

TRANSMODERNIDAD E HIPERMODERNIDAD

Apuntes sobre la «vía arcaica japonesa»

Roberto Fernández

Arquitecto y crítico de la arquitectura

El sentido que toma la modernidad en Japón como exaltación de lo moderno, el triunfo del liberalismo económico y el hipertrófico desarrollo tecnológico conectan, según el autor, con las prácticas –cotidianas y artísticas– y estructuras socioeconómicas de su pasado ancestral. La exaltación de la forma sensible de la subjetividad y la autorreferencia de la técnica, como componentes de su cultura arquitectónica, constituyen los antecedentes de la construcción del paisaje japonés contemporáneo, caracterizado por el dominio de lo objetual, la dicotomía objeto-contexto, el caos signico y el ilusionismo virtual.

39

Reflexionar sobre la problemática hipermodernidad, emblemática por Japón, implica incursionar tanto en las limitaciones del concepto de «postmodernidad» como en los contenidos de arcaísmos que, recurrentemente, infectan todo intento extremo de innovación, novedad, ruptura. Ese vanguardismo cultural (pero, además, socio-productivo) que representa Japón contiene términos, como decíamos, problemáticos, en la manifestación, casi de laboratorio, con que se expresa su particular tránsito por la realidad contemporánea. De allí que pueda parecer oportuno registrar un breve inventario de apuntes-hipótesis (en algunos casos casi interrogantes de necesaria constatación) sobre tal problemática y cómo se expresa o mani-

fiesta en cuestiones empíricas o materiales de la arquitectura. Es lo que sigue.

Subjetividad

La literatura de Mishima resultó una de las más provocativas tentativas de procesar una estética subjetivista (digamos, post-sartreana) junto a las circunstancias de la violenta mutación modernizadora del Japón de los 60. Si Kerouac y los poetas de la *west coast* intentaron apropiarse de la occidentalización del *Zen* –que probablemente resultó exitosa desde la síntesis de Bateson hasta la banalización de las terapias de Esalen–, Mishima expresa la orientalización de la experiencia subjetiva de la modernidad, cierta aniquilación del ser en

las circunstancias, cierta recaída en la finitud de lo corpóreo o en la exaltación de la forma sensible. Pero Mishima cierra su aventura no con la autodestrucción del ingreso a los universos ilusorios sino con el suicido ritual —el *seppuku*—, con la reapropiación expiatoria o sacrificial del contenido de arcaísmo de su cultura tradicional. Su experiencia de vanguardia termina sometida al sacrificio de una inmolación honorable. Japón, a través de Mishima, paga con el cuerpo la deuda que con su tradición parece provocar la aventura experimental de la modernidad: el pasado es lo único que redime. En ese sentido aciago, Occidente en cambio, no tiene pasado¹.

Registro del pasado

40

Las acechanzas arcaizantes —incluso, la pretensión de una especie de justicia emanada de una verdad ancestral— conspiran contra la extrema aventura innovativa. A la ultratecnología del transporte supaveloz se le oponen los extraños guerrilleros rituales del gas letal. Menos trágicamente, a los contenedores marinos de alta velocidad se confrontan los veleros de carga. Una parte significativa del nuevo puerto de Osaka —que tiene el récord de velocidad operativa en carga/descarga— se destina a usos museísticos: en ningún lugar del mundo se ha desatado una pasión tan generalizada por el registro del pasado, por la acumulación simbólica de la memoria.

El honor

Los grandes éxitos corporativos del capitalismo japonés apelan a estrategias de solidaridad casi medieval en la organización moral de sus

cuadros productivos. A la sofisticada ingeniería de recomposición psicosomática del cuerpo como instrumento de producción se le suma un orgullo de pertenencia a las estructuras productivas sólo explicable en términos tan antiguos como «honor» y «casta». Parece que la deriva aventurera de la hipermodernidad sólo puede lastrarse en referencias profundamente articuladas al subsuelo histórico-antropológico.

