



PLASTICSUN — Carlos Valverde

< ^
PLASTICSUN (2012)
/ Tokyo Wonder Site Aoyama, Tokyo

—Stepping into the void room, emptiness shines on the floor intensely reflecting the fluorescent light above. There floats the ironic symbol of genesis and power, where all the things are born and die, behind the massive disaster and the impotent explosion of national bureaucracy. Around the new sun of the world, an interview for "PLASTICSUN" of Carlos Valverde.

—Would you introduce yourself?

Carlos Valverde (CV) : I am Carlos Valverde, a Spanish artist. I am specialized in sculpture and new media. I am interested in researching on the spatial behavior of the audience through spatial devices and/or events, thus inquiring into spatial hermeneutical procedures.

I have worked so far with some artists like Sergio Prego, Jon Mikel Euba, Txomin Badiola and Renata Lucas. Currently, as a fellow artist at Botín Foundation (Spain's leading private art foundation), I am working on a project named *ADYTON* (www.carlos-valverde.com/projects/adyton/ADYTON.html).

—Would you let me know more about your past works and *ADYTON* project? Why do your work titles have all the capital and connected?

CV: Well, actually, my projects do not necessarily need to be written in capital letters, but sometimes I want these titles to hit you "in the face." *ADYTON* here is an exception. The *ADYTON* is a sacred-like entity, out of our human comprehension, so I want it to be written in capital letters (just kidding). It would be like writing "god," "God" or "GOD."

Talking about some of previous works, like "Spacescape" or "Madonnaholzhimmel," I would say that this idea of studying the spatial behavior of the audience, here it was produced through semiotical associations of spatial elements, unlike my latest ones, where these spatial events are less semiotical and more physical, body-involved.

"Spacescape" is a work where I inquire into the idea of "horizon line" and "perspective." I took a photograph of the equidistance of the wall and floor of a space, so that the image showed a strange line. Then, on the very wall that was previously photographed, I installed a long line-shaped piece of metal that will hold the photograph that I took. It is a triple association of spaces: a real one, a representation of the real one, and a symbolical one.

On the other hand, "Madonnaholzhimmel" is German for "Madonna Wooden Sky." My goal here was creating a "sky" made of wood, into a German institution, so that this "sky" would block partially the light coming from the outside of the room. Then, this "wooden sky" would carry a double faced DIN A2 Madonna poster, a promo of her album "Ray of light." In spite of this semiotical association, the physical experience of wandering beneath this "wooden sky" was very suggestive. I think "Spacescape" may have some kind of three-dimensional connection with Hiroshi Sugimoto's

photographs and "Madonnaholzhimmel" would have something to do with Tadashi Kawamata's projects or Saburo Murakami's physical implications.

ADYTON is the project I am currently working on. *ADYTON* is Greek for "inaccessible," "no-entry site," and is the name given to the deepest part of the architecture in the temples in the ancient Egypt and Greece, a place where the representations of the deity whose temple was constructed for were allocated. The very fact of having these representations (human-made constructions) into an architectural area was indeed conditioning the way of accessing, the way of using the space, because no one out of the function of "high priest" of the temple was allowed to step inside. This is something actually happening with the overall architecture, thus there are spaces where their "users" are allowed to go through different sections of the place whilst there are some other restricted areas too.

My focus is on human-made devices, constructions, things, that condition the way of using, inhabiting, perceiving a space. So *ADYTON* is a 9-month long project, divided into three editions of 3 months each one, located in a place in Barcelona that no one knows exactly where it is. I work privately in each edition up to opening up the space to the public, usually 10-12 days at the end of the 3rd month of the edition. Whenever the *ADYTON* is open, I make the audience to be active into the environment. In the website of the project (www.carlos-valverde.com/projects/adyton/ADYTON.html) *ADYTON* people is able of looking for some clues in order to reach the location of the place, because, as I said before, no one knows where the *ADYTON* exactly is until being found. Then, inside the *ADYTON*, the audience faces an open environment, a place whose consequences are the result of their decisions. If you want to know more, I encourage you to visit the website.

—What kind of philosophical and aesthetic themes do you have?

The starting point upon which all my projects depart is a concept that I name "Techno-Representational Mysticism." The "Techno-Representational Mysticism" is the triadic association among "Technology," "Representation" and "Mysticism." My observation is that when societies secularize (i.e. religious authority and social-political authority divide into different independent entities), there is a social "mystical gap," or a "social need for the spiritual" that each individual try to overcome through different procedures. My focus is on rational mechanisms, human-made devices that some individuals transform into spiritual facts.

Some examples for the "Techno-Representational Mysticism" would be the case of someone that blindly believes on NAZI propaganda as an idea of human

evolution, fear at the 2,000 Effect, fundamentalism. People who abandon themselves in a 2-day long cue at some store in order to buy the latest i-Phone, or those haunted by a hooliganism killing each other in order to defend the trueness for their own musical style (see the Inner Circle of Norwegian Black Metal) would also be included on this idea. I must claim after philosophers like Hegel, Feuerbach, Marx and Althusser: the "Techno-Representational Mysticism" would be a reflection over materialism and theories on alienation. Some theories that Guy Debord wrote on his *The Society of Spectacle* about the "spectacular" have something to do with my vision on "Techno-Representational Mysticism," i.e. assuming the "spectacular" as mechanism of alienation in the post industrial societies, not within the laboural framework rather than into leisure time, so the "Techno-Representational Mysticism" is an inquiry on the spiritual through human-made, technological devices and their mechanisms of representation.

— Let us see the epistemological situation today, first. After the modernity as emblemized by the Cartesian "cogito ergo sum (I think, therefore I am)," our reason as "lumen naturae (the light of nature)" has expanded to the extent that the light engulf the human being itself. From anatomical drawing to genome analysis, the human being is in the process of differentiation into the pure technological data. The eyes once had a perspectivism and lost their way at the vanishing point of the tableau, yet surrounded by the multiple perspectivism.

The technology invented by the human being has represented by art the world view of the space-time: Leonardo da Vinci drew *Vitruvian Man* in the Renaissance, Velázquez painted *Las Meninas* in the Baroque, W.H.F. Talbot invented calotype in the industrial revolution. Claude Monet's stippled *Water Lilies* called impressionism, Marcel Duchamp broke the tableau and produced the *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors* during two World Wars, and Thomas Ruff shots *JPEG* in the Information age.

Today, the human being is wrapped by the pixels in high resolution images and struggling to grasp what they see in the bright and transparent light. The mystical paradox "the visibility is invisible" is one of the common motives for contemporary representation. It seems as if "Res Cogitans (things thinking)" replaces the human beings.

CV: My research based on how the "Techno-Representational Mysticism" would take shape. That is why I use the spatial thinking as a framework to execute my point of view. My vision of space has been influenced by Heidegger's perspective, like "space is everything, endless, and beyond our human comprehension." We can only be aware of its existence when we construct our conscious image of "that space" (a spatial "dasein"), when we set up the



PLASTICSUN (2012) / Tokyo Wonder Site Aoyama, Tokyo

boundaries that transform an entropic environment into the architectural thing. The very moment when space turns into architecture, a device or something else, a spatial environment apprehends a code of behavior or use. That is what I want to inquire through my spatial devices.

Also, I am very interested in Derrida's writings on "de-construction," as well as the structuralism and post-structuralism of Saussure, Lacan, and Foucault, and Eco, Barthes, Jakobson, and Mukarovsky because of their linkage to semiotics.

There is a kind of solemnity around Derrida's ideas, due to the nature, or even the radicality of his proposals. Derrida stated that in every semiotical process there is a deferred ("différance") lapse between what it is communicated and what it is received, so it is impossible to understand a "text" or summarize it as concept or an idea. According to Derrida's ideas it would be impossible to "understand" a work of art (art understood as a "text"), unless the receptor would start an active process of decodification of the implicit languages of that piece of art from its foundations. Maybe I am unconsciously influenced by Derrida so that I usually work on projects where there is not a closed meaning or idea to obtain, but

an infinite amount of possible meanings depending on the active implication of the audience. I understand my projects as “equations” with multiple unknown factors, rather than given “results.”

From a Lacanian perspective I consider myself an artist working with the Real through operations in the order of the Symbolic. I want my audience to face my projects as individuals involved in a sort of active “mirror stage,” i.e. inscribing the audience (“Self”) into a strange environment (“Other”) for the purpose of constructing an image of the spatial, emotional, critical Self towards a structural relationship of analogy or opposition with the Other. The previous statement is certainly related to Saussure too, as an introducer of the ideas on Structuralism. —Would you tell me about your exhibition or project in Japan?

PLASTICSUN is the materialization of the goal for my residency in Tokyo: creating a spatial device that would condition the way of perceiving, of using, and of inhabiting the architecture of Tokyo Wonder Site Aoyama, so that the audience could be aware of their active spatial use within the architectural framework of the institution. I wanted to create something overwhelming or eerie through a quite simple and mechanical action: something that would be somehow related to my feelings in Tokyo.

Tokyo Wonder Site Aoyama was such a quite mechanical place, where no one is allowed to open a window or use a regular stairway, like being trapped inside a spaceship. This feeling is very easy to spot all over Tokyo by the way. So I wanted to cover my “need for the organic,” or “need for the spiritual” by trying to invoke “the Sun,” just inside my studio. I closed the curtains in my studio, so that a tiny horizontal line of sunlight came into the room through a gap between the bottom of the curtains and of the windows. Then I decided to cover the whole room, up to the height of the sunlight line, with adhesive tape, in order to have a sun made of plastic light into the space.

—At first, I thought that the room had nothing and even missed the author’s name, Carlos Valverde. I stepped into the room, looked around, then after half a minute or so went out, I wondered why the room was empty. As I was busy for my next schedule I did not know whether you were there or not. Later, when we met and talked about your works, it became clear that your work was on the floor, or precisely speaking, the vacant space itself. I found a sense of curiosity to the void work from our conversation and then a feeling of awe through the title of *PLASTICSUN*.

“Overwhelming and eerie” in a “simple mechanism” in your description might relate to an atmosphere of the “bureaucratic harmony” so to say in the huge institution. The building for residency was a sci-fi like landscape for you,

and I myself sometimes feel the same. For other implication, the “SUN” is a symbol of Japan and the origin of the nature. So, you might find semiologically multiplied aspects of your situation in Tokyo. On the other hand, “PLASTIC” is a technological term that is used in the art and the chemistry. It is transformable, transparent and used for representation of human beings: art works.

Did you have any findings during your residency in Japan?
CV: Maybe my greatest inquiry in Japan would be the physical devices of Shintō. Before the process of secularism, religious and social authority was understood as one individual institution, religion was a political entity that shaped every social aspect of the community space. Shintō configured several aspects of Japanese culture, such as music, architecture or dance, transforming a physical experience into a spatial framework: a mystical manifestation through human actions, or a phenomenological body inscribed into a spatial environment. I was completely amazed by studying Shintō shrines or temples and understanding them as spatial devices or sculptures rather than sites for faith. This phenomenon would share a similar point of view with some of my projects, like *ADYTON*.

I must claim that before coming to Japan, I was previously fascinated by the GAGAKU music. In my opinion, GAGAKU musical structures do not fade, neither start nor end, it poses a continuous state of harmony in order to generate a space of meditation. I was surprised at the dance dimension of the GAGAKU music, especially when I was used to listen to a music genre to which I did not give any specific physical image. GAGAKU dance seemed to me a physical translation of sound structures in a gestural, body-related way. The conduction of the movements depended all the time on the musical variations as a guiding thread, so I draw the same conclusions between the GAGAKU music and dance — repetition, a constant flux of events, drone, and a meditative state of mind. In a nutshell, GAGAKU makes the audience enter into a mystical connection through a constant repetition of a sound pattern, associated to a space of a high symbolic value.

—Would you explain more about your interpretation or memories for “SUN” and “PLASTIC” along your experiences in Tokyo?

CV: Well, when I came to Japan I finally understood why Japan is called “the Land of the Rising Sun.” In Spain the sun (in summer) usually rises at 7:00 – 8:00 and sets at 21:00 – 22:00, so when I came to Tokyo I was really surprised that (in summer) at 18:00 it was almost dark, but when I witnessed my first sunrise in Japan, it was one of the most beautiful experiences I have ever had. I had a psychological feeling of being in a place where sun was rising before in every other site in the world.



PLASTICSUN (2012) / Tokyo Wonder Site Aoyama, Tokyo

I was in Tokyo when it was the conflict between Japan and China because of the Senkaku Islands. At that time I noticed about some people giving political meetings at the street, bearing imperial Japanese flags and wearing in black. Because of these flags, I realized about the figure of the Sun, which wanders around in the Japanese collective unconscious, as a metaphor of the Japanese state. Anyhow, the reference of the Sun in *PLASTICSUN* has not any conscious political implication about the Japanese context.

