

La caligrafía japonesa en la era digital

Aitana Merino Estebanz¹

Fecha de recepción: 30/01/2021 / Fecha de aceptación: 27/04/2021

Resumen. En este artículo se analiza la presencia de la caligrafía japonesa en las creaciones artísticas contemporáneas con el fin de entender su proceso de evolución y la permanencia de algunos de sus fundamentos esenciales en el arte digital. En estas obras, la expresión del espacio, del tiempo y de las emociones pasa a la tercera dimensión, interactiva y accesible para el espectador universal gracias al empleo de un lenguaje actual envuelto en la estética de la cultura tradicional japonesa.

Palabras clave: *shodō*; caligrafía digital; Sisyu; teamLab.

[en] Japanese calligraphy in the digital age

Abstract. This article analyzes the presence of Japanese calligraphy in contemporary digital artwork in order to understand its evolution and the continuity of some of its essential concepts in digital art. The expression of time, space and emotions shifts in these creations to an interactive 3D space, understandable for the international viewer due to the utilization of a contemporary language wrapped in the aesthetics of Japanese traditional culture.

Keywords: *shodō*; digital calligraphy; Sisyu; teamLab.

Sumario: 1. Introducción; 2. 3D, tiempo y tradición: una interpretación digital de la caligrafía; 3. Conclusión.

Cómo citar: Merino Estebanz, A. La caligrafía japonesa en la era digital, en *Mirai. Estudios Japoneses*, 5, 2021, 213-221.

1. Introducción

Cuando hablamos de *shodō*,² o el arte de la caligrafía japonesa, sorprende el limitado número de herramientas que lo hacen posible; cuatro utensilios que compartía con la poesía y la pintura en tiempos antiguos y que dieron lugar a una estética artística única. Los llamados *cuatro tesoros de la escritura*³ han sido perfeccionados en su fabricación durante siglos, llegando a alcanzar elevados niveles de sofisticación.⁴ El empleo en la caligrafía

¹ Doctoranda en Historia del Arte, Universidad Complutense de Madrid,

E-mail: aitana.merino@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1398-0808>

² La nomenclatura referida a la caligrafía japonesa es algo compleja, dada la expansión y riqueza de esta práctica. Así, existen tres términos que se relacionan con esta expresión artística: *shodō* (書道), que en japonés puede traducirse como “el camino de la escritura”, donde *dō* significa camino y engloba el concepto taoísta de artes tradicionales de Japón como el *ikebana* (*kadō*, 華道). A mediados del siglo XX empieza a utilizarse el término *sho* (書) para diferenciar la caligrafía puramente artística de la más tradicional (*shodō*). Existe también un tercer término referido al ejercicio de la escritura con el fin de aprender a leer y a escribir: *shūji* (習字) o “práctica de letras”, ejecutada por los estudiantes japoneses durante los primeros años de la escuela primaria. A pesar de las diferentes opiniones por parte de los especialistas japoneses sobre qué puede considerarse *shodō*, todos coinciden en que el término “caligrafía” no resulta una traducción acertada del término en japonés. Así, emplearé uno u otro término según la modalidad de caligrafía japonesa que se analice a lo largo de este artículo. Sobre la terminología y otros conceptos básicos relacionados con el arte de la caligrafía en Japón existen muchos estudios e investigaciones, algunos de ellos ya clásicos como es el de Christine Flint Sato, donde puede encontrarse un glosario completo. Flint Sato, *Japanese Calligraphy* (Osaka: Mitsuru Sakui, 1999), 93-98.

³ *Bunbō shiho* (文房四宝) en japonés se refiere al pincel (*fude*, 筆), la tinta (*sumi*, 墨), el papel (*kami*, 紙) y la piedra de entintar (*suzuri*, 硯). Cuatro objetos apreciados desde antiguo como auténticos tesoros.