Pero la memoria larga puede soslayar el recuerdo inmediato: los jóvenes japoneses no son los que más se han alterado por el programa atómico francés. Y sin embargo están en la vanguardia de las preocupaciones por el futuro laboral, en tanto constituye Japón el ámbito de más especulación en torno de la ecuación educación de excelencia/*jobs oportunitities* en un mundo que va camino inexorable de convertir el trabajo en un bien escaso. Preocupación que sin embargo no elude la inmolación ritual si se verifican fracasos escolares: en ningún lugar del mundo —ni en ningún momento de la historia— resulta tan trágico el errar la vía adecuada o certera al conocimiento.

El peso arcaizante del honor (como expiación frente a la culpa del no-saber), en este caso, también funciona, en tanto demanda suscitada por la carga de historicidad, como una forma de ordenar el futuro, de establecer, en cualquier forma, una determinada teleología cuyos valores provienen, esencialmente, de la tradición.

Realidad solitaria y virtualidad global

El antropólogo francés Marc Augé desarrolla su idea de sobremodernidad (como exaltación de los términos modernos, a la manera de la

sobredeterminación psicoanalítica) buscando diferenciarla de la noción de postmodernidad, en tanto ésta supone la contradicción de la continuidad o secuencialidad junto a la pretensión de la incomparable llegada al fin de la Historia. Desmitificando al sobre-japonés Fukuyama, Augé cree que el presente modernismo exaltado no sería más que el encuentro feliz de la figura política de la democracia representativa con las relaciones socio-productivas ideales del liberalismo económico; es decir, que presenciaríamos una suerte de nuevo (y global) victorianismo. En el orden de la experiencia, esta figura histórica devendría en la actual subjetividad acorralada entre una realidad solitaria y una virtualidad global. Japón sería, en este esquema, la cultura que mejor expresa la sobremodernidad².

La soledad absoluta, según Augé, es imposible, porque contra ella conspira la fuerza mnemónica del recuerdo y esa fuerza sostiene la idea de lugar. La exaltación japonesa de la modernidad se daría en la maximización de la soledad (o sea, en la fuga hacia lo virtual) y asimismo en la debilitación de la idea de lugar. Un extraño equilibrio antropológico se daría en Japón en virtud de ese proceso descrito de exaltación de la virtualidad, pero a la vez equilibrado por una revancha de la memoria, dada en la presencia activa de las ancestralidades, por ejemplo en las múltiples sectas.

Augé propone un sitio preferente para la mirada del antropólogo en Japón, dado que debe situarse entre la falta de sentido virtual de la sobremodernidad y el sentido saturado de las realidades locales. Si el no lugar es la patria del desarraigo (aunque, en las coloniza-

ciones, siempre hay promesa de lugar) –como propone Augé–, el receptáculo de los expatriados –dice Williams: por ejemplo, el París de Apollinaire o Le Corbusier– es el caldo del nuevo lugar, el ámbito en que las vanguardias productoras de nuevo lenguaje intentan escribir lugares otros³. Sin embargo, este fenómeno creativo –evidenciable en el París de los 20 o en el Nueva York de los 60– no parece esperable en el Tokio de los 90. En primer lugar, porque no hay desarraigo y, por lo tanto, se carece de vanguardia; en segundo lugar, porque la hipermodernidad corroe la realidad, agravando la idea de virtualidad (y, en ella, la desubjetividad de la soledad y el incremento del no lugar).

Si la idea del lugar funciona como espejo de lo subjetivo y también como soporte de tiempo (como el modo en que el tiempo puede detenerse para instituir la experiencia), la irrupción del no lugar se presenta, por una parte, como escenario de silencio (es decir, el ámbito donde tiende a desaparecer el lenguaje o, bien entonces, donde se agrava la soledad o anulación del sujeto), y por otra, como ciberespacio, esa expresión de Paul Virilio que consagra la prioridad del tiempo sobre el espacio, en tanto velocidad, instantaneidad y, en definitiva, reducción de la experiencia como fruición y anulación del domicilio o destino, en la ineluctabilidad de las errancias eternas.