When thinking on “plastic,” especially thinking on my days back in Tokyo, it comes to my mind some ideas like “sterile,” “chemical,” “laboratory” or “protection.” The election of the plastic element in *PLASTICSUN* is made by looking for a daily, non-expensive material that would obtain good results through mechanical accumulation, but then, under an emotional perspective, I realized that this election of the plastic would be a sort of unconscious association with the architectural environment in Tokyo.

Having taken a look into Japanese high-rise buildings, construction tools, technology, and electronic devices, I think that there is a feeling of safety and efficiency all over the country, which would somehow make some connections with the previous associations on the idea of “plastic.”



Sometimes I imagined Japan as a huge Greenhouse inhabited by a hyper-developed, hyper-rational society, where everything is safe and organized, but where the environment is artificial and emotions restrained.

—Originally the red circle on the white of Japanese flag is said to be the symbol of the sun. In the ancient era, Japan was the place where the sun rises for China. It is ironical that the Japan had its initiative in temporality than China, the most powerful nation, and the closest root of Japanese culture. The white can be recognized as nonexistence, or interpreted as the mode of sea that nullifies the territory and draws the border line between Chinese continent and Japanese island. The red circle of Japanese flag might imply that the Japan can flourish its potentiality only in the isolated state.

From ethnological view, the red is sacred (Hare), and the white secular (Ke). Considering the fact that the red also means the communism or the mode of bloody emergency, the red sun might imply the victory of the communism these days with the political events in which the domestic situation now being controlled almost totally by the government. However, the victory is doomed to end sooner or later as the red circle is on the daily nonexistence

of the white. This ambiguity between red and white makes Japanese flag very ironical icon in terms of visual semiotics. Taoist says nothing last forever.

So the flowing mode of existence and nonexistence of the sun might have led your artistic intuition to the plasticity. Plasticity is the propensity of the transformation through the force of technology or of the configuration according to the framework of the observation of human beings. The life of things seems to express through the plasticity its multiple potentialities under the lumen naturae. The sun *ex nihilo*, this theme might be an important view point in your work *PLASTICSUN*, considering that people can build their architects and create the world according to their ideas whenever and wherever they are.

PLASTICSUN is quite interesting to share some contexts with the exquisite exhibitions of *Incubation Process* (1962) of Arata Isozaki in "City 2.0" (EYE OF GYRE, Tokyo, 2010), "SYNTHESIS" (Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, 2011) of Kohei Nawa and a series of exhibitions by CHAOS*LOUNGE. The architects of the city is always being planned and built under the flow of the concept of process and the plastic individual consists in the fluidity of the material, while the human being absorbed in the digital pixel and cannot escape from their narcissistic images with controlled and accumulated information in the social networking service. The *PLASTICSUN* implicates much more irony and humor with its rich semiological implications and yet cheap materials easy to attain.

On the other hand, the *PLASTICSUN* seems to be "khora" that bears seeds of phenomenon, in which the wooden panels of *Spacescape* become a bisected monochrome surface of the sea like Sugimoto Hiroshi's *Seascapes*, or a scene of deconstructed wooden panels *Madonnaholzhimmel* becomes a sky like fragments of wooden ceiling of Tadashi Kawamata's *Expand BankART*. And, the spacial construction of *PLASTICSUN* would resonate with the enframing of the real itself like *Iriguchi (entrance)* of Saburo Murakami, a Gutai artist. The shining floor in plastic tape envelopes the clamor of the existence in silence and harmony as if everything co-exists on the flat mirror.

What do you find interesting in Japanese culture?
CV: Japanese popular culture is very much highlighted in Spain. My generation (those born in the 80's) grew up watching lots of Japanese anime through the public TV, and they were the best cartoons ever, not only because the quality of the animation was very good, but because they have mainly Buddhist-like moral values.

My favorite ones were *Dragon Ball (& Z)*, *Dasshu Kappei*, *Arupusu-no-shōjo Haiji*, *Haha wo Tazunete Sanzenri*, *Rupan Sansei*, *Ranma Nibun no Ichi*, *Kyattō Ninden Teyande*, *Sureiyāzu*, and of course *Rurōni Kenshin*, through which I knew a lot about the Meiji era. Also, when

I was child, my favorite TV show was Takeshi Kitano's *Takeshi's Castle*, a very creative and funny one! In the 90's, Spanish children, were ideologically divided into two groups (up to the appearance of the "Playstation"): "Sega" fans vs "Nintendo" fans: I was a "Sega" fan!

Japan has an amazing history and is a place where innovation and tradition meet everyday. This can be perceived nowadays in almost every field of its culture. I am also very interested in Japanese experimental and traditional music, cinema, architecture, and visual arts, especially those that involve the relationships between the body and the space.

Spain, as most part of the western countries, is a place where Christianity has a very big and deep background, so our cultural tradition has a strong link with Christianity. I have heard somewhere that western countries meet a "culture of guiltiness," unlike eastern countries, culturally influenced by Buddhism, where they hold a "culture of shame."

I think Japanese society is not so affected by Judeo-Christian moral values, which are focused on universal and metaphysical values albeit relays the individual into the background. Buddhism draws attention to the individual, to the human being, it does not talk about a God that must be feared or worshipped, it gives some codes of behavior, but only in order to pursue personal enlightenment, in order to make the individual a better person. I noticed that people in Japan like to be positively selfish, i.e. having time for themselves, taking care about their looks, doing things just because they want to or because they feel like to. In Europe this is somehow different.

These behavior patterns could vary depending on which European countries / zones are we talking about. Christianity in Western Europe is divided among Christian Catholics and Christian Protestants, of which at the same time are also mainly divided into Lutheran Protestants, Calvinist Protestants and Anglican Protestants. The Catholic European tradition is based on ostentation and the physical display of faith through several community-involving rites – chants, celebrations, processions, funerals – meanwhile the Protestant tradition is not so necessarily focused on celebrations and rites, rather on an individual active connection with God – pray, petitions –, without a necessity of assisting to a temple or participating of a Mass. Generally, I find that those who have a Protestant background are more analytic or introvert and rational than those ones with a Catholic background. In the other hand, the Catholic European countries and regions tend to preserve their heritage and old traditions in a more significant way than the Protestant areas.

—If one finds the influence of Buddhism on Japanese popular culture, the generosity for the cultural pluralism and self-sacrifice might be pointed out. For instance the story



PLASTICSUN (2012) / Tokyo Wonder Site Aoyama, Tokyo

of Bildungsroman in which main characters grow fighting stronger enemies than s/he, experiencing the sorrow for the death of friends, and when dead, revitalize themselves by a magic-like gimmick is an archetype of the dramaturgy in Japanese popular culture. Though this typical story telling is often seen in manga for the male youth magazine such as *WEEKLY JUMP* (Shueisha) or *WEEKLY MAGAZINE* (Kodansha), part of the female youth like to read the so-called Boy's Love Fantasy as derivative works.

As the main characters find a friendship with any kind of enemies, and the surrections (the death and the rebirth) repeats for growing up stronger by regaining the nature of the others, the story rejects the binary of friend/enemy, life/death, and sometimes male/female (as some characters' sex or gender is quite alienate to the main characters'). When the characters experience the death of the friends, the sensation of sorrow or anger is the resource for growing up. The negation of life and (the death) the antagonism to the negativity (the rebirth), that is, the negating or overcoming the negation would be a core structure of the Japanese popular culture. After fighting the enemy, the characters are often becomes friends: what a beautiful story (?).

On the otherhand, a typical influence of Confucianism



is often seen in some comedies in Japan. As Ruth Benedict described in her *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*, the shame culture is based on the dependence upon the proximity to the others, while the guilty culture is on the universal good toward the infinity. Japanese culture maintains its harmony on the basis of discipline not to deviate the collectivism: "if you deviate, you are laughed at and excluded or punished from the society." The shame culture might be mixture of Buddhism and Confucianism: one cannot live without the others, thus one cannot be the other to the others. Being the same with the others is the destiny for Japanese mentality and the code for the sameness is constructed by the mass media with little diversity and the symbolic emperor system.

In any case, the binary is ultimately negated by the monism. This is a unique character of Japanese popular culture. This monism also transcends the binary between the body and the mind.

CV: About the relationship between body and space, *Nausicaä*, and almost every Hayao Miyazaki's work, is kind of urging the audience to make their responsible actions, to think on the world as a connected living entity where there are neither good nor evil people, but just choices

that lead positive or negative consequences. *Nausicaä's* world is a chaotic environment, whose disarray is caused because of a lack of harmony between their individuals, so here the relationship between body and space is a relation of "reasonability" and a "space for choice," a self-conscious body guided by something between Buddhist "Karma" and Aristotelian "Virtue."

Mamoru Oshii's *Ghost in the Shell* has a deep Aristotelian background too, where "body" is a container of something beyond and indivisible, what Aristotle called "Essences." "Body" here is the vessel of the "Essence" and space is its expanded field.

Fitting this idea into Takeshi Kitano's filmworks, there is a kind of hard since he has such a wide and eclectic filmography. Kitano usually works with problematic characters that submit themselves into a self-learning process in a complex environment, so space in Kitano's production would be a phenomenological framework for the self-enlightenment, received as something physical, corporal, but whose achievements are beyond body and space.

On the other hand, Shin'ya Tsukamoto's filmwork would be connected with the Mamoru Oshii's ideas on "the body as container" but in the way more transgressive. Tsukamoto usually depicts the body both as a receiver of experience and as goal itself, as a "place" for experience.

Christian morality thinks on the body as the "temple of God," something to care and preserve, but Tsukamoto propose something opposed: "sublimation through self-destruction of the body." So, in *Tetsuo (Iron Man)* the body is both receiver and goal of experience, and the space would be the playground of the body. Tsukamoto also made a nice and shocking film named *Haze* with very few resources and impressive results. In that movie the space-body relationship would be somehow opposed to the one in *Tetsuo*. I suggest this one!

By the way, how important, are art and philosophy useful for Japanese society nowadays? Is Japan a proper place for artists and/or theoretical researchers?

—For philosophical aspect, Japan has a few contributions to the world history. First, with its tradition of Zen and the Western philosophy, the system of the Japanese thought has created the concept of "self as no-self" or "place as no-place," often transposed by "Form is emptiness, emptiness is form (shikisokuzeku, kusokuzehiki)" of the Zen thought. This perspective of voidity or inter-ness often attracts the Western artist or researchers. Thinking about the "self" or "existence" from the negative side have common problematic with the post-modern thought in the contemporary Western philosophy. As Kitaro Nishida inovated the concept of "absolutely contradictory self-identity," Japanese thought is often unique with its ambiguity or opportunism. "Existence is no-existence,

no-existence is existence," or "light is shadow, shadow is light," do these themes not sound something mystic and profound? But these paradoxal themes are often useful when people try to express but result in failing. It might be actually means nothing: "a play of nonsense."

Today, in Japan, art and philosophy that transform the mode of society does not sufficiently function. Traditional art works would attract some collectors well but contemporary art works do not have their room yet. The impotentiality of the Japanese contemporary philosophy posits art works away from theoretical or political insights. Instead of discovering a new potentialty, ironically the thought-to-be lefty elites enclose the new way of the contemporary art in Japan, redognizing that all the domestic art works have been reproductions of Western cultures. They often reprise a part of impressive themes in Western culture to devaluate the Japanese contemporary culture as non-sense. Influential critics thought to be left wing today in Japan have strangely negative titles for their first or early works: *On flight* of Akira Asada (1984), *Postal Anxieties β* of Hiroki Azuma (1998), or *Do Not Move Too Much* (2013) Masaya Chiba. A series of critical negations seem to have posited their criteria of judgement on how their perspectives or objects for judgement are different with the other domestic precedents.

As the *PLASTICSUN* strongly questions the nothingness, art and philosophy in Japan, an ontological coupling of human nature misses their house for existence. Now, art works are displayed in show windows for furnitures, and books of philosophy are cliches for scholars. The discourses in Japanese contemporary art seem to be fakes of Western culture without any force for challenging. People are still sleep peacefully in harmony under the Symbolic Emperor System without effective struggling in discourses with submerging minor but critical domestic problems. The hidden respect or ignorance for the Symbolic Emperor dominates tranquilly and all the differences are integrated into a pure negation. No dialogue, but a passionate expressions are there in Japan: a "negative place" as Noi Sawaragi, an art critic describes, yet bears a full of insignificant characters like Takashi Murakami's art works that stands toward different directions in one flatness. The process in which differences are enveloped into a negative harmony, in which different overtones sounds resonantly in the harmony of Gagaku, would be a good motif for artists and/or researchers over the world in art and philosophy.

