lo cual da dimensión de la perspectiva y, también, hace enlazar la pieza con la misma filosofía japonesa de los bonsáis (árboles en miniatura), uno de cuyos manuales de introducción más clásicos, lo describe así:

Antes de empezar la plantación, se hace un croquis y se determina la posición de cada árbol. Para la formación de un grupo de árboles que tenga un aspecto natural, pueden ser de ayuda las siguientes reglas: escoger un número impar de árboles, si el grupo es reducido. Con ello es más fácil evitar la simetría que a

menudo se produce en grupos de 4, 6 u 8 árboles, y que puede ocasionar un aspecto algo artificioso del bosquecillo. Para un bosque de bonsái habría que colocar los diferentes arbolitos como si se tratara de un retrato de familia de principios de siglo. (Lesniewicz, 1982, p. 26)

Tanaka recrea escenas que, en una primera capa de acercamiento llevará al reconocimiento de escenas cotidianas y, luego llevará, en una segunda etapa, descubierto ya el desvío y extrañamiento, al receptor a esbozar una sonrisa fruto del artificio de la metáfora. Todo ello se consigue con escenas humanizadas/deshumanizadas, con disposiciones cosificadas en que aflora la noción misma de *otredad*, la de brócolis suplantando a árboles, lo que Nakahira definirá como sigue:

Me refiero al hecho de que cuando decimos “árbol” cuando no intentamos ver un árbol concreto de la realidad sino tan solo la idea general de “árbol” que expresa la palabra, examinar atentamente el “árbol” que ahora tenemos aquí hace que el concepto o significado que para nosotros acompaña la palabra “árbol” se vaya desmoronando lentamente y esto, a su vez, hace que la imagen amplíe la realidad que la palabra “árbol” tiene en el interior de cada una de las personas que la observa. (Nakahira, 2018, p. 21)

Tanaka recrea escenas a partir de objetos que, a menudo, encuentra de manera fortuita en sus solitarios paseos por grandes superficies y supermercados:

La razón por la que visito las tiendas de maquetas y los supermercados es que tienen artículos de primera necesidad diseñados comúnmente que muchas personas usan. Al usar estos objetos familiares, puedo generar ideas que resuenan en las personas. Pensar en ideas todos los días es similar al entrenamiento muscular. (Tanaka, 2022)

En la imagen F2 vemos un ejemplo de *resemantización* (según la RAE: “asignar un nuevo valor de significado a una palabra”), esto es: cómo a través de la perspectiva los términos poco dados a lo asociativo como “gastronomía” y “tren” se funden creando un efecto que tiene mucho de humorístico al tiempo que se presta a niveles más profundos de lecturas cruzadas:

En consecuencia, podemos así anunciar una hipótesis: *la imagen fotográfica contiene una superficie semántica de la que emana un espacio*. Es decir, ese espacio relacionado con la imagen no es solo el que virtualmente recoge su configuración reflejada y acogida a las proporciones y las fugas de las

perspectivas, sino también un espacio hacia fuera, irradiado desde la superficie como plano que determina las distancias sugeridas por su detalle o su conjunto visible. (Del Río, 2021, p. 184).

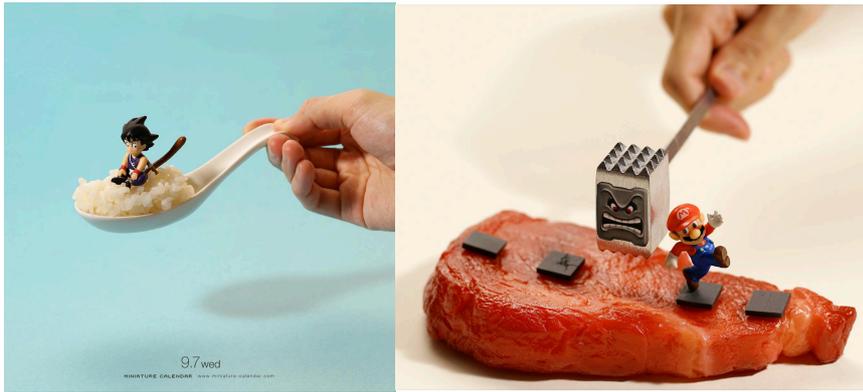


F2. Estación de Tren, Tokio, 2021. Fotografía de Tatsuya Tanaka ©

El propio Tanaka define el proceso en que creó esta pieza, similar en su naturaleza a otras, a partir, sencillamente, de lo que estaba comiendo aquel día y, a partir de ahí, volcar un pensamiento semántico no sobre las imágenes sino sobre las palabras y los conceptos:

El truco consiste en encontrar de 20 a 30 palabras que se relacionen con los motivos antes del proceso de *mitate*, y luego otras 20 a 30 palabras que se relacionen con el escenario creado como resultado de este proceso. Comparando estos dos conjuntos de 20 a 30 palabras, generalmente puedo descubrir palabras que son similares entre sí. La combinación exitosa de estas palabras se convierte en el título. Los títulos de mis obras de arte a menudo se llaman "juegos de palabras", pero los considero más como un enfoque de "búsqueda de palabras". Creo que esta "identificación de palabras" es algo con

lo que los japoneses estamos muy familiarizados. Tomemos como ejemplo la cocina osechi que se come durante las celebraciones de Año Nuevo en Japón: el besugo (*tai*) se identifica como "dichoso" (*medetai*), las algas marinas (*kombu*) se identifican como "sé feliz" (*yorokombu*) y la soja negra (*kuromame*) se identifican como "trabajar diligentemente" (*mame ni hataraku*). Muchos nombres de productos y eslóganes publicitarios también utilizan dicha "identificación de palabras". Mi intención es que, con estos títulos, las obras de arte dejen una impresión duradera en la mente de las personas. (Tanaka, 2022)



F3 (izquierda). *Homenaje a Dragon Ball*, Tokio, 2020. Fotografía de Tatsuya Tanaka ©

F4 (derecha). *Homenaje a Mario Bros*, Tokio, 2020. Fotografía de Tatsuya Tanaka ©

Por último, tanto en la F3 (izquierda) como en la F4 (derecha), se dará otro de los procesos creativos tan paradigmáticos en la obra de Tanaka: la referencialidad pop. Es decir, la de recomponer imágenes del mundo netamente ochentero del s. XX: al punto de dedicarle un libro entero a imágenes que homenajean el videojuego *Final Fantasy VII* que, realmente, más que un videojuego se ha convertido, como las dos piezas F3 y F4, en una franquicia cultural. Si bien, la novedad en esto será que el propio Tanaka es capaz de virar hacia su propio universo metafórico y su discurso fotográfico, todo lo contenido, siempre bajo la propia mira de autor:

La idea moderna de que el autor, el artista visual, es el centro del mundo, o de que el mundo se corresponde con el yo, ha empezado a resquebrajarse. Y, naturalmente, también es inevitable que quien observa la obra ya no la considere necesariamente una expresión de la imagen que el artista tiene del mundo. Para dar pie al proceso de "encuentro" ilimitado en que consiste el hecho artístico. (Nakahira, 2018, p. 31)

En la pieza F3 rinde un homenaje a Goku, el protagonista de la archifamosa Dragon Ball, si bien, la tradicional nube en la que dicho personaje se desplaza en la serie, ha sido intercambiado por goham (el arroz japonés tan característico con el que se cocina sushi). Se da también, en el lado derecho de la pieza, otro elemento característico: la introducción de parte del cuerpo humano (generalmente manos) que cohabitan con el mundo onírico y de diseño de las piezas de Tanaka, en lo que enlaza con la idea de Nakahira de humanización de los objetos, al que antes aludíamos:

Quizás cuando hayamos abandonado totalmente esta humanización, esta sensibilización, y hayamos conseguido observar las cosas como cosas, ellas nos devolverán nuestra mirada cohesionada de un puntapié y se manifestarán con toda su auténtica fantasía. La fantasía que no llega hasta aquí no es más que una prueba de la debilidad de la mirada y del exceso emocional que provoca la confusión entre el yo y el Otro. (Nakahira, 2018, p. 33)

Así mismo, en la pieza F4 (derecha) se homenajea a Mario Bros, el mítico videojuego de los 80 de Nintendo, de diseño netamente japonés y que exportó al mundo un nuevo modelo de ocio basado en los videojuegos. En concreto recrea una de las archi famosas escenas de habilidad en que se ha de guiar al propio Mario Bros en una pantalla de enemigos que lo golpean con un mazo, si bien, el propio mazo es el empleado en la cocina para amolar carne que, además, aparece en la mitad (carne fresca) de la propia pieza.