Información e imagen

Si Japón territorializa la sobremodernidad, también habrá que considerar cómo ese proceso se expresa en la evolución de la técnica,

ya definitivamente despojada de su aura de instrumentalidad. La historización (hipermoderna) de la técnica supone su superación de entidad transitiva o instrumental y su adquisición de *arché* y *telos*: esto implica que la técnica tiende a una producción del mundo como imagen propia (técnica) y a engendrar una reproducción de dicho mundo. El semiólogo C. Sini dice al respecto que «la reducción (técnica) del mundo a *quantums* de información lo convierte en in-significante y, por lo tanto la técnica puede, por derecho propio, descomponerlo, usarlo, programarlo, reproducirlo, etc.»⁴. Quizás este apogeo sobremoderno de la técnica –y esa capacidad de construcción del mundo como proceso de información– se exprese con particular radicalidad en la escena cultural del Japón actual y ello lo convierte en un laboratorio único de futuro. La virtualidad no sería más que la constitución de un sobremundo, hiperrealizado en la dimensión de la información y la imagen.

¿Pero esta hiperrealidad, acaso, no resulta arcaica en Japón?

Las pinturas y grabados de las colecciones de Hokusai (*Ehon Sumidawaga Ryogan Ichirran*, de 1801, o *Hokusai Manga* con sus quince volúmenes extendidos entre 1814 y 1878) suponen un grado de hiperrealidad rayano en la suspensión de lo temporal, tanto en la voluntad de detener el tiempo natural (como en las series de las flores, donde hay insectos tensos e indicios sutiles de decrepitud) como en la intención de capturar el instante de realidad hipermutante (el aleteo de los pájaros del álbum *Gashiki* de 1819 o la escena de la

cortina de lluvia que apenas deja entrever el Monte Haruna)⁵.

Y, desde luego, también ocurre lo mismo con el todavía más arcaico pintor y poeta Kitagawa Utamaro, cuyo *Ehon Mushi Erabi* –o *Libro de los insectos*– editado en 1788 abre a una suerte de vértigo de abstracción en la mera disposición, en la geometría plana de 15 grandes láminas, de algunas hojas e insectos de un reducido jardín, reducido a una realidad-mundo mediante la pasión y el detenimiento de un trabajo hiper-descriptivo. Un tanto a la manera del *haiku* o el *kioka*, los poemas del siglo XVII de Matsuo Basho, que en su hiperrealidad pasan a trascender la mera categoría de descripción de realidad a realidad a secas: «Furuike ya / Kawazu tobikomu / Mizu no oto» (Viejo arroyo / El sonido de la rana saltando en el agua / se escucha)⁶.

Objeto-contexto

Sin embargo, aquella propensión de la técnica –por virtud de su producción de mundo en términos de información– a la fragmentación de lo real, a la tendencia a cierta autonomía de cada objeto o porción matérica de realidad/información, se hace marcadamente evidente en las vicisitudes de la cultura japonesa contemporánea.

En primer lugar, se daría, respecto de la tradición de Occidente, una especie de negación de la paridad objeto/contexto, en principio, por disolución de un término en otro: todo tiende a ser objeto. Ya lo decía Barthes en su celebrada crónica del Japón: «Entre nosotros, un mueble tiene una vocación inmobiliaria,

mientras que en el Japón la casa, a menudo construida, apenas es un elemento más del mobiliario; en el corredor, como en la casa ideal japonesa, exento de muebles (o con muy pocos), no existe ningún lugar que designe la menor propiedad: ni sillas, ni cama, ni mesa en donde el cuerpo pueda constituirse en sujeto (o dueño) de un espacio: el centro está negado (ardiente frustración para el hombre occidental, afianzado en todas partes, por su sillón, su cama, propietario de un emplazamiento doméstico). Descentrado, el espacio es también reversible: se le puede dar vuelta al corredor de Shikidai y no pasará nada, salvo una inversión sin consecuencias de lo alto y lo bajo, de la derecha y la izquierda: el contenido es despachado sin regreso; ya se pase por él, se le atraviese o se siente uno en el mismo suelo (o en el techo si se da vuelta a la imagen), no hay nada que aprehender»⁷.