What are theoretical potentialities in Spain? How Spain is going in the globalization? Does Spain has a good place for contemporary art scene?

CV: Spain was the greatest western power back on 16-17th centuries and during these days I would suggest reading nowadays Miguel de Cervantes' *Don Quixote*, so

it is a timeless classic. There were several highly influential classical philosophers in Spain back in Al-Andalus times like Muslim Averroes, Jewish Maimonides or the Christian School of Salamanca. I would suggest reading the poetry of some Spanish mystics like John of the Cross (*Dark Night of the Soul*) or St. Teresa of Ávila (*The Way of Perfection*). In the last 100 years, some of the most important thinkers in Spain would be Miguel de Unamuno (*The Tragic sense of Life*), José Ortega y Gasset (*The Revolt of the Masses*), or Eugenio Trías (*The Beauty and the Wicked*). I would encourage some reading at Nobel Prize winner Camilo José Cela's works too.

At this moment, Spain is a somehow fragmented country between welthier classes and civil society. Spain houses Europe's richest man and 3rd in the world, INDITEX (Zara, Pull and Bear, Bershka...) founder and ex-CEO Amancio Ortega, and the highest unemployment rate in the Eurozone (27%). Spain is a world leading power in renewable energy, the first European car manufactor, one of the world's top tourist destinations. Spain is a very strong country in sports like football, tennis, F-1, motorcycling, or cycling. Spain is a good destination to enjoy Pritzker winning architecture, amazing nature, and is a world leading power in cuisine.

Spain is counting with a good generation of contemporary artists like Santiago Sierra, Dora García or Sergio Prego. There are good galleries in Spain but a bad domestic market, being that Spanish wealthy people rarely support or fund art, and the majority of the Spanish society has little or none interest on collecting art. Nevertheless, there is a big public funding system in Spain, so usually there are some opportunities for the artists, and about Europe, every country have their own policy on art. For instance, Spain does not have a strong art market, but it does have a good public funding system, and on the other hand, Germany has a nice market but not so many open calls than in Spain.

—What is your next plan in the future?

On a short term, I am finishing my current project, *ADYTON*, and working on its publication. Then I will have a solo and group exhibition in Valls, Spain. I am applying for several places in order to participate in some art residencies, and I am very focused on coming back to Japan, to places like Beppu Projects or Akiyoshidai International Art Village.

—Thank you for your interview, and I wish you a very good luck for your future. ■

[Recorded during September, 2014 - January, 2015]



PLASTICSUN (2012) / Tokyo Wonder Site Aoyama, Tokyo

——何もない部屋に足をふみ入れると、床には空虚さが天井の蛍光灯の光を強く反射しながら輝いている。そこでは、発生と権力のアイロニカルな象徴が漂い、すべてのものは強大な災厄と国家体制の無力な破裂を背にして生き、死んでいく。世界の新しい太陽をめぐる、カルロス・ヴァルヴェルデの「プラスチックサン（可塑的太陽）」についてのインタビュー。

——自己紹介をお願いします。

Carlos Valverde (CV)：カルロス・ヴァルヴェルデ、スペインのアーティストです。彫刻とニューメディアを専門に扱っています。空間的な装置および／または出来事とおして観衆の空間的な行為を調査し、空間的な解釈上の行動について問いかけることに関心があります。

これまでセルジオ・プレーゴ、ジョン・マイケル・エウバ、チョミン・バディオラ、そしてレナータ・ルーカスとともに仕事をしてきました。現在は、ポティン財団（スペイン有数の私設アート財団）でフェロー・アーティストとして、ADYTON（アディトン）というプロジェクトに携わっています（www.carlos-valverde.com/projects/adyton/ADYTON.html）。

——これまでの仕事やADYTONプロジェクトについてお聞かせください。作品のタイトルがすべて大文字で連続しているのはどうしてですか？

CV：実際のところ、プロジェクトでは必ずしも大文字で書かなければいけないということではないのですが、ときどきタイトルで顔を打ちたくなることがあるのです。アディトンはここでは例外です。アディトンは神聖な実在物のようなものであり、人類の理解の範疇の外にあるので大文字にしたのです（冗談ですよ）。“god”, “God”, “GOD”と書くようなものです。

以前の「スペーススケイプ（空間・風景）」や「マドンナホルツヒンメル（マドンナ・木・空）」といったいくつかの仕事について話すと、観衆の空間的な行為を研究するという考えは、ここでは空間的な要素の記号論的な連関をおとしてできたものでした。空間的な出来事が記号論的というよりも、より身体的に、身体を巻き込んだものになっている最近の仕事とは異なります。

「スペーススケイプ」では、“地平線”と“遠近法”という考えについて調べました。空間の壁と床の等距離から写真を撮影し、イメージが奇妙な線を見せるようにしました。それから、撮影した壁そのものに、金属の線形の断片を差込、自分が撮った写真を留めました。これは3つの関係付けからなり、現実のもの、現実の表象、そして象徴的なものです。

その一方で、「マドンナホルツヒンメル」はドイツ語では“マドンナの木の空”というものです。ここでの目的は、木でできた“空”をドイツの施設のなかにつくり、室外から来る光を部分的に遮ることでした。そして、この“木の空”の両面にはDIN（ドイツ標準工業規格）のA2サイズのマドンナのポスター、「Ray of Light（光の線）」というアルバムの宣伝広告があります。記号論的な連合にもかかわらず、この“木の空”の下を歩き回るといった身体的な体験は

とても示唆に富むものです。「スペーススケイプ」は杉本博司の写真と3次元的な関連があると思いますし、また「マドンナホルツヒンメル」は川俣正のプロジェクトや村上三郎の物理的な含意とも何か関係があるでしょう。

ADYTONは現在行っているプロジェクトです。ADYTONはギリシア語で“到達不可能”, “非-入力場”というもので、古代のエジプトやギリシアの神殿の建築物の最深部、その神殿が建てられた王朝の表象が配置されていた場所、に与えられた名前です。これらの表象（人間によってつくられた建造物）を建築的な区域のなかにもつという事実そのものは、神殿の“大司祭”という機能から外れては誰も内部へと入ることは許されていなかったため、実際には到達するための方法や空間を使用するための方法を条件付けるものでした。実はこのことは建築全般に起こることであり、禁止された場所もあるものの、“使用者”がその場所とは違う区域を通過することが許された場所があるということなのです。

人間によってつくられた使うこと、住むこと、空間を感じることを方法を条件付ける装置、建造物、ものに眼を向けました。そのため、ADYTONは9ヵ月間のプロジェクトで、それぞれ3ヵ月のエディションに分けられ、バルセロナのどこにあるのかはわからないある場所にあります。それぞれのエディションでは、その場所を市民に開かれたものにするために、たいていは3ヵ月目の最後の10～12日間ほど、個人的に仕事をします。ADYTONがオープンしているときはつねに、観客にはその環境のなかで活動してもらいます。プロジェクトのウェブサイト（www.carlos-valverde.com/projects/adyton/ADYTON.html）では、人々は、先ほど述べたように、誰もADYTONが見つげられるまでは実際にどこにあるかわからないため、その場所の立地にたどり着くために何らかの手掛かりを探すのです。

——どのような哲学的あるいは美学的なテーマをおもちですか。

プロジェクトすべての出発地点は、“技術-表象的神秘主義”と呼んでいるコンセプトです。“技術-表象的神秘主義”は“技術”, “表象”, “神秘主義”の3項関係からなる連合です。社会がが世俗化（つまり、宗教的権威や社会上の政治の権威が独立した実体へと分離する）するとき、個人がそれぞれ異なるプロセスをおとして克服しようとする社会上の“神秘的なギャップ（隔たり）”, または“精神性（スピリチュアリティ）への社会的な必要性”が現れると考えられています。個人が精神的な事実へと変容させる合理的なメカニズム、つまり人間によって造られた装置に照準を当てています。

“技術-表象的神秘主義”の例としては、ナチスのプロパガンダを人間の進化、2000年問題への脅威、原理主義として、盲目的に信じている人たちが挙げられます。最新のiPhoneを買うために販売店で2日間も待ち続ける人たちがや、音楽上のスタイルの真実を守るために、お互いに殺しあうフリーガニズム（不良行為）に憑かれた人たちもそうだといえます。ヘーゲル、フォイエルバッハ、マルクス、アルチュセールにちなんで、“技術-表象的神秘主義”

は唯物主義と疎外論をめぐる思考であるというのが私の主張です。ギー・ドゥポールの「スペクタクルの社会」で書かれた“スペクタキュラー（見せもの）”についてのいくつかの見解は“技術-表象的神秘主義”にも共通するところがあります。“スペクタキュラー”をポスト工業社会における労働というフレームワーク（下部構造）の内側ではなく、むしろ余暇の時間のなかで起こる疎外の機構として想定することで、“技術-表象的神秘主義”は人間によってつくられた精神的なもの、技術装置、そして表象の機構についての調査となります。

——まず、今日の科学認識論的な状況を見てみましょう。デカルトの「コギト・エルゴ・スム（私は考える、ゆえに私はある）」に体现される近代以降、「自然の光（lumen naturale）」としての理性はその光が人間自体を飲みこむほどにまで拡張しました。解剖学的な素描から遺伝子解析へと、人間は純粋な科学上のデータへと微分化（=差異化）されるプロセスの途上にあります。眼はかつて遠近法主義をとっていましたが、タブロー上の消失点において道を失い、多元的な遠近主義によって取り囲まれています。

人間によって発明された技術は、時間-空間からなる世界観においてアートとして表象されてきました。ルネッサンス期にレオナルド・ダ・ヴィンチは「ウィトルウィウスの人体図」を素描し、バロック期にベラスケスは「ラス・メニーナス」を描き、産業革命期にW.H.F.タルボットはカロタイプを発明しました。クロード・モネは印象主義と呼ばれることになる「睡蓮」を点描し、2つの世界大戦期にマルセル・デュシャンはタブローを破壊して、「彼女の独身者たちによって裸にされた花嫁、さえも」を生産し、情報時代にトマス・ルフは「JPEG」を撮影しています。

今日、人間は高解像画像のピクセルによって覆われ、明るく透明な光のなかで見たものを捉えようと必死になっています。「見えるものは見えないもの」という神秘的な逆説は現代の表象における共通のモチーフの1つであるといえるでしょう。まるで「思惟する事物（res cogitans）」が人間にとって代わったかのようです。

CV：“技術-表象的神秘主義”に基づいたリサーチにはかたががあります。そのため、私の視点を行使するためのフレームワークとして空間的な思考を行っています。私の空間についてのビジョンは、「空間はすべてであり、終わりがなく、人間の理解を超えたものである」といったハイデッガーの考え方に影響を受けています。“その空間”（空間的な“現存在 [dasein]”）についての意識的なイメージを構築するとき、アントロピー的な環境を建築的なものへと変態させる境界を設定するとき、私たちはその存在に気付くことができるだけなのです。空間が建築へと変わる瞬間、装置やその他のもの、空間的な環境は行為や使用のコードを捉えるのです。空間的な装置を通して調査したいものとは、このようなものです。

また、記号論へのつながりから、ソシュール、ラカン、フォーコー、エーコ、バルト、ヤコブソン、ムカジョフスキーといった構造主義やポスト構造主義やデリダの「脱-構築」といった記述にもととても関心があります。

デリダの考えには、その本質のために、あるいはその提起の根本性をもってさえ、ある種の厳粛さがあります。デリダはあらゆる記号論的なプロセスにおいて、コミュニケーションされたものと受け取られたもの間には遅延（“差延”）された時間的な経過があるため、概念や理念として“テキスト”を理解したり、要約することは不可能であると述べています。デリダの考えによると、受容者がその根本からアートという作品の言外に込められた言語を解読するという能動的なプロセスを始めないかぎりには、アートの仕事を“理解する”こと（“テキスト”として理解できるアート）は不可能だということです。おそらく、デリダには無意識のうちに影響されているせいか、いつもは閉ざされた意味や獲得されるべき考えではなく、無限にある観衆の能動的な読み込みから得られる意味があるプロジェクトを仕事にしています。私のプロジェクトは、与えられた“結果”というよりも、知られていない多様な要素の“均衡”として理解しています。

ラカンの視点からいうと、象徴界の体制における操作を通して、現実界を扱って仕事をするアーティストであると考えています。観衆には私のプロジェクトに“鏡像段階”に能動的に含まれた個人として向き合ってもらいたいと思います。つまり、アナロジー、あるいは〈他者〉の対立という構造的な関係性に向けて空間的、感情的、批評的な〈自我〉というイメージを構築するために、観衆（“〈自我〉”）を奇異な環境（“〈他者〉”）へと書き込むということです。——日本での展示やプロジェクトについてお教えてください。