En definitiva, en esta imagen se nos viene a recrear un mundo muy personalista que, sin embargo, es también muy referencial en términos generacionales, pues los videojuegos japoneses de los años 80 son -aún hoy- mundialmente conocidos, la propuesta, eso sí, posee un marcado carácter personalista al pasar por el filtro creativo de Tanaka y su corporeidad de los objetos con los que dota de mensaje y de vida a sus propias piezas:

El mundo y el yo no están unidos por una mirada unilateral del yo. El yo también existe gracias a la mirada de las cosas (...) Al hacer esto, el mundo se convierte en un gran espacio corporizado (...). Hacer fotografías significa organizar el pensamiento de las cosas, la mirada de las cosas (...) debemos estar preparados para captar los símbolos que nos ofrece el mundo desconocido que se extiende ante nosotros. (Nakahira, 2018, p. 33)

5. Conclusiones

El trabajo fotográfico de Tatsuya Tanaka (田中達也), es trascendente en el sentido de que recoge, o reinterpreta, una corriente de la nueva fotografía japonesa de la segunda mitad del s. XX, si bien la interpreta en unas claves radicalmente distintas, como hemos visto. Su obra posee unas raíces profundamente vinculadas a la tradición nipona, que vinculan su mundo creativo a las artesanías típicas del *netsuke*: componiendo escenas cotidianas con figuritas en miniatura, a modo de los dioramas franceses que tan importantes fueron en Japón, y que ya fueron teorizados, en su día, por el padre de la fotografía: Lous Daguerre.

Además, gracias a la entrevista con el propio Tatsuya Tanaka, hemos conocido algunos detalles de su metodología creativa: su propuesta para componer parte del *mitate* japonés, al que él se acerca a través de la conceptualización y la palabra. Para la disposición discursiva se vale de un profuso uso de la metáfora y la ironía visual, que, en su obra, funciona como catalizador de lecturas más profundas, recogiendo una rama de la historia de la fotografía que vincula esa doble vertiente: el concepto de los objetos con el propio mecanismo de la ironía y la metáfora (Man Ray, Chema Madoz, etc.). Todos esos procesos se darán a través de la *resemantización* conceptual (que ya teorizara en su día Nakahira) y que, en la obra de Tanaka, adquiere forma de todo tipo de vegetación en cuya composición él inserta la figura humana, disposiciones que partiendo de una *imitatio* provocan un desvío y extrañamiento, al fin, ideas que en su propuesta tienen, o puede tener eventualmente, también cierto componente de referencialidad generacional netamente nipona (Mario Bros, Dragon Ball, etc.).

Tatsuya Tanaka es, pese a su juventud, uno de los fotógrafos más famosos de Japón, depositario de ciertas inercias de sustrato en la propia fotografía nipona, y llamado a continuar una saga de propuestas fotográficas que hacen, de la ironía visual, su mecanismo de producción de significado conceptual.

Referencias bibliográficas

Álvarez Gómez, R. (2018). Claves de la pintura barroca en el cine en blanco y negro de Akira Kurosawa. *Fotocinema. Revista científica de cine y*