Por ello los discursos del tipologismo o del contextualismo, que tan significativos fueron para proponer una vía de transición entre modernidad y crítica (postmoderna) de la modernidad, en Japón no tuvieron casi ningún efecto. El Hotel Palazzo, en Fukuoka, proyectado por A. Rossi, construye su lógica proyectual, de manera anti-tipológica, generando una cierta violencia significativa respecto de elementos convencionales (para Occidente) del objeto arquitectónico, como la fachada principal (que se ciega) o las fachadas laterales (que se abren). P. Eisenman, en su edificio de oficinas Mozumi, alude expresamente a la inexistencia de referencias contextuales para la generación proyectual de su objeto, que, en consecuencia, define una suerte de génesis

endógena, no una deducción de un entorno inencontrable. El Spiral Building, de F. Maki, construido en Tokio en 1984, ya preanunciaba esa tendencia a una autonomía del objeto, a esa necesidad de proceder a su propia entidad mediante un mecanismo interno, o sea, no referenciado por ninguna clase de contexto. La autorreferencialidad del Mozumi o el Spiral se presentan, como problema proyectual, demasiado cerca del tema del no lugar.

Pero, en segundo lugar, la reflexión barthesiana acerca de una eventual hiperobjetividad japonesa (por la cual la desaparición de la tensión objeto/contexto se da en tanto prevalece una omnipresencia de lo objetual), permite entender otra característica de cierta arquitectura japonesa que podría connotarse como minimalista. En efecto, tal minimalismo puede presentarse llevando el objeto arquitectónico a un grado de autonomía por la cual éste adquiere aquella cualidad mobiliaria. Las casas de Shinohara o de Suzuki tienen esa intensa cualidad de cosa, de objeto absolutamente reducido a una clase de entidad que resiste cualquier compromiso corporal, cualquier gesto de apropiación.

Cultura hiperobjetiva

No resulta entonces casual que Japón pueda liderar cómodamente, en términos teóricos y prácticos, la cuestión específica de la producción de objetos, es decir, la moderna reflexión industrial sobre las cosas materiales para las *mass-cultures*.

Las revoluciones más notables en este terreno se dieron en Japón: desde la miniaturización

hasta el rediseño electrónico-informático de los mecanismos, desde la sobreestetización hasta la capacidad de instituir marcas deducidas de cualidades como el caso célebre de Sony⁸.

Que eclosiona en el desiderátum propuesto por Isao Hosoe en el concepto de *kansei*, reconocido como suprema expresión de calidad en el recalentado contexto teórico europeo: *kansei*, palabra compuesta, viene a sancionar un nivel superior de calidad (o perfección de la realización, *sei*) que necesariamente debe verificarse en el nivel pleno de lo sensorial (*kan*). Esta salida de la racionalidad weberiana sólo parece posible de estipular en un ámbito que, como el japonés, había acuñado, por una parte, suficiente cultura hiperobjetiva y por otra, donde la vigencia de arcaísmos supone la posibilidad de maximizar las sensibilidades experimentales en dimensiones no exentas de misticismos contemplativos (la máxima experiencia sensible parece instalarse en el *satori* del *Zen*)⁹.

Experiencias lingüísticas

«Un mar de signos» –una frase en que resuena el libro de viaje de Barthes– titula H. Yatsuka su ensayo incluido en el último libro-inventario sobre la arquitectura japonesa, editado hace casi un lustro por B. Bogner¹⁰. Un «mar» en que resulta difícil flotar o casi imposible generar –dice Yatsuka parafraseando a Lyotard– saberes narrativos, es decir, experiencias lingüísticas estructuradas y comunicables socio-culturalmente.

En esa dificultad narrativa puede Yatsuka ordenar las diferentes tendencias de la arqui-