CV：「プラスチックサン（可塑的太陽）」は私が東京に滞在する目的を物質化したものです。つまり、東京ワンダーサイト青山という建造物において、知覚し、使用し、滞在することを条件付ける空間的な装置を創ることで、観衆が施設（=体制）という建造的な枠組みのなかで能動的に空間を使用できるということに気付いてもらうことです。私はとても単純で機械的な行動を通して、何か圧倒的な、あるいは不気味なものをつくりたかったのです。それは私自身の東京での感情にどこか関係しているものでもありました。

東京ワンダーサイト青山はきわめて機械的な場所で、宇宙船のなかで罨にかかったかのように、誰も窓を開けたり通常階段を使うことが許されていませんでした。ところで、この感じは東京のあらゆるところで簡単に見つけられました。そのため、私はただのスタジオのなかで“太陽”を思い起こさせることによって、“有機的なものへの欲求”, あるいは“精神的なものへの欲求”を補いたかったのです。スタジオのカーテンを閉じることで、窓とカーテンの下端の隙間を通して室内に太陽光の細く水平な線が入ってくるようにしました。それから、光でつくられた太陽を空間内にもちこむために、その太陽光の線の高さまで部屋全体を粘着テープで覆うことにしました

——最初、部屋には何もなく、カルロス・ヴァルヴェルデという作者の名前も見過ぎてしまったほどでした。部屋の中に入り、あたりを見まわし、それから1分ほど経ったところで、なぜ部屋には何もないのかと不思議に思いまし

た。次の予定もあり慌しくしていたところで、作者がそこにいるのかどうかもわかりませんでした。その後、作品について対面で話したときにはじめて、作品が床にあったということ、厳密にいうと、空虚な空間それ自体であったということがわかりました。会話をするなかで空虚な作品は興味深いもので、「プラスチックサン」というタイトルには畏怖を感じました。

“単純な機構”における「圧倒的な、あるいは不気味」という記述は、巨大な体制における「官僚制的な調和」といったものに関係しているかもしれませんが、レジデンスのために用意された建物はサイエンス・フィクションに出てくる風景のようだということでしたが、時としてそのように感じることはあります。また別の含意として、“太陽”は日本の象徴であり、自然の起源でもあります。東京での状況の記号論的に多様化された側面をみていたのかもしれませんが。その一方で、“プラスチック”はアートや科学で使われる技術的な用語です。変形し、透明で、人間の表象、つまりアート作品のために用いられているのですね。

日本での滞在中何か発見はありましたか？
CV：日本でのもっとも大きな関心事は神道の物理的な装置だと思えます。宗教的で社会的な権威が個人的な体制として理解される世俗主義という過程の前に、宗教は共同体の空間におけるあらゆる社会的な側面をかたちづくる政治的な実態でした。神道は、音楽、建築、ダンスなど、物理的な体験を空間的な粹組みへと変容させることで、日本文化のいくつかの側面を構成しました。つまり、人間の行動、あるいは空間的な環境へと書き込まれた現象学的な身体を通して神秘的な顕現を起こしてきたのです。神道の寺院や仏閣を研究し、場所や進行というよりも、空間的な装置や彫刻として理解するなかでとても驚かされました。この現象は「ADYTON」などの私のプロジェクトのいくつかと似ている視点があります。

日本に来る前から、雅楽の音楽にもとても興味をもっていました。私の意見ですが、雅楽の音楽的な構造は消えることがなく、始まることも終わることもなく、瞑想の空間を発生させるために調和の状態を持続させています。特定の身体的なイメージをもたらさないジャンルの音楽を聞いていたときは特に、雅楽における舞の様相にはとても驚きました。雅楽の舞は身振りや身体の所作における音楽的な構造の物理的な変容のように思えます。動作の条件はいつも導きの糸となる音楽的な変奏に依拠していて、雅楽の音楽と舞の間には同様の結果を見ることができます。つまり、反復、絶えることのない出来事の流れ、単調音、そして心の瞑想的な状態といったものです。要するに、雅楽は高度に象徴的な価値の空間と結びついた音のパターンの絶えざる反復を通して、観衆を神秘的な結びつきへと参入させたのです。

——“太陽”や“プラシティック”にかかわる解釈や記憶について、東京での経験と一緒にもう少し説明していただけますか？

CV：そうですね、日本に来たとき、なぜ日本が“太陽が昇る大地”と呼ばれているのかようやく理解できまし

た。スペインでは、(夏の)太陽は普通7:00-8:00に昇り、21:00-22:00に沈みます。そのため、東京に来たとき、(夏の)18:00にはほとんど暗くなることに本当に驚きましたが、日本で始めて日の出を見たことはそれまでの経験でもっとも美しいものの一つとなりました。世界中の他のどの場所よりも前に太陽が昇る場所にいるのだという心理的な感情が生まれたのです。

尖閣諸島をめぐる日本と中国のあいだに諍いが起きたときに東京にいました。そのとき、路上で大日本帝国の国旗を抱え、黒い服を着て政治的な集会をしている人々がいることに気付きました。その国旗から、日本の国家の暗喩として日本人の集会的な無意識のなかで彷徨っている太陽のかたち気付きました。そうはいつても、「プラスチックサン」における太陽の参照項は日本の文脈に関する政治的な含意は一切ありません。

“プラスチック”について考えると、とくに東京での日々についていうなら、“不毛”、“化学的”、“実験室”、あるいは“保護”といった考えが思い浮かびます。「プラスチックサン」におけるプラスチック(可塑的)の要素は日常的で、高価ではなく、機械的な集積をとおしてよい結果が得られる物質つくられたものですが、感情的な視角の下では、プラスチックという要素を選んだのは東京における建築的な環境と無意識のうちに結びついていることに気付きました。

日本の高層ビル、建築に使われる機材、技術や電子装置をよく見ると、安全と効率性という感情がこの国のあらゆるところに見られ、先ほど言った“プラスチック”の考えの連想とどこかつながると思います。私がときどき想像したのは、日本は高度に発展し、高度に合理的な社会で、すべては安全で組織化されていて、環境は人工的で、そして感情が抑制されているということでした。

——本来、日本の国旗の白地にある赤色の円は太陽の象徴であるといわれています。古代、日本は中国にとって太陽が昇ってくる場所とされていました。中国というもっとも強力で、日本文化にもっとも近い起源をもつ国よりも時間的に先取りをしていたということは皮肉なことです。白色は非存在として認識できますし、領土を無効化し、中国大陸と日本列島の間に境界線を引く海の様子として解釈できるかもしれません。日本の国旗にある赤色の円は、日本はその孤立した状態においてのみその可能性を開花させられるということを含意していたのかもかもしれません。

民族学的な視点からいうと、赤色は聖なるもの(ハレ)で、白色は俗なるもの(ケ)です。赤色は共産主義や流血をともなう緊急事態を意味することを考えると、国内の状況がほとんど完全に政府によって統制されているという最近の政治的な出来事をもって、赤色の太陽は共産主義の勝利を含意しているのもしれません。しかし、その勝利は、白色という日常的な非存在のうえにあり、遅かれ早かれ終焉することが予言されているのです。赤色と白色の間にある両義性は、視覚的な意味論からみると、日本の国旗をととても皮肉なアイコンにしています。道教でもいうように、永遠に続くものは何もないということです。

つまり、太陽の存在と非存在のあり方が流動的であるということが、アーティストの直感を可塑性(プラスチックティ)というところに導いたのでしょう。可塑性は技術的な力を通して化学的に変容したり、人間の観察の粹組みにそってかたちづくられる性質です。ものは可塑性をとおして、〈自然の光〉の下でその多様な可能性を発現させます。人々は建築物を建て、いつどこにいてもアイデアに従って世界をつくるので、無から出現する太陽というテーマは「プラスチックサン」をという作品において重要な視点だといえます。

「プラスチックサン」は磯崎新の「都市2.0」(アイズ・オブ・ジャイル、東京、2010年)における「孵化過程」(1962年)、名和晃平の「シンセシス」(東京都現代美術館、東京、2011年)、そしてカオス*ラウンジによる一連の展示とも文脈を共有しているとも考えられます。都市の建物はいつも過程という概念の流れのもとで計画され、建てられ、可塑性のある個体は物質の流動性によって成立する一方で、人間はデジタル化されたピクセルのなかに没入し、ソーシャル・ネットワークング・サービスのなかで管理され、蓄積された情報と共に自己陶酔的なイメージから逃れることはできません。「プラステックサン」は、記号論的な含意が豊かで、マテリアルも安価で入手しやすいので、より皮肉とユーモアがあるといえるでしょう。

その一方で、「プラスチックサン」は現象の種子を孕んだ“コーラ(場)”のようであり、「スカイスケープ」の木のパネルは杉本博司の「海景」のように2色に分けられたモノクロームの海面になり、「マドンナホルツヒンメル」の脱構築された木の板の情景は川俣正の「Expand BankART」の木の天井の断片のような空になっています。そして、「プラスチックサン」の空間的な構築は具体美術の村上三郎の「入口」のように現実それ自体の粹組みと共鳴しています。プラスチックのテープでできた輝く床は、あらゆるものが平板な鏡のうえで共存しているかのように、存在のざわめきを静寂と調和のなかに包み込んでいます。

日本の文化で面白いと思ったのはどのようなことでしたか？
CV：日本のポピュラー・カルチャーはスペインではとても注目を集めています。私の世代(80年代生まれ)は公共のテレビ放送でたくさんの日本のアニメを見て育ちました。アニメーションのクオリティは高く、主に仏教的な道徳観をもっているもので、とてもすばらしい漫画でもありました。

私の気に入っているもののなかに「ドラゴン・ボール(Z)」、「ダッシュ寛平」、「アルプスの少女ハイジ」、「母をたずねて三千里」、「ルパン三世」、「らんま1/2」、「キャット忍伝てやんでえ」、「スレイヤーズ」、そしてもちろん明治時代について多くを学んだ「るろうに剣心」といったものがあります。子どもの頃に好きだったテレビ番組は北野武の「風雲たけし城」で、とてもクリエイティブで面白いものでした！90年代になると、スペインの子どもたちは、(「プレイステーション」が出てくるまでは)「セガ」のファン対「任天堂」のファンというイデオロギー上の2

つの集団に分かれていて、私は“セガ”のファンでした。日本に驚異的な歴史がありますし、毎日のように発明と伝統が出合う場所です。今日では、日本の文化のほとんどすべての分野で感じられます。日本の実験音楽や伝統音楽、映画、建築、そしてビジュアル・アーツ、とくに身体と空間の関係を含んだものにとても関心があります。

スペインは西洋諸国の多くと同じように、キリスト教がととても大きくて深い背景をもっている場所なので、私たちの文化的な伝統はキリスト教と強いつながりがあります。文化的に仏教の影響を受けていて、「恥の文化」をもつ東洋諸国とは違い、西洋諸国には“罪の文化”があるとどこかで聞きました。

日本の社会は、普遍性や形而上的な価値観に照準をあてるユダヤ・キリスト教的な道徳観には影響されていないかわりに、個人をその背景へと結びつけていきます。仏教は個人や人間に着目し、畏れられたり崇拜されたりする神については語りません。行動の規範を与えはしても、ただ個人の啓蒙を求めたり、個人をよりよい人間にするためだけにあります。日本の人々は能動的に利己的であること、つまり、ただそうしたいからというものであったり、そう感じたからということで、外見を整えたり、物事に取り組むというように、自分たちのために時間を使います。ヨーロッパでは、この点が少し違うところです。

このような行動型は、ヨーロッパのどの国や地域について話すかによって異なります。西ヨーロッパのキリスト教は、カトリックとプロテスタントに分かれ、さらにルーテル派プロテスタント、カルヴィニスト派プロテスタント、そしてアングリカン派プロテスタントがあります。カトリック系のヨーロッパの伝統は、共同体を巻き込んだ儀式(聖歌、典礼、行進、葬祭)といった教示と信仰の身体的な表示に基づいていますが、プロテスタントの伝統は典礼や儀式には必ずしも注目せず、神との個人の行動上のつながり(祈禱や嘆願)に注目しており、寺院を支援したり、ミサに参加することを求められません。一般的に、プロテスタントの背景をもつ人々はカトリックの背景をもつ人々よりも、分析的で、内向的で、合理的であるように思えます。その一方で、カトリック系のヨーロッパの諸国や地域は、遺産や古い伝統をプロテスタント系の地域よりも意味合いの大きいものとして保存する傾向があります。