⁴ Si bien el número de talleres dedicados a estas tareas es cada vez más reducido, todos ellos cuentan con el apoyo de maestros calígrafos y de diferentes instituciones que les han convertido en protagonistas de campañas de promoción de la tradición y las artesanías japonesas. Del mismo modo, el gobierno protege estas prácticas con distinciones honoríficas como la de Bien Cultural Intangible o a través de organismos como la Asociación Nacional de Artesanías Japonesas. Algunos elementos como el *washi* (papel japonés, 和紙) cuentan con el reconocimiento internacional de la UNESCO como parte del Patrimonio Inmaterial de la Humanidad. La Asociación para la Promoción de la Industria de las Artesanías Tradicionales (*Dentōteikōgeihin sangyō shinkō kyōkai*, 伝統的工芸品産業振興協会) se fundó en 1978 como iniciativa del Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI) y cuenta hoy día con 198 empresas o industrias dedicadas a la artesanía tradicional. Reciben ayudas gubernamentales y realizan

de estas herramientas tradicionales convive desde la Revolución Industrial con el uso de nuevos instrumentos y técnicas producto de la mecanización y del desarrollo tecnológico, algo que ha dado lugar a nuevas vías de exploración artística no siempre aceptadas por la crítica. Esta tensión entre tradición y modernización constituye un rasgo característico del arte japonés, especialmente presente a partir del periodo Meiji (1868-1912), cuando el proceso de occidentalización que vivió el país dio lugar a acalorados debates estéticos. El caso de la caligrafía fue una cuestión especialmente espinosa, al no contar ésta con un equivalente en el arte occidental e implicar el idioma japonés. El *shodō* pasó a ser entonces el centro de un debate que defendía su valor como aspecto fundamental de la cultura e identidad japonesas frente a la modernización occidental, que dudaba de su utilidad y fundamentos.⁵ Tras las numerosas reformas y protestas que tuvieron lugar durante el periodo de Ocupación (1945-1952) se alcanzó, no sin esfuerzo, la aceptación general de este arte.⁶ De este modo, la relación del *shodō* con las instituciones ha sido prolífica y enriquecedora desde los años sesenta: su práctica aún forma parte del curriculum escolar y las exposiciones anuales de estudiantes y academias se extienden por todo el país. Algo que, unido a la internacionalización del *sho* generada por el movimiento de la vanguardia caligráfica durante la posguerra,⁷ ha facilitado la relación de la caligrafía con las nuevas tecnologías, impulsando su evolución hacia nuevas formas de creación basadas en la programación digital.

La relación de las nuevas tecnologías con la caligrafía tradicional, tan habitual en la vida cotidiana de los japoneses, puede observarse en aspectos tan distintos como la producción industrial de las herramientas tradicionales,⁸ su presencia en el diseño gráfico,⁹ o incluso en la inspiración que generaron sus principios estéticos para la creación de robots y programas de *software* destinados a otros campos del conocimiento.¹⁰ Ante las numerosas posibilidades que esta relación plantea, este artículo se centra en aquellos artistas japoneses que se sirven de las nuevas tecnologías en su búsqueda de distintas vías de expresión con el fin de demostrar la permanencia de la caligrafía en el panorama del arte actual. Para ello, he determinado la presencia en estas creaciones de tres valores fundamentales del *sho* resueltos en formatos innovadores: la tercera dimensión, el tiempo y la tradición cultural japonesa. Tres aspectos recuperados por distintos artistas y calígrafos que en ciertos casos han dado lugar a una evolución dentro del mundo del *shodō* y que en otros ha provocado un interesante diálogo que ha generado nuevas expresiones artísticas. En el caso de la representación de la tercera dimensión, mientras que la caligrafía tradicional tiende a expresarla a través de la presión que ejerce el pincel sobre el papel, artistas como Sisyu (紫舟)¹¹ la plantean a través de la proyección de la sombra de ideogramas en el espacio expositivo. Otros como teamLab (2001-) emplean la programación digital para sumergir al espectador en la obra caligráfica a través de la proyección de imágenes generadas por ordenador en pantallas de gran escala o incluso mediante el uso de gafas de realidad virtual. Tanto Sisyu como teamLab, que han colaborado en varios proyectos, exploran también la expresión del tiempo en el *shodō* a partir del propio *kanji*,¹² que lleva implícito en sí mismo este concepto al evolucionar de pictogramas primitivos y al exigir

exposiciones anuales a nivel nacional e internacional. “Japan Traditional Craft Center“, *The Association for the Promotion of Traditional Craft Industries*. Consultado 21 de enero, 2020. <https://web.archive.org/web/20110809053459/http://kougeihin.jp/en/top>.

⁵ Un buen ejemplo se observa en el texto de