tectura reciente japonesa, al menos la que se produce después del utopismo feliz del metabolismo (a caballo de la postura teórica de Maki, la ilusión empresarial mega-urbana de Tange o el exhibicionismo tecnológico-escultórico de Kurokawa). La deriva infructuosa sobre ese magma anticontextual explica, pues –cito los rútilos de Yatsuka–, el «salvajismo» de Shinohara (que acaba ahora de proponer un desagradable edificio en la *promenade* de arquitectura banal de la Euralille de Koolhaas, el «bricolage» de Hara, el «neofolklore» (en su adaptación de conceptos tradicionales del espacio japonés como el *wabi*, el *oku* o el *sukiya*) de Ando, el «nomadismo» de Ito, el «paisajismo» de Hasegawa, la «topografía» de Yamamoto, el «abandono de la arquitectura» de Takamatsu o la «catástrofe» de Kitagawara. Todas posturas y propuestas desencantadas o negativas a la hora de proponer estéticas de construcción de ciudad en esa aceitosa sustancia que es, sobre todo, la masa de arquitectura mediocre que abigarra la urbanidad de Tokio y las otras grandes configuraciones metropolitanas.

La vieja Edo –Tokio desde la llegada de los Meiji en 1868– sufrió, precisamente, el más intenso proceso de intento de modernización durante la citada dinastía, entre aquel año y 1912, proceso que concluye en la característica híbrida de la metrópolis babélica. «Castillo de Kafka» la nomina Yatsuka, «*patchwork* o cuerpo sin órganos», usando en este último caso la referencia con que Deleuze designa las estructuras de «rizoma», las formas que divergen de los claros ordenamientos jerárquicos (árboles, *semi-lattices*, etc.). Ese *patch-*

work, que es como una infinita y neutral textura, establece el imperio de una condición mediocre de materia urbana, condición en la que se opera el tránsito, entre los 60 y los 90, entre una voluntad constructiva y una realidad hipersignica, de una viscosidad en la que resulta difícil anclar arquitecturas con vocación de organización de los tejidos urbanos.

Urbanidad débil

Desde el punto de vista de la legión extranjera que inunda de globalidad aquella urbanidad débil o supersignica, las condiciones proyectuales de la ciudad japonesa sobre-moderna se prestan a volver a otorgar a la investigación arquitectónica ese aura de casi irresponsable aventurerismo sobre la que algunos infieren la existencia de una nueva ola de experimentación vanguardística.

Ya se mencionó el carácter de violencia tipológica e introversión (al menos respecto de la tradición del contextualismo de la urbanidad europea) del Hotel Palazzo de A. Rossi, que alcanza niveles casi satíricos en la formulación del pastiche nipón-florentino que engendra N. Coates en su proyecto The Wall.

Las torres que poblarán el nuevo distrito comercial de Azabu también prefiguran ese exceso de individualismo formal y antitipológico: la de Morphosis propone una enorme pared ciega en la que establecen un juego de sombras algunos puntales excedidos de la estructura (evocando el trilitismo de la construcción en maderera tradicional) y la de Zaha Hadid se anima a una desinhibida geometría variable que acentúa la vocación de diferen-

ciación. La competencia por la identidad formal, negadora de toda voluntad de espesamiento de los tejidos y paisajes urbanos, se advierte asimismo en el edificio comercial en que Rogers dispone unas agresivas *vierendes* oblicuas de las que penden, irregularmente, varias plantas triangulares.

El ilusionismo también forma parte de esta experimentalidad de *comics* que alimenta, por ejemplo, las metáforas del fuego o el hielo que Z. Hadid utiliza en su restaurante Moonsoon de Sapporo (de la misma empresa que encargó a Rossi el hotel de Fukuoka) o el decorativismo geometrista *light* del Gimnasio Sishido, de Michael Graves.

Aventuras arquitectónicas

De toda la vasta escena de aventuras arquitectónicas que se gestan en la cultura japonesa contemporánea —como ámbito sustantivo de hipermodernidad, en su faceta positiva de desarrollo tecnológico y negativa de ilusionismo virtual y banalidades de lenguaje— resta empero evidenciar la existencia de cierto linaje de proyectos cuya calidad parece proceder de resabios de oficio, virtudes de construcción o, aun, intento de reelaborar los materiales, por así llamarlos, arcaicos, que provienen de la propia cantera vernacular, incluso a esta altura, incorporando a dicha tradicionalidad los componentes genuinos de la vía específica de modernidad sostenida dentro de la experiencia del Metabolismo.