——日本のポピュラー・カルチャーに仏教の影響があるとすれば、文化的多元主義への寛容さと自己犠牲があります。例えば、主人公が自分よりも強い敵と戦い、友人の死を悲しむなかで成長し、自分が死ぬと、魔法のようなからくりで生き返るといった教養小説の物語は日本のポピュラー・カルチャーの原型ともいえます。こういった種類の物語は、「週刊ジャンプ」(集英社)や「週刊マガジン」(講談社)といった若年層の少年でを対象としたマンガでよくみられ、一部の若年層の少女はいわゆる二次創作されたいわゆるボーイズ・ラブ・ファンタジーを読むのを好みます。

主人公はどのような種類の敵とも友情をみつけ、超現実(死と再生)が繰り返され、他者の本質を取り込むことでより強くなっていくため、物語は友／敵、生／死、そして

時には男／女（主人公にとっては異質な性別やジェンダーをもつキャラクターもいる）といった二元論を拒絶しています。キャラクターが友人の死を経験すると、悲しみや怒りの感情がそお成長の資源となります。生きることの否定とその否定性への敵対と超克、つまり否定性を否定することが日本のポピュラー・カルチャーの核心的な構造となっています。敵と戦ったあと、キャラクターはよく友達になるのですが、何と美しい物語でしょう (?)。

その一方で、儒教の典型的な影響が日本のコメディではよくみられます。ルース・ベネディクトが『菊と刀：日本文化の型』で記述したように、罪の文化が無限へと向かう普遍的な善に基づくのに対して、恥の文化は他者との近しさへの依存に基づいています。日本の文化は規律に基づいた調和を維持しますが、集団主義を逸脱するものではありません。つまり、「もし逸脱すれば、笑われ、社会から排除され、処分されるだろう」ということです。恥の文化は仏教と儒教の混成なのかもしれません。人が他者なしには生きられないということは、他者に対して他者であることはできないということです。他者と同じであることは日本人の精神にとっての運命であり、同一性の規範は多様性を欠くマスメディアと象徴天皇制によって構築されています。いずれにせよ、二元論は一元論によって否定されています。このことが日本のポピュラー・カルチャーの特殊な性質です。この一元論はまた身体と精神の二元論をも超越していきます。

CV：身体と空間の関係についていうと、「ナウシカ」や宮崎 駿のほとんどすべての作品は、観衆に自分たちの行動に責任のある行動をとるように呼びかけ、人々には善も悪もなく、肯定的または否定的な結果を起こす選択肢だけであると、命をもつ実態のつながりとしての世界について考えさせてくれます。「ナウシカ」の世界は混沌とした環境であり、その無秩序は個体間の調和がなくなってしまうために起こりました。つまり、ここでは身体と空間の関係性は“妥当性”と“選択の空間”の間、仏教的な“業”とアリストテレス的な“徳”の間にある何かに導かれた自己意識的な身体がみられます。

押井 守の「攻殻機動隊」もまたアリストテレス的な背景が深いところにはあり、“身体”は何か超然としていて不可視のもの、アリストテレスが“本質”と呼ぶものの容器となっています。“身体”はここでは“本質”の乗り物で、空間はその延長された場なのです。

この考え方を北野 武の映画作品にあてはめると、とても広範で折衷的なフィルモグラフィーにはある種の偶然性が含まれています。北野はよく問題のあるキャラクターとともに仕事を進め、自分たちを複雑な環境のなかで自己学習の過程に置くため、北野の制作における空間は自己啓蒙のための現象学的な枠組みとなり、何か物理的で、身体的ではあれ、その到達点は身体や空間を超えた何かとして受け入れられるのです。

その一方で、塚本晋也の映画作品は押井守の“入れ物としての身体”という考えと結びついています。より超越したかたちをとっています。塚本はよく身体を経験の受容

体として、そして目的それ自体、経験の“場所”として描き出しています。

キリスト教の道徳は“神の寺院”、手入れをし保管すべき何かとして、身体について考えていますが、塚本は何かその反対のこと、つまり“身体の自己破壊を通しての崇高化”というものを提示しています。そのため、「鉄男」では身体は経験の受容体であり、目的であり、空間は身体の遊技場となっているのでしょう。塚本はとても限られた資源と印象的な効果を使って、「ヘイズ」というすばらしく衝撃的な映画もつくっています。その映画では、空間-身体の関係性はどこか「鉄男」のものに相反しています。おすすめ作品です！

ところで、最近の日本の社会ではアートや哲学はどのくらい重要なものなんでしょうか？ 日本はアーティスト、そして／あるいはリサーチャーにとってふさわしい場所ですか？

——哲学的な側面をみると、日本は世界の歴史においていくつかの貢献があります。まず、禅の伝統と西洋哲学とともに、日本の思想のシステムは“非-自己としての自己”あるいは“非-自己としての場所”という概念をつくりましたが、禅の思想における「形式は空無であり（色即是空）、空無は形式である（空即是色）」という言い方によく置き換えられます。空虚あるいは間-性というこの視角は、西洋のアーティストやリサーチャーにとっては魅力的だと思います。“自己”や“存在”について否定性の側面から考えることは、現代の西洋哲学におけるポストモダンの思想とも共通の問題系のうえにあります。西田幾多郎は“絶対矛盾的自己同一性”という概念を発案しましたが、日本の思想は多くの場合、その両義性と機会主義をもって特徴できであるといえます。「存在は非-存在であり、非-存在は存在である」、あるいは「光は影であり、影は光である」という命題は、どこか神秘的で深遠に響くのではないのでしょうか？しかし、この逆説的な命題は、人々が表現しようとして失敗してしまうときに有用であることがよくあります。実際、それは“無意味の戯れ”とでもいえるもので、何も意味していないのです。

今日、日本において、社会の様相を変化させるようなアートや哲学というものは十分には機能していません。伝統的なアート作品はコレクターの注目を集めますが、コンテンポラリーアートにはまだその余地がないようです。日本の現代の哲学的な盲点は、アート作品を理論的、または政治的な考察から距離をおいている点にあります。左翼であると思われるエリートたちはその新しい可能性を見つけるかわりに、すべての国内のアート作品が西洋文化の再生産であるかのようにみなし、日本におけるコンテンポラリー・アートの新しい道を閉ざしてしまいます。西洋文化の印象的なテーマを取り上げ、日本の現代文化を無意味であるかのように低く評価しているのです。左翼的と思われる影響のある批評家たちは、奇妙なことに、その最初期あるいは初期の作品に否定的なタイトルをつけています。浅田彰による「逃走論」（1984年）、東浩紀による「郵便的不安たちβ」（1998年）、千葉雅也による「動きすぎ

てはいけない」（2013年）といったものです。一連の批評上の否定は、判断する視角や目的が国内の前例とどのように違っているかという点におかれているかのようです。

「プラスチックサン」がその無価値について疑問を強調して提示するように、日本におけるアートや哲学、人間の本質に関する存在論的な組み合わせは、その存在するための家を見つけれられてはいません。現在、アート作品は家具のショー・ウィンドウに飾られ、哲学の本は学者にとっての社交辞令になっています。日本におけるコンテンポラリー・アートをめぐる言説は、西洋文化の偽物であり、どのようなかたちであれ、対抗すべき力をもっていないかのようです。人々はまだ象徴天皇制の下で調和をもって平和裏に眠っていて、覆い隠されているマイナーではあれ、致命的な国内の問題についての実効力のある言説上の闘争はみられません。象徴天皇に対する隠された尊敬あるいは無知が静かに支配していて、すべての差異は純粋な否定性へと統合されていきます。日本にあるのは対話のない情念的な表現というもので、美術批評家の榎木野衣が記述したような“悪い場所”は、村上 隆の作品にみられるような平面上でさまざまな方向に向かって立つとるにたらないキャラクターたちで満たされています。差異のある倍音が雅楽の和声において共振して響くように、差異が否定性を伴う調和へと包み込まれていく過程は、アートや哲学の領域では世界中のアーティストやリサーチャーにとってよい材料となるでしょう。

スペインでは理論な可能性とはどのようなところにありますか。スペインはグローバリゼーションのなかでどのような状態にあるのでしょうか。スペインは現代アートにとってよい場所でしょうか。

CV：スペインは遡って16-17世紀にもっとも巨大な勢力をもっていて、最近ではミゲル・デ・セルバンテスの「ドン・キホーテ」を読むように勤めています。色褪せない古典作品です。スペインでは何人かのとても影響力のある古典上の哲学者がいて、アル＝アンダルス時代にはイスラム教徒のアヴェロエス、ユダヤ教徒のマイモニデス、キリスト教徒のサラマンカ学派などです。十字架のヨハネ（「魂の闇夜」）やアビラのテレサ（「完徳の道」）といったスペインの神秘論主義者の詩を読むことをおすすめします。直近の100年では、スペインでのもっとも重要な思想家では、ミゲール・デ・ウナムーノ（「生の悲劇的感情」）、ホセ・オルテガ・イ・ガセト（「大衆の反逆」）、エウヘニオ・トリアス（「美と不道徳」）でしょう。ノーベル賞を受賞したカミーロ・ホセ・セラの作品もよいですね。

いまのところ、スペインは富裕階級と市民社会の間でどこか分断された国となっています。スペインには、ヨーロッパで第1位、全世界で第3位になる富者、インディテックス（ツアラ、プル・アンド・ベア、ベルシュカ）の設立者で前最高経営責任者のアマンシオ・オルテガがいて、ユーロ圏では最も高い失業率となっています。スペインは再生エネルギーで世界的にも主導的な勢力をもち、ヨーロッパでは最も多くの自動車を生産し、もっとも人気のある旅行先の1つです。スペインはフットボール、テニス、F1、オー

トバイ、サイクリングがとても強いです。プリツカー賞をとった建築やすばらしい自然を楽しめる旅行先で、料理でも世界的に有力です。

スペインにはサンチアゴ・シエラ、ドラ・ガルシア、セルジオ・プレゴといったコンテンポラリーのアーティストのすばらしい世代がいます。スペインにはよいギャラリーもあります。国内の市場はよくありません。スペインの富裕層の人々はほとんどアートを支援したり助成をすることはなく、スペインの社会の大部分はアートをコレクションすることにほとんど、あるいはまったくといっていいほど関心がないのです。それでも、スペインには大きな公的な助成があるため、通常はアーティストにとって何らかの機会がありますし、ヨーロッパについていうと、どの国もアートについてのそれぞれの政策があります。例えば、スペインは強力なアートの市場はありませんが、公的な助成制度がある一方で、ドイツはよい市場がありますが、スペインほど多くの公募はありません。

——今後の予定は何かありますか？

CV：近いところでは、アディトンのプロジェクトを完成させて、出版に向けた仕事をしています。それからスペインのヴァルスで個展がグループ展を行います。いくつかのアート・レジデンスにも応募をしていて、別府プロジェクトや秋吉台国際芸術村など、日本に戻ってくることも考えています。

——ありがとうございました。今後の活動に幸運をお祈りします。■

[収録：2014年9月-2015年1月]

—*Adentrándome en la sala vacía, el vacío brilla sobre el suelo reflejando intensamente la luz fluorescente de arriba. Allí fluctúa el símbolo irónico de la génesis y el poder, donde todas las cosas nacen y mueren, detrás del desastre masivo y de la explosión impotente de la burocracia estatal. En torno al nuevo sol del planeta, una entrevista acerca de "PLASTICSUN" de Carlos Valverde.*

—¿Podrías presentarte?

Carlos Valverde (CV): Soy Carlos Valverde, un artista español. Estoy especializado en escultura y nuevas tecnologías. Estoy interesado en investigar sobre el comportamiento espacial de la audiencia mediante dispositivos espaciales y/o eventos, así como indagar en procedimientos hermenéuticos espaciales.

He trabajado de momento con algunos artistas como Sergio Prego, Jon Mikel Euba, Txomin Badiola y Renata Lucas. Actualmente, como artista becado por la Fundación Botín (la fundación privada de arte más importante en España), estoy trabajando en un proyecto llamado *ADYTON* (www.carlos-valverde.com/projects/adyton/ADYTON.html).

—¿Podrías contarme un poco sobre tus obras anteriores y sobre el proyecto *ADYTON*? ¿Por qué los títulos de tus obras están todos en mayúsculas y yuxtapuestos?

CV: Bueno, de hecho, mis proyectos no necesariamente deben ser escritos con letras mayúsculas, pero en ocasiones quiero que aquellos títulos te golpeen "en tu cara." *ADYTON* es aquí una excepción. El *ADYTON* es una entidad cuasi sagrada, fuera de nuestra comprensión humana, de modo que quiero que sea escrito en mayúsculas (estoy de broma). Podría ser como escribir "dios," "Dios" o "DIOS."

