

Blanco y Negro Cultural, 27 de diciembre de 2003

FOTOGRAFÍA / VIDEO

Arte

Hablemos de sexo

Nobuyoshi Araki

Galería La Fábrica, Madrid, C/ Alameda, 9
Hasta el 24 de enero
Galería Javier López, Madrid, C/ González Longoria, 7
Hasta el 29 de enero

El pueblo japonés es tradicionalmente capaz de adoptar «cum laude» dos actitudes extremas: la delicadeza más exquisita y la más drástica radicalidad. Representando esta última faceta está Nobuyoshi Araki (Tokio, 1940), fotógrafo que, hace ya décadas, introdujo en el territorio de la creación artística parcelas hasta ahora relegadas al marginal dominio de la pornografía. Y lo ha hecho con dignidad, reivindicando para el arte algo que es una realidad más real que gran parte de la llamada cotidianeidad, tan presente en la producción de otros artistas ortodoxos.

Gothic Lolitas

Coincidente con la *Kultura Off* que Araki registra en su obra, acabo de recibir un correo de Diego Abad desde Tokio, en el que me habla de una de las «subculturas mainstream orientales» que más adeptas tiene últimamente: «En el universo de las *Gothic Lolitas* abunda la duplicidad de la carga sexual extrema y la inocencia más pura». Un binomio comprensible (los extremos se tocan) y presente en la obra de Araki, cuyas fotos provocaron la retirada de un número de la revista *Shashin Jidai*, su arresto policial, cargos por inmoralidad y otros muchos escándalos propios de la doble moralidad del *status quo*. Recordemos que el famoso Distrito Rojo de Tokio, poblado por



Fotografía de Nobuyoshi Araki

mujeres que determinaron gran parte de su obra, fue cerrado por disposición judicial en 1985. Y que se siguen fletando aviones desde Japón a Tailandia llenos de hombres que practican el turismo sexual...

El sexo está presente en la historia del arte oc-

cidental desde la *Venus de Willendorf* y las pinturas de Lascaux hasta Picasso, pasando por las villas de Pompeya, los capiteles de las iglesias románicas y los lienzos de Fragonard y Watteau. Para Andrés Serrano «sexo y muerte son temas recurrentes de la vida, instintos e impulsos básicos (...) ¿Cómo podemos hablar hoy de sexo sin hacerlo y mostrarlo claramente, sin que se vea en su absoluta realidad física?». Michel Onfray, observando cómo a menudo la sexualidad se disimula bajo los pretextos del erotismo, nos dice que «el latín disponía, antes de la utilización que de ella hizo Freud, de una libido que se corresponde mejor con lo que yo entiendo por sexo. Energía, apetito, deseo de voluptuosidad, fantasía, capricho, tiranía de lo arbitrario, pero también oposición de uno mismo respecto al mundo como aposición».

Etnocentrismo occidental

Desde este lado del planeta existe un grave riesgo de caer en etnocentrismo occidental al considerar la obra de Araki: en Japón, dejarse atar con fines sexuales tiene un significado distinto al nuestro. Allí, donde el arte de atar y empaquetar tiene una tradición secular, y concretamente el de atar mujeres con fines sexuales dispone de un nombre específico, *nawashibari*, es «una expresión auto-erótica que trasciende el confinamiento. Y puesto que confinamiento es constitutivo de disciplina, jerarquía y comprensión ritual, sólo una restricción adicional y absolutamente intolerable puede aportar transcendencia», en expresión de Jean-Christophe Ammann.

Fernando M. Galán

Arquitecto de nubes

Eugenio Ampudia. Nada que ganar

Galería Max Estrella, Madrid, C/ Santo Tomé, 6
Hasta el 31 de enero de 2004

A pesar de ser un género todavía joven y reciente, el video-arte ha conseguido suscitar ya una cierta animadversión, repulsa e incluso un cierto hastío. Es bien posible que la animadversión proceda de su propia innovación técnica pues, desde la aparición de la fotografía, todos y cada uno de los nuevos enriquecimientos técnicos han sido percibidos en algún momento como una agresión o un ocaso de los principios fundamentales del arte. Si la fotografía fue recibida como una muerte de la pintura, el cine vino a suponer para muchos el ocaso del teatro, e incluso la introducción del sonoro y del color fue recibida por muchos cineastas como la muerte del cine mismo. El video-arte no ha dejado de suscitar la misma soterada repulsa en el mundo del arte que la introducción de los otros medios técnicos. Que si se trata de cine y no de artes plásticas; que si se trata de spots publicitarios; que si cualquier pelagatos con una cámara de video se cree ya Dreyer o Visconti... Más sorprendente es, sin embargo, el hecho de que, siendo una práctica todavía muy joven, haya suscitado ya el rechazo crítico a causa del agotamiento y el hastío que produce. Ello se debe sin duda a la reiterada y pretenciosa exhibición de proyecciones más o menos anodinas, en las que la sala del museo o de la galería es transformada en una especie de mini-cine, exigiendo del espectador una condiciones de contemplación



«Mesa de pe(n)sar» (2003)

a las que tradicionalmente no le someten el cuadro o la escultura tradicionales.

Eugenio Ampudia es un artista consciente de estos problemas y al que, tal vez por eso, no le gusta que le llamen video-artista, y que ha reflexionado específicamente sobre la utilización del espacio y del tiempo, en su relación con el video. No sólo sabe que en el espacio no se debe intervenir reproduciendo las condiciones de representación del ámbito doméstico o del patio de butacas de los cines, pues para eso ya se va uno al cine o se queda cómodamente viendo los videos en su casa, sino que conoce también la dedicación media que

el espectador de museos y galerías dedica a la contemplación de cada una de las obras de arte. En su opinión, exactamente tres segundos y medio. Por ese doble motivo su trabajo como artista quiere presentarse como un impacto visual, pero a la vez también como una sorpresa objetiva en el espacio. De este modo ha conseguido llevar a cabo una intervención muy brillante en Max Estrella, con una serie de instalaciones *site specific*, que nos terminan reconciliando con el video-arte.

Efectivo y deslumbrante

Básicamente el artista ha trabajado en esta ocasión a través de cinco intervenciones en el espacio, todas ellas efectivas y deslumbrantes. Ha transformado en primer lugar el espacio de la galería, obligando al espectador a acceder incómodamente a una sala especial, en la que poco a poco uno se ve envuelto por las llamas. Ha recreado ese mismo espacio en pequeño, a través de una compleja maqueta, taladrada en el interior de sus propios catálogos, que él mismo fotografía y amplía, generando otro nuevo espacio virtual de acceso a la sala. Ha presentado en tercer lugar una impresionante pieza de nubes sobre la mesa de dibujo técnico de un arquitecto, evocando tal vez la fascinación baudeleriana por las nubes. Ha introducido también el fuego sobre la biblioteca del despacho del propio director de la galería y por último, en una pequeña pantalla de video, le depara al espectador un pequeño puntapié en el ojo, a modo de sorpresa, de impacto visual o de recuerdo.

Miguel Cercoceda