- fotografía*, Núm. 16.
<https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2018.voi16.4093>
- Ariza Pomareta, Javier (2020). El síndrome Gulliver: Interpretaciones del ser diminuto en el contexto artístico. *Calle 14: revista de investigación en el campo del arte*, 15 (27). <https://doi.org/10.14483/21450706.15411>
- Arquero, I. y Deltell, L. (2021). Parodias en la fotografía actual: Chema Madoz, Joan Fontcuberta y Cristina de Middel. En M. Blanco Pérez y N. Parejo (Eds.), *Historias de la Fotografía en el s. XXI* (pp. 185-206). Comunicación Social.
- Blanco Pérez, M. (2020). Fotografía aérea con tecnología dron. Tipología y aplicaciones. *Discursos Fotográficos*, 16(29). <http://dx.doi.org/10.5433/1984-7939.2020v16n29p76>
- Blanco Pérez, M. (2022a). El discurso fotográfico en los premios World Press Photo (1955-2021): tecnología, política y medios. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1543>
- Blanco Pérez, M. (2022b). Cine, fotografía y arquitectura: la composición simétrica y la noción de arquitecturización en la obra de Wes Anderson. Antecedentes visuales de la película *La crónica francesa* (2021). *Arte, Individuo y Sociedad*, Vol. 34 (4). <https://dx.doi.org/10.5209/aris.78848>
- Bustos, E. (2000). *La metáfora ensayos transdisciplinarios*. Fondo de Cultura Económica (UNED).
- Català Domenech, J. M. (2012). *El murmullo de las imágenes, Imaginación, documental y silencio*. Shangrila.
- Croft, W. y Cruse, D. A. (2008). *Lingüística cognitiva*. Akal.
- Daguerre, L. (1839). *Historia y descripción de los procedimientos del daguerrotipo y diorama*. Ediciones Juan Francisco Piferrer (Barcelona).
- Del Río, V. (2021). *La memoria de la Fotografía. Historia, documento y ficción*. Cátedra.
- Draaisma, D. (1998). *Las metáforas de la memoria. Una historia de la mente*. Alianza.
- Fernández Urtasún, R. (2020). Concepto y materia: objetos cotidianos en la obra de Joan Brossa y Antoni Tàpies. *Hispanic Studies and Researches on Spain, Portugal and Latin America*, 97. <https://doi.org/10.1080/14753820.2020.1768678>
- Gambra, J. M. (1990). La metáfora en Aristóteles. *Anuario Filosófico*, 23. <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/832/4/3.%20LA%20METÁFORA%20EN%20ARISTÓTELES%2c%20JOSÉ%20MIGUEL%20GAMBRA.pdf>
- Gómez Alonso, R. (2018). Fotografía y ruina en el siglo XIX: búsqueda y rememoración del tiempo pasado. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, Vol. 12. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2016.voi12.6035>

- Held, R. T., Cooper, E. A., O'Brien, J. F., y Banks, M. S. (2010). Using Blur to Affect Perceived Distance and Size. *ACM Trans. Graph*, 29(2). <http://doi.acm.org/10.1145/1731047.1731057>
- Ishihara, S. (2021). *La estación del sol*. Gallo Negro.
- Jauss, H. R. (2013). *La historia de la Literatura como una provocación*. Gredos.
- Kawamura, W. y Pando García-Pumarino, I. (2011). Un *inrô* lacado de Japón y el coleccionismo del arte asiático de los Galé. *LIÑO. Revista Anual de Historia del Arte*. Núm. 16. <https://doi.org/10.17811/li.28.2022>
- Lakoff, G. y Johnson, M. (1980). *Metáforas de la vida cotidiana*. Cátedra.
- Lesniewicz, P. (1982). *Bonsái, árboles En Miniatura*. Revertè.
- Luna Lozano, S. y Martín Martínez, J. V. (2022). La fotografía como metáfora de la memoria. Estudio comparado de la fotografía de larga exposición y la fotografía promedio en el arte contemporáneo. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, Núm. 25. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2022.vi25.14478>
- Ozick, C. (2016). *Metáfora y memoria: ensayos reunidos*. Mardulce.
- Tanaka, S. (2018). *Miniature Finalfantasy*. Maná Books.
- Tanaka, S. (2021). *Mini Mondes: Scènes de vie miniature*. Omaké.
- Tanaka, S. (2022). *Miniature Life al Home*. Tankobon.
- Tanaka, S. (2022). Entrevista inédita. Concedida por el autor con motivo del presente trabajo. Día 29 de julio de 2022. Original en inglés y japonés (todas las traducciones son nuestras).
- Martín Núñez, M. y Marzal, J. (2021). El fotolibro como espacio de montaje: Toni Amengual y Julián Barón. En M. Blanco Pérez y N. Parejo (Eds.), *Historias de la Fotografía en el s. XXI* (pp. 185-206). Comunicación Social.
- Marzal, J. (2007). *Cómo se lee la fotografía*. Cátedra.
- Nakahira, T. (2018). *La ilusión documental*. Ca l'Isidret
- Soriano, C. (2016). La metáfora conceptual. En I. Ibarretxe-Antuñano y J. Valenzuela (Dir.), *Lingüística cognitiva* (pp. 97-122). Anthropos.
- Sougez, M.-L. (2006). *Historia de la Fotografía*. Cátedra.
- Swift, J. (2015 [1726]). *Los viajes de Gulliver*. Euroliber.
- Vadillo, M. (2010). *Otra mirada: las fotografías de la Bauhaus*. Universidad de Sevilla.