Hablando de algunas de las piezas anteriores, como *Spacescape* o *Madonnaholzhimmel*, diría que esta idea de estudiar el comportamiento espacial de la audiencia, aquí fue producido mediante asociaciones semióticas de elementos espaciales, a diferencia de mis últimos trabajos, donde estos eventos espaciales son menos semióticos y más físicos, más involucrados con el cuerpo.

Spacescape es una pieza donde indago sobre la idea de "línea de horizonte" y "perspectiva." Tomé una fotografía de la equidistancia entre la pared y el suelo de un espacio, de modo que la imagen mostraba una extraña línea. Luego, sobre el propio muro que fue anteriormente fotografiado, instalé una pieza metálica grande en forma de línea que sostendrá la fotografía que saqué. Es una triple asociación de espacios: uno real, una representación del real, y uno simbólico.

Por otro lado, *Madonnaholzhimmel* quiere decir en alemán "Cielo de Madera de Madonna." Mi objetivo aquí fue crear un "cielo" hecho de madera, en una institución alemana, de modo que este "cielo" bloquee

parcialmente la luz proveniente del exterior de la sala. Luego, este "cielo de madera" llevaría un póster DIN A2 a doble cara de Madonna, promoción de su álbum "Ray of light." A pesar de esta asociación semiótica, la experiencia física de divagar por debajo de este "cielo de madera" era muy sugerente. Creo que *Spacescape* puede tener algún tipo de conexión tridimensional con las fotografías de Hiroshi Sugimoto y *Madonnaholzhimmel* tendría algo que ver con los proyectos de Tadashi Kawamata o las implicaciones físicas de Saburo Murakami.

ADYTON es el proyecto en el que estoy trabajando en estos momentos. *ADYTON* quiere decir en griego "inaccesible," "lugar sin entrada," y es el nombre dado a la parte más profunda de la arquitectura en los templos del antiguo Egipto y Grecia, un lugar donde eran localizadas las representaciones de la deidad en cuyo nombre fue construido dicho templo. El propio hecho de tener tales representaciones (construcciones hechas por el hombre) dentro de un área arquitectónica estaba de hecho condicionando el modo de acceder, el modo de utilizar el espacio, ya que a nadie ajeno a la función de "sumo sacerdote" del templo le era permitido el acceso. Esto es algo que justamente ocurre con toda la arquitectura, pues hay espacios donde a sus "usuarios" se les permite pasar por distintas secciones del espacio mientras que a su vez hay otras áreas también restringidas.

Mi mirada está dirigida a los dispositivos hechos por el hombre, construcciones, cosas, que condicionan el modo de usar, habitar, percibir un espacio. De este modo *ADYTON* es un proyecto de 9 meses de duración, dividido en tres ediciones de 3 meses cada una, localizado en un lugar de Barcelona que nadie sabe exactamente dónde está. Trabajo en privado en cada edición hasta abrir el espacio al público, normalmente unos 10 – 12 días al final del tercer mes de cada ciclo. Siempre que el *ADYTON* está abierto, hago que la audiencia sea activa en el entorno. En la web del proyecto (www.carlos-valverde.com/projects/adyton/ADYTON.html) la gente puede buscar algunas pistas para llegar a la localización del lugar, porque, como dije antes, nadie sabe exactamente dónde está el *ADYTON* hasta que sea encontrado. Posteriormente, dentro del *ADYTON*, la audiencia se enfrenta a un entorno abierto, a un lugar cuyas consecuencias son los resultados de sus decisiones. Si queréis saber más, os animo a visitar la web del proyecto.

—¿Qué tipo de temáticas filosóficas y estéticas tienes?

CV: El punto inicial sobre el cual todos mis proyectos parten es un concepto que denomino "Misticismo Tecno-Representacional." El "Misticismo Tecno-Representacional" es la asociación triádica entre "misticismo," "tecnología" y "representación." Mi observación es tal que en las sociedades al secularizarse (esto es, autoridad religiosa

y autoridad socio-política son divididas en diferentes entidades independientes) hay una "brecha mística" social, o una "necesidad social de lo espiritual" que cada individuo intenta superar mediante distintos procesos. Mi enfoque está en los mecanismos racionales, dispositivos creados por el hombre que algunos individuos transforman en hechos espirituales.

Algunos ejemplos del "Misticismo Tecno-Representacional" podrían ser los casos en los que alguien crea ciegamente en la propaganda Nazi como una idea de la evolución humana, el miedo al Efecto 2000, fundamentalismo. Gente que se abandona en una cola de 2 días en alguna tienda a fin de comprar el último i-Phone, o aquellos obsesionados por un hooliganismo matándose los unos a los otros con la finalidad de defender la autenticidad de su propio estilo musical (mirad el Inner Circle del Black Metal Noruego) podrían estar también incluidos en esta idea. Debo afirmar que después de filósofos como Hegel, Feuerbach, Marx y Althusser, el "Misticismo Tecno-Representacional" sería una reflexión sobre el materialismo y teorías de la alienación. Algunas ideas que Guy Debord escribió en su "La Sociedad del Espectáculo" acerca de lo "espectacular" tienen algo que ver con mi visión del "Misticismo Tecno-Representacional," esto es, asumir lo "espectacular" como un mecanismo de alienación inscrito en las sociedades post-industriales, no dentro del marco laboral sino en el tiempo de ocio, de modo que el "Misticismo Tecno-Representacional" es una indagación en lo espiritual mediante dispositivos tecnológicos, creados por el hombre, y sus mecanismos de representación.

—Veamos primero la situación epistemológica de hoy día. Después de la modernidad, tan emblemática por el "cogito ergo sum" (pienso, luego existo) cartesiano, nuestra razón como "lumen naturae" (luz de la naturaleza) ha sido expandida hasta el punto en el que esta luz ha engullido al ser humano por sí mismo. Desde los dibujos anatómicos hasta el análisis del genoma, el ser humano está en proceso de diferenciación de la información puramente tecnológica. La mirada que una vez tuvo una perspectiva y perdió su camino en el punto de fuga del cuadro, aunque rodeada por el perspectivismo múltiple.

La tecnología inventada por el ser humano ha sido representada por el arte en la visión mundial del espacio-tiempo: Leonardo da Vinci dibujó el *Hombre de Vitruvio* en el Renacimiento, Velázquez pintó *Las Meninas* en el Barroco, W. H. F. Talbot inventó el calotipo en la Revolución Industrial. Los *Nenufares* granulados de Claude Monet convocaron al Impresionismo, Marcel Duchamp rompió el cuadro y produjo *El gran vidrio* durante las dos Guerras Mundiales, y Thomas Ruff fotografía *JPEG* en la Era de la Información.

Hoy, los seres humanos están envueltos por los

píxeles de las imágenes de alta resolución y luchando por comprender lo que ven en la luz brillante y transparente. La paradoja mística de "lo visible en lo invisible" es uno de los motivos comunes para la representación contemporánea. Parece como si el "Res Cogitans" ("pensar pensando") remplazara a los seres humanos.

CV: Mi investigación se basa en cómo el "Misticismo Tecno-Representacional" tomaría forma. Esto es por lo que utilizo el pensamiento espacial como marco para ejecutar mis puntos de vista. Mi visión del espacio ha sido influenciada por la perspectiva de Heidegger, como "el espacio es todo, eterno, y más allá de nuestra comprensión humana." Sólo podemos ser conscientes de su existencia cuando construimos nuestra imagen consciente de "aquel espacio" (un "dasein" espacial), cuando establecemos los límites que transforman un entorno entrópico en lo arquitectónico. El momento justo en el que el espacio se convierte en arquitectura, un dispositivo u otra cosa, un entorno espacial aprehende un código de uso o de comportamiento. Eso es en lo que quiero indagar mediante mis dispositivos espaciales.

Además, estoy muy interesado en los escritos de Derrida sobre la "de-construcción," así como el estructuralismo y post-estructuralismo de Saussure, Lacan, y Foucault, y Eco, Barthes, Jakobson, y Mukarovsky por sus vínculos a la semiología.

Hay un tipo de solemnidad en torno a las ideas de Derrida, debido a la naturaleza o incluso a la radicalidad de sus propuestas. Derrida afirmó que en cada proceso semiótico hay un intervalo en diferido ("différance") entre lo que es comunicado y lo que es recibido, de modo que es imposible entender un "texto" o resumirlo como una idea o concepto. Según las ideas de Derrida sería imposible "entender" una obra de arte (arte entendido como "texto"), a no ser que el receptor iniciase un proceso activo de decodificación de los lenguajes implícitos de aquella obra de arte desde sus cimientos. Quizás estoy influenciado inconscientemente por Derrida de modo que normalmente trabajo en proyectos donde no hay que obtener una idea o significado cerrado, sino una cantidad infinita de posibles significados dependiendo de la implicación activa de la audiencia. Entiendo mis proyectos como "ecuaciones" con múltiples factores desconocidos, más que con resultados "dados."

Desde una perspectiva lacaniana, me considero un artista trabajando con lo Real mediante operaciones en el orden de lo Simbólico. Quiero que mi público afronte mis proyectos como individuos involucrados en una especie de "estadio del espejo" activo, esto es, inscribir al público ("Yo") en un entorno extraño ("Otro") con el propósito de construir una imagen del Yo espacial, emocional, crítico hacia una relación estructural de analogía u oposición con

el Otro. La afirmación anterior está ciertamente vinculada también con Saussure, como un introductor de las ideas del Estructuralismo.

—¿Podrías hablarme sobre tu exposición o proyecto en Japón?

CV: *PLASTICSUN* es la materialización del objetivo de mi residencia en Tokio: crear un dispositivo espacial que condicione el modo de percibir, de usar y de habitar la arquitectura de Tokyo Wonder Site Aoyama, de modo que la audiencia pudiera ser consciente de su uso espacial activo dentro del marco arquitectónico de la institución. Quise crear algo sobrecogedor o misterioso a través de una acción bastante mecánica y simple: algo que estuviese de algún modo relacionado con mis sentimientos en Tokio.

Tokyo Wonder Site Aoyama era un lugar bastante mecánico, donde a nadie se le permitía abrir una ventana o utilizar una escalera convencional, era como estar atrapado dentro de una nave espacial. Este sentimiento, por cierto, es bastante fácil de localizar en todo Tokio. Así que quise suplir mi “necesidad de lo orgánico,” o “necesidad de lo espiritual” mediante intentar invocar al “Sol,” justamente dentro de mi estudio. Cerré las cortinas de mi estudio, de modo que una pequeña línea horizontal de luz solar vino dentro de la sala a través de un hueco entre los bajos de las cortinas y de las ventanas. Posteriormente decidí cubrir toda la sala, hasta la altura de la línea de luz solar, con cinta adhesiva, a fin de tener un sol hecho de plástico justamente dentro del espacio.

—Al principio, pensé que la sala no tenía nada e incluso olvidé el nombre del autor, Carlos Valverde. Entré en la sala, miré alrededor, luego después de medio minuto o así salí. Me pregunté por qué la sala estaba vacía. Como estaba ocupado con mis planes posteriores no sabía si estabas allí o no. Más tarde, cuando coincidimos y hablamos sobre tus trabajos, dilucidé que tu obra estaba sobre el suelo, o hablando con precisión, el espacio desocupado en sí. Encontré un sentido de curiosidad sobre el trabajo del vacío de nuestra conversación y después un sentimiento de admiración a través del título de *PLASTICSUN*.

Lo “sobrecogedor y misterioso” en un “mecanismo simple” de tu descripción podría relacionarse con la atmósfera de la “armonía burocrática” como podría decirse de la enorme institución. El edificio de la residencia era para ti como un paisaje de ciencia-ficción, y yo mismo en ocasiones siento lo mismo. Por otra parte, el “SOL” es un símbolo de Japón y del origen de la naturaleza. Así pues, podrías encontrar aspectos semiológicamente multiplicados de tu situación en Tokio. Por otro lado, “PLÁSTICO” es un término tecnológico que es utilizado en el arte y la química. Es transformable, transparente y utilizado para la representación de los seres humanos: obras de arte.

¿Encontraste algún hallazgo durante tu residencia en Japón?
CV: Quizás mi hallazgo más importante en Japón sería los dispositivos físicos del Shintō. Antes del proceso de secularización, la autoridad social y religiosa era entendida como una institución individual, la religión era una entidad política que configuraba cada aspecto social del espacio común. El Shintō configuró numerosos aspectos de la cultura japonesa, como la música, la arquitectura o la danza, transformando una experiencia física en un marco espacial: una manifestación mística a través de acciones humanas, o de un cuerpo fenomenológico inscrito dentro de un entorno espacial. Estuve completamente asombrado al estudiar las capillas o templos Shintō y entendiéndolos como dispositivos espaciales o esculturas más que como lugares de fe. Este fenómeno compartiría un punto de vista similar con algunos de mis proyectos, como *ADYTON*.