Algunas exportaciones japonesas (la revancha a la inundación de extranjeros en Japón, importación que, según Yatsuka, supone el intento

de mercado de generar productos diferenciales, de firma) exhiben virtudes ligadas a aquella eficiencia proyectual, por así denominarla, tradicional. El Palau San Jordi, en la olímpica Barcelona, en lo que fue quizás la mejor aportación exógena a esa exaltada manifestación coleccionística, revela, en el despliegue de una capacidad adaptativa en la manipulación de una geometría híbrida, una inusual demostración neomanierista en A. Isozaki, acentuando una capacidad transfuncional en la elegancia del *design* de complejidad angular y curvilínea. En las antípodas –pero recayendo en una urbanidad casi de sabor japonés– Isozaki, en su Museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles, dispone, casi a la vanguardia de las habilidades postmodernas, su vasto arsenal de dispositivos proyectuales contemporáneos: abstracción erudita, citas diversas y hasta un aparente placer en la resistencia a utilizar el edificio como instrumento de calificación del tejido urbano, con lo que el anticontextualismo que la mayoría de extranjeros infringen en Japón es devuelto, en la misma moneda, en este otro difícil escenario urbano.

El Gimnasio Metropolitano de Tokio, que F. Maki erige en 1990, es uno de los buenos ejemplos de doble tradicionalidad moderna y vernacular que exhiben los maestros primitivamente enrolados en la utopía metabolista. Este edificio, de gran calidad *high tech*, se compone algo a la manera del arte tradicional de las plegaduras de papel, el *origami*, resolviendo la complejidad programática con un partido centrado en dicho doble discurso de oficio. Y su Museo de Arte Moderno de Kioto le faculta a Maki ejercer un entusiasta elogio

a la geometría, en una abstracta caja cuidadosamente regulada que incluso le permite citar y homenajear a dos conjuntos de referencias de su peculiar modernidad: el manierismo scarpiano y su virtuosidad de *horror vacui* en el manejo de los parámetros y la collagística composición *der Stijl*.

Los museos, como decíamos, son quizás el tema que más expresa la voluntad político-cultural de hibridación entre modernidad y tradición, tanto como los encargos que parecen garantizar el mayor nivel de autonomía experimental de los proyectistas. Así se comprueba en el Museo de Arte Contemporáneo de Hiroshima, de K. Kurokawa, en que se puede proponer una suerte de Alhambra actual, una colina coronada por la fuerte monumentalidad de una sucesión de corredores y patios cerrados.

Si Isozaki, Maki y Kurokawa representan la profesionalidad deudora de la aventura moderna, Ito y Ando reivindican las alternativas algo inciertas de la sobremodernidad, con sus diferentes enfoques.

El Museo Municipal de Yatsushiro, levantado por T. Ito en 1992, alcanza uno de los límites expresivos de la conjunción de sofisticada elegancia tecnológica con una abstracción silenciosa. Hay un refinamiento en la manipulación del discurso tecnológico (cristal, metal, estructuras tensadas, cubierta *silver hut*, etc.) que, a la vuelta del *high tech*, parece fundarse en la sofisticada artesanía tradicional.

Su Torre de los Vientos, en Yokohama, de 1986, demuestra una análoga voluntad de erigir monumentos sobremodernos, en su reelaboración de las tradicionales mamparas de

papel encerado, en el sutil *curtain wall* opaco, con sus paneles sintéticos reflejantes entubados bajo una cáscara de aluminio. Aquí la tecnología refinada se liga, nuevamente, con la liviana perfección manufacturada de los envoltorios tradicionales.

Y el Hotel Polinya, en Hokkaido, inaugurado hace no más de dos años, le agrega al ejercicio hipertecnológico cierta propensión metafísica a una abstracción minimalista, sobre todo con la disposición de placas muy delgadas de hormigón, que como muros envolventes o levísimas cubiertas remiten al diseño liviano y tenso de las arquitecturas de papel¹¹. Ito consume su interpretación del presente, en su polémico hábitat metropolitano para mujeres solas, en que el nomadismo de una sociedad ultracompetitiva encuentra temporales domicilios en esta especie de máquina de recomposición de cuerpo e imágenes, en que las células habitativas son combinaciones de cuartos, laboratorios informáticos y talleres para el *make up* corporal.