Debo afirmar que antes de venir a Japón, estaba previamente fascinado por la música GAGAKU. En mi opinión, las estructuras musicales del GAGAKU no se desvanecen, ni comienzan ni acaban, sino que plantea un estado de armonía continuo para generar un espacio de meditación. Estuve sorprendido con la dimensión de la danza del GAGAKU, especialmente cuando solía escuchar un género musical al que no le daba ninguna imagen física específica. La danza GAGAKU me parecía como una traducción física de estructuras sonoras en un modo gestual, vinculado al cuerpo. La conducción de los movimientos dependían en todo momento de las variaciones musicales como hilo conductor, de modo que extraje las mismas conclusiones entre la música y la danza GAGAKU — repetición, un constante flujo de eventos, drone, y un estado mental meditativo. En resumidas cuentas, el GAGAKU hace que el público entre en una conexión mística mediante una repetición constante de un patrón sonoro, asociado a un espacio de alto valor simbólico.

—¿Me explicarías un poco más sobre tu interpretación o tus recuerdos del “SOL” y del “PLÁSTICO” a lo largo de tus experiencias en Tokio?

CV: Bueno, cuando vine a Japón entendí finalmente por qué se le llama a Japón “el país del sol naciente.” En España el sol (en verano) normalmente sale a las 7:00 – 8:00 y se pone a las 21:00 - 22:00, así que cuando vine a Tokio estuve realmente sorprendido que (en verano) a las 18:00 fuese casi de noche, pero cuando fui testigo de mi primer amanecer en Japón, fue una de las experiencias más bonitas que nunca tuve. Tenía un sentimiento psicológico de estar en un lugar donde el sol estaba apareciendo antes que en cualquier otro lugar en el mundo.

Estaba en Tokio cuando comenzó el conflicto entre Japón y China a cuenta de las Islas Senkaku. En aquel momento me percaté de alguna gente dando mítines

políticos en la calle, portando banderas imperiales japonesas y vistiendo de negro. Por esas banderas me di cuenta de la figura del sol, que divaga por el inconsciente colectivo japonés, como metáfora del estado japonés. Sea como fuere, la referencia al sol en *PLASTICSUN* no tiene ningún tipo de implicación política consciente sobre el contexto japonés.

Al pensar en “plástico,” especialmente pensando en mis días atrás en Tokio, vienen a mi mente algunas ideas tales como “esteril,” “químico,” “laboratorio” o “protección.” La elección del elemento plástico en *PLASTICSUN* está hecha al buscar un material cotidiano, no necesariamente caro con el que obtuviese buenos resultados mediante acumulación mecánica, pero después, bajo una perspectiva emocional, me di cuenta que esta elección del plástico podría ser una suerte de asociación inconsciente con el entorno arquitectónico de Tokio.

Habiendo echado un vistazo a los edificios de gran altura japoneses, herramientas de construcción, tecnología y dispositivos electrónicos, creo que hay un sentimiento de seguridad y de eficiencia por todo el país, lo que tendría de algún modo alguna relación con las asociaciones anteriores sobre la idea de “plástico.” En ocasiones me imaginé Japón como si fuese un invernadero inmenso habitado por una sociedad hiper desarrollada, hiper racional, donde todo es seguro y organizado, pero donde el entorno es artificial y las emociones contenidas.

—Originalmente se dice que el círculo rojo sobre el blanco de la bandera japonesa es el símbolo del sol. Antiguamente, Japón era el lugar donde el sol sale para China. Es irónico que Japón tuvo su iniciativa en la temporalidad a diferencia de China, la nación más poderosa, y la raíz más cercana a la cultura japonesa. El blanco puede ser reconocido como la no-existencia, o interpretado como el modo en el que el mar anula el territorio y marca la frontera entre el continente chino y la isla japonesa. El círculo rojo de la bandera japonesa podría implicar que Japón puede hacer germinar su potencialidad como estado aislado.

Desde una visión etnológica, el rojo es sagrado (Hare), y lo blanco secular (Ke). Considerando el hecho en el que lo rojo también significa el comunismo o el modo de la emergencia sanguínea, el sol rojo podría implicar la victoria del comunismo en estos días con los eventos políticos en los que la situación doméstica está siendo controlada ahora mismo casi totalmente por el gobierno. De todos modos, la victoria está condenada a acabar tarde o temprano como está el círculo rojo en la inexistencia diaria del blanco. Esta ambigüedad entre rojo y blanco hace de la bandera japonesa un icono muy irónico en términos de semiótica visual. Los taoístas dicen que nada dura eternamente.

Así pues el modo fluido de existencia e inexistencia del sol podría haber guiado tu intuición artística hacia la plasticidad. La plasticidad es la propensión a la transformación mediante la fuerza de la tecnología o de la configuración según el marco de observación de los seres humanos. Las cosas parecen expresar a través de la plasticidad sus múltiples potencialidades bajo el lumen naturae. El sol ex nihilo, este tema podría ser un punto de vista importante en tu trabajo *PLASTICSUN*, teniendo en cuenta que la gente puede construir sus arquitectos y crear el mundo de acuerdo con sus ideas cuando y donde quieran que estén.

PLASTICSUN es bastante interesante para compartir algunos contextos con las esquisitas exposiciones de *Incubation Process* (1962) de Arata Isozaki en “City 2.0” (EYE OF GYRE, Tokyo, 2010), *SYNTHESIS* (Museum of Contemporary Art Tokyo, Tokyo, 2011) de Kohei Nawa y una serie de exposiciones de “CHAOS*LOUNGE.” Los arquitectos de la ciudad que está siempre siendo planificada y construida bajo el flujo del concepto de proceso y del individuo plástico consistente en la fluidez del material, mientras que el ser humano absorbo en el píxel digital y que no puede escapar de sus imágenes narcisistas con la información controlada y acumulada en el servicio de las redes sociales. El *PLASTICSUN* (ndt. “sol de plástico”) implica mucha más ironía y humor con sus ricas asociaciones semióticas y sus materiales, que aunque económicos, fáciles de obtener.

Por otro lado, el *PLASTICSUN* parece ser un “khora” que porta las semillas del fenómeno, en el cual los paneles de madera de “Spacescape” se convierten en una superficie monocromática biseccionada del mar como los *Seascapes* de Hiroshi Sugimoto, o un paisaje de paneles de madera deconstruidos de *Madonnaholzhimmel* se convierte en fragmentos celestes del techo de madera de *Expand BankART* de Tadashi Kawamata. Y, la construcción espacial de *PLASTICSUN* resonaría con la enmarcación de lo real en sí como el *Iriguchi (entrada)* de Saburo Murakami, un artista Gutai. El suelo brillante con cinta de plástico envuelve el clamor de la existencia en silencio y armonía, como si todo co-existiera sobre el espejo plano.

¿Qué encuentras interesante en la cultura japonesa?

CV: La cultura popular japonesa destaca mucho en España. Mi generación (aquellos nacidos en los 80's) creció mirando bastante anime japonés a través de la televisión pública, y eran sin duda los mejores dibujos animados que había, no solo porque la calidad de la animación era bastante buena, sino porque tenían principalmente valores morales cercanos al budismo.

Mis favoritos eran *Dragon Ball (& Z)*, *Dashu Kappai (Chicho Terremoto)*, *Arupusu-no-shōjo Haiji (Heidi)*, *Haha wo Tazunete Sanzenri (Marco)*, *Rupan Sansei (Lupin III)*,

Ranma Nibun no Ichi (Ranma ½), Kyattō Ninden Teyande (Los Gatos Samurai), Sureiyāzu (Reena y Gaudi), y por supuesto Rurōni Kenshin (Kenshin, el guerrero samurái), mediante la cual aprendí mucho sobre la era Meiji. Además, cuando era pequeño, mi programa favorito de la televisión era *Takeshi's Castle* de Takeshi Kitano, ¡un programa muy creativo y divertido! En los 90's, los niños españoles estábamos divididos ideológicamente en dos grupos (hasta la aparición de la "Playstation"): seguidores de "Sega" vs fans de "Nintendo" : ¡yo era un fan de Sega!

Japón tiene una historia asombrosa y es un lugar donde innovación y tradición se encuentran cada día. Esto puede ser hoy día percibido en casi cada campo de su cultura. Estoy también bastante interesado en la música tradicional y experimental, cine, arquitectura y artes visuales japonesas, especialmente aquellas que involucran las relaciones entre el cuerpo y el espacio.

España, como la mayoría de los países occidentales, es un lugar donde el cristianismo tiene un trasfondo bastante grande y profundo, así como nuestra tradición cultural, que tiene un vínculo fuerte con el cristianismo. He escuchado en alguna parte que los países occidentales presentan una "cultura de la culpabilidad," a diferencia de los países orientales, culturalmente influenciados por el budismo, que mantienen una "cultura de la vergüenza."

Creo que la sociedad japonesa no está tan afectada por los valores morales judeo-cristianos, centrados en valores universales y metafísicos aunque relevan al individuo a un segundo plano. El budismo posa su atención en el individuo, en el ser humano, no habla de un dios que debe ser temido o adorado, da algunos códigos de comportamiento, pero solo a fin de obtener la iluminación personal, a fin de hacer del individuo una mejor persona. Observé que la gente en Japón le gusta ser positivamente egoísta, esto es, tener tiempo para ellos mismos, cuidar de su apariencia, hacer cosas sólo porque quieren o porque les apetece. En Europa esto es de algún modo diferente.

Estos códigos de comportamiento podrían variar dependiendo de qué zonas / países europeos estemos hablando. El cristianismo en la Europa occidental está dividido entre cristianos católicos y cristianos protestantes, los cuales están al mismo tiempo divididos en protestantes luteranos, protestantes calvinistas y protestantes anglicanos. La tradición católica europea está basada en la ostentación y en el despliegue físico de la fe mediante numerosos ritos que incluyen a la comunidad – cantos, celebraciones, procesiones, funerales-, mientras que la tradición protestante no está tan necesariamente centrada en celebraciones y ritos, sino en una conexión individual activa con Dios –oración, peticiones-, sin una necesidad de asistir a un templo o de participar en una

misa. Generalmente encuentro que aquéllos que tienen un trasfondo protestante son más analíticos o introvertidos y racionales que aquéllos con trasfondo católico. Por otro lado, las regiones y países católicos europeos tienden a preservar sus tradiciones y patrimonio de un modo más significativo que en las zonas protestantes.

—Si uno aprecia la influencia del budismo sobre la cultura popular japonesa, podría señalarse la generosidad hacia el pluralismo cultural y el auto-sacrificio. Por ejemplo, el relato de un Bildungsroman en el que los personajes principales crecen combatiendo a enemigos más fuertes que él/ella, experimentando el dolor de la muerte de amigos, y cuando estén muertos, revitalizándose con un artilugio cuasi mágico, es un arquetipo de la dramaturgia en la cultura popular japonesa. Aunque esta narración típica es vista a menudo en los Manga de revistas para chicos tales como *WEEKLY JUMP* (Shueisha) o *WEEKLY MAGAZINE* (Kodansha), parte de las chicas disfrutaban leyendo las denominadas "fantasías amorosas de chicos" y derivados.

Así como los personajes principales entran en amistad con cualquier tipo de enemigos, y se repiten los "surrectios" (muerte y renacimiento) a fin de crecer con más fuerza al recobrar la naturaleza de los otros, la narración rechaza el binomio amigo/enemigo, vida/muerte, y en ocasiones hombre/mujer (ya que el sexo o el género de algunos personajes está bastante alienado al de los personajes principales). Cuando los personajes se encuentran con la muerte de algún amigo, la sensación de dolor o de ira será el recurso para la madurez. La negación de la vida (la muerte) y el antagonismo a la negatividad (el renacer), esto es, el negar o superar la negación, sería una estructura fundamental de la cultura popular japonesa. Después de combatir al enemigo, los personajes se convierten a menudo en amigos: qué historia tan bonita (?).

Por otra parte, se ve a menudo una influencia típica del confucianismo en algunas comedias en Japón. Tal como describió Ruth Benedict en *El crisantemo y la espada*: patrones de la cultura japonesa, la cultura de la vergüenza está basada en la dependencia sobre la proximidad con los otros, mientras que la cultura de la culpabilidad está basada en el bien universal hacia el infinito. La cultura japonesa mantiene su armonía en que la base de la disciplina no se desvíe al colectivismo; "si te desvías, se reirán de ti y serás castigado o excluido de la sociedad." La cultura de la vergüenza podría ser una mezcla del budismo y del confucianismo: uno no puede vivir sin los otros, pues uno no puede ser el otro de los otros. Ser uno mismo con los otros es el destino de la mentalidad japonesa y el código de la mismidad está construido por los medios de comunicación con muy poca diversidad y por el sistema del Emperador Simbólico.

En cualquier caso, lo binario está fundamentalmente

negado por el monismo. Esto es una índole única de la cultura popular japonesa. Este monismo trasciende también el binomio entre el cuerpo y la mente.

CV: Sobre la relación entre cuerpo y espacio, *Nausicaä*, y casi cada obra de Hayao Miyazaki, invita de algún modo al público a hacer acciones responsables, a pensar en el mundo como una entidad viviente conectada donde no hay gente ni buena ni mala, sino únicamente elecciones que llevan a consecuencias positivas o negativas. El mundo de *Nausicaä* es un entorno caótico, cuyo desorden está causado por una falta de armonía entre sus individuos, de modo que aquí la relación entre cuerpo y espacio es una relación de "razonabilidad" y un "espacio de posibilidades," un cuerpo auto-consciente guiado por algo situado entre el "karma" budista y la "virtud" aristotélica.

Ghost in the Shell de Mamoru Oshii tiene un profundo trasfondo aristotélico también, donde el "cuerpo" es un contenedor de algo más allá e indivisible, lo que Aristóteles llamaba "esencias." El "cuerpo" aquí es el recipiente de la "esencia" y el espacio es su campo expandido.

Encajar esta idea en las películas de Takeshi Kitano, es un tanto difícil desde que tiene una filmografía tan amplia y ecléctica. Kitano normalmente trabaja con personajes problemáticos que se someten en un proceso de autoaprendizaje en un entorno complejo, recibido como algo físico, corpóreo, pero cuyos logros trascienden cuerpo y espacio.

Por otro lado, la filmografía de Shin'ya Tsukamoto estaría conectada con las ideas de Mamoru Oshii del "cuerpo como recipiente" pero de un modo más transgresor. Tsukamoto muestra normalmente al cuerpo al mismo modo como un receptor de la experiencia y como fin en sí mismo, como un "lugar" para la experiencia. La moralidad cristiana piensa el cuerpo como el "templo de Dios," algo que cuidar y preservar, pero Tsukamoto propone algo opuesto: "la sublimación mediante la autodestrucción del cuerpo." Así pues, en *Tetsuo (Iron Man)* el cuerpo es a la vez receptor y objetivo de la experiencia, y el espacio sería el campo de recreo del cuerpo. Tsukamoto hizo también una película estupenda e impactante llamada *Haze* con poquísimos recursos y resultados sorprendentes. En aquella película la relación cuerpo-espacio sería opuesta a la de *Tetsuo (Iron Man)*. ¡La recomiendo!

Por cierto, ¿cuán importantes, son útiles el arte y la filosofía para la sociedad japonesa hoy día? ¿Es Japón un lugar adecuado para artistas e/o investigadores teóricos?

—En un aspecto filosófico, Japón tiene unas pocas contribuciones a la historia global. Primero, con su tradición del Zen, y a la filosofía occidental, el sistema del

pensamiento japonés ha creado el concepto del "yo como no-yo" o "lugar como no-lugar," a menudo traspuesto por el "forma es vacío, vacío es forma (shikisokuzeku, kusokuzehiki)" del pensamiento Zen. Esta perspectiva de vacuidad o de internidad a menudo atrae a los artistas o investigadores occidentales. Pensar sobre el "yo" o la "existencia" desde el lado negativo tiene problemáticas comunes con el pensamiento postmoderno en la filosofía occidental contemporánea. Así como Kitaro Nishida innovó el concepto de "autoidentidad absolutamente contradictoria," el pensamiento japonés es a menudo único con su ambigüedad u oportunismo. "Existencia es no-existencia, no-existencia es existencia," o "la luz es la sombra, la sombra es la luz," ¿no suenan estos temas de un modo un tanto místico y profundo? Pero estos temas paradójicos son a menudo útiles cuando la gente se intenta expresar dando lugar a un fracaso. Podría de hecho no significar nada: un juego de despropósitos.

Hoy en día, en Japón, el arte y la filosofía que transformen el modo de la sociedad no funcionan suficientemente. Las obras de arte tradicionales atraerían bien a algunos coleccionistas pero las obras de arte contemporáneas no tienen aún su lugar. La impotencialidad de la filosofía contemporánea japonesa coloca a las obras de arte lejos de percepciones teóricas o políticas. En lugar de descubrir un nuevo potencial, las élites supuestamente de izquierdas confinan a las nuevas formas de arte contemporáneo en Japón, reconociendo que las obras de arte nacionales han sido reproducciones de las culturas occidentales. A menudo repiten parte de temas impresionantes en la cultura occidental para devaluar la cultura japonesa contemporánea al absurdo. Críticos influyentes supuestamente de izquierdas tienen títulos extrañamente negativos para su primer o primeros trabajos: *On flight (Al vuelo)* de Akira Asada (1984), *Postal Enxieties β (Ansiedades epistolares β)* de Hiroki Azuma (1998), o *Do Not Move Too Much (No te muevas demasiado)* (2013) Masaya Chiba. Una serie de negaciones críticas han colocado sus criterios de pensamiento sobre cómo sus perspectivas u objetos para el pensamiento son diferentes a los otros precedentes nacionales.

Así como *PLASTICSUN* cuestiona fuertemente la nada, el arte y la filosofía en Japón, un acoplamiento ontológico de naturaleza humana pierde su hogar para la existencia. Ahora, las obras de arte son mostradas en escaparates para muebles, y los libros de filosofía son clichés para estudiantes. Los discursos en el arte contemporáneo japonés parecen ser una falsificación de la cultura occidental sin ninguna fuerza a la que desafiar. La gente aún duerme pacíficamente en armonía bajo el Sistema Simbólico del Emperador sin afrontar eficazmente los discursos con los sumientes problemas del país,

menores aunque críticos. El respeto oculto o la ignorancia al Emperador Simbólico domina la tranquilidad y todas las diferencias se integran en una negación pura. Sin diálogo, salvo expresiones fervorosas, hay en Japón: un "lugar negativo" como describe Noi Sawaragi, un crítico de arte, pese a que porta a un puñado de personajes insignificantes, como las obras de Takashi Murakami, que se mantienen hacia distintas direcciones en una sola planitud. El proceso en el que las diferencias son envueltas en una armonía negativa, en la que distintos armónicos suenan resonantemente en la armonía del Gagaku, sería un buen tema para los artistas e/o investigadores de todo el mundo en el arte y la filosofía.

¿Cuáles son los potenciales teóricos de España? ¿Cómo se sitúa España en la globalización? ¿Tiene España un buen lugar para la escena artística contemporánea?

CV: España fue la potencia occidental más importante allá en los siglos XVI y XVII y durante estos días, sugeriría leer hoy día *Don Quijote* de Miguel de Cervantes, puesto que es un clásico atemporal. Hubo varios filósofos clásicos altamente influyentes en la época de Al-Andalus como el musulmán Averroes, el judío Maimonides o la Escuela de Salamanca. Sugeriría también leer la poesía de algunos místicos españoles como San Juan de la Cruz (*La noche oscura del alma*) o de Santa Teresa de Jesús (*Camino de perfección*). En los últimos cien años, algunos de los pensadores más importantes de España serían Miguel de Unamuno (*Del sentimiento trágico de la vida*), José Ortega y Gasset (*La revolución de las masas*), o Eugenio Triás (*Lo bello y lo siniestro*). Recomendaría también algunas lecturas a las obras al ganador del Premio Nobel Camilo José Cela.

En estos momentos, España es un país de algún modo fragmentado entre las clases más pudientes y la sociedad civil. España acoge al hombre más rico de Europa y tercer hombre más rico del mundo, el fundador y exdirector ejecutivo de INDITEX (Zara, Pull and Bear, Bershka...) Amancio Ortega, y al índice de desempleo más alto de la zona Euro (27%). España es una potencia mundial en energía renovable, el primer fabricante de coches de Europa, uno de los principales destinos turísticos del mundo. España es un país muy fuerte en deportes como el fútbol, tenis, F-1, motociclismo o ciclismo. España es un buen destino para disfrutar de arquitectura ganadora de premios Pritzker, naturaleza sorprendente, y es una potencia mundial en alta cocina.

España cuenta con una buena generación de artistas contemporáneos como Santiago Sierra, Dora García o Sergio Prego. Hay buenas galerías en España pero un mercado interno malo, ya que la gente rica española raramente apoya o financia el arte, y la mayoría de la sociedad española tiene poco o ningún interés en

coleccionar arte. Sin embargo, hay un gran sistema de financiación pública en España, así que normalmente hay algunas oportunidades para los artistas, y sobre Europa, cada país tiene su propia política respecto al arte. Por ejemplo, España no tiene un mercado del arte potente, pero tiene un buen sistema de financiación pública, y por otro lado, Alemania tiene un mercado estupendo pero no tantas convocatorias como en España.

—¿Cuáles son tus próximos planes?

CV: A corto plazo, estoy terminando mi proyecto actual, *ADYTON*, y trabajando en su publicación. Luego tendré una exposición individual y una colectiva en Valls, España. Estoy aplicando a varios sitios para participar en algunas residencias artísticas, y estoy muy centrado en volver a Japón, a sitios como Beppu Projects o Akiyoshidai International Art Village.

—Gracias por tu entrevista, y te deseo mucha suerte de cara al futuro. ■

[Registrado durante Septiembre, 2014 - Enero, 2015]



—Carlos Valverde

Born in Cáceres (Spain), 1987. Based in Barcelona. MA (Honours) of Artistic Productions and Research, graduated from the University of Barcelona UB. He focuses on the correlation between audience and devices and/or events in the space. Recently, he exhibited his solo show "3" at Windsor Kulturgintza (Bilbao, 2010) and participated in group exhibitions "Disrupcions" (Galería Senda, Barcelona, 2012), as well as a residency program (Tokyo Wonder Site, Tokyo, 2012). He was awarded with "Visual Arts Grant" (Botín Foundation, 2012), and is currently working on *ADYTON* (www.carlos-valverde.com/projects/adyton/ADYTON.html).
URL www.carlos-valverde.com

—カルロス・ヴァルヴェルデ

1987年、カセレス（スペイン）生まれ。バルセロナに拠点を置く。バルセロナ大学（UB）、芸術制作・研究課程修士（優等）。観衆、装置、および／または空間の出来事の間にある相関性に着目している。近年、個展「3」をウィンザー・クルトゥルヒンツァ（ビルバオ、2010年）、グループ展「ディスラプション」（センダ・ギャラリー、バルセロナ、2012年）、レジデンシー・プログラム（トーキョー・ワンダー・サイト、東京、2012年）に参加。「ビジュアル・アーツ賞」（ボティン財団、2012年）を受賞し、「アディトン」（www.carlos-valverde.com/projects/adyton/ADYTON.html）に携わる。
URL www.carlos-valverde.com

—Carlos Valverde

Nacido en Cáceres (España), 1987. Vive y trabaja en Barcelona. MFA (Honores) en Producciones Artísticas e Investigación, graduado por la Universidad de Barcelona UB. Se centra en la correlación entre audiencia y dispositivos y/o eventos en el espacio. Recientemente ha tenido su exposición individual "3" en Windsor Kulturgintza (Bilbao, 2010) y participado en la exposición colectiva "Disrupcions" (Galería Senda, Barcelona, 2012), así como en un programa de residencias artísticas (Tokyo Wonder Site, Tokyo, 2012). Ha sido galardonado con la "Beca de Artes Visuales" (Fundación Botín, 2012), y está actualmente trabajando en *ADYTON* (www.carlos-valverde.com/projects/adyton/ADYTON.html).
URL www.carlos-valverde.com

—Art-Phil

As a creation unit, Art-Phil mainly publishes a booklet *Repli*, a cultural magazine of art. In regard to art, philosophy, and society, multiple modes of communication in general will be investigated.
URL www.art-phil.com

—アート・フィル

クリエイション・ユニット。「アート発のカルチャー誌」としてブックレット「Repli（ルプリ）」の発行を中心に活動。アート、哲学、社会の視点から、多様なコミュニケーション一般のあり方を探求している。
URL www.art-phil.com

—Art-Phil

Como unidad creativa, Art-Phil publica principalmente "Repli", una revista cultural sobre arte. Serán investigadas múltiples formas de comunicación, en general, en lo que respecta al arte, filosofía y sociedad.
URL www.art-phil.com

【 Publication—Art-Phil www.art-phil.com 】