Tadao Ando alcanza dimensiones inactuales en su evocación estructuralista del *design* kahniano tanto en su Museo de Literatura de Himeji como en su Museo Infantil de Hyogo:

estructuras de hormigón crudo, con grandes marcos ortogonales que apresan y estabilizan el paisaje tanto natural o externo como cultural o interno, despliegue de la arquitectura como una geografía en el territorio, con líneas de agua, bosques abstractos de columnas de hormigón y sucesión de geométricas plataformas.

En su curso-taller de Yale, de 1988¹², ya había anticipado este modo de proyectación, abiertamente dispuesto a una reflexión acerca de los componentes cosmológicos de las características arquetípicas de su cultura, como se materializa en su despojada capilla Rokko. El estudio de P. Bertrand sobre la casa Koshino también permite indagar sobre una forma de proyecto basada en una rigurosa exploración de dualidades engendradoras de poesía material, como lo plano y lo curvo o la luz y la sombra¹³.

Isozaki, Maki, Kurokawa, Ito o Ando: estaciones del periplo incierto moderno/hipermoderno en que Japón prepara su apogeo finisecular de dialéctica entre realidad metropolitana y virtualidad del opresivo océano de signos de su vida cotidiana. Pero quizás, en definitiva, controlado por una sutil pero insistente capacidad de recurrir a su seguro arsenal arcaico.

47

NOTAS

¹ Una referencia biográfica del personaje se encuentra en J.A. Vallejo-Nágera, E., *Mishima o el placer del morir*, Planeta, Barcelona, 1978. El primer texto importante de Y. Mishima es *Confessions of a mask*, New Directions, N. York, 1958. (Hay traducción española).

² Las referencias a M. Augé proceden de su Seminario de Buenos Aires, dictado en septiembre de 1995, del cual se

ofrece un resumen en RELATOS DE LO YA VISTO en este número.

³ Este argumento es sustentado por R. Williams, *Cultura. Sociología de la comunicación y del arte*, E. Paidós, Barcelona, 1981.

⁴ C. Sini, *Pasar el signo*, Mondadori, Madrid, 1989.

⁵ A. Hyatt Mayor, «Hokusai», *The Metropolitan Museum of Art Bulletin*, verano 1985, volumen XLIII-1. Nueva York.

⁶ *Utamaro: Songs of the Garden*, edición de Y. Betchaku y J. Mirviss, The Viking Press, Nueva York, 1984.

⁷ R. Barthes, *El Imperio de los signos*, Mondadori, Madrid, 1992.

⁸ M. Yamaguchi, «Storia di una società: la Sony», *Design Giapponese. Una storia dal 1950*, catálogo de la muestra homónima Triennale di Milano-Philadelphia Museum of Art, a cargo de G. Marcus y M. Katsui, E. Cantini, Florencia, 1995. Las radios «Sony» TR-55 (1995) y TR-610 (1958) desarrollaron el concepto «sony» (mezcla del latín *sonus*, sonido, y el inglés *sonny*, hijito) que luego pasó a denominar la compañía fundada en 1945 por M. Ibuka y A. Morita. Este libro y la muestra son una interesante investigación sobre la articulación entre moderni-

dad y tradición en los objetos industriales japoneses contemporáneos.

⁹ F. Carmagnola, «A dónde van los objetos», en F. Jaraúta, *Tensiones del arte y la cultura en el fin de siglo*, Ed. Arteleku, San Sebastián, 1993.

¹⁰ H. Yatsuka, «Un mar de signos», en *Arquitectura Viva 19*, Madrid, 1991. El ensayo, ampliado, también aparece en B. Bogner, *The new japanese architecture*, Ed. Rizzoli, Nueva York, 1990.

¹¹ H. Safons, «Toyo Ito y las ciudades ilusorias», en *MM/online*, enero 1996, Buenos Aires.

¹² T. Ando, *The Yale studio & current work*, Ed. Rizzoli, Nueva York, 1989.

¹³ E. Mardaga, *Tadao Ando et la maison Koshino*, Lieja, 1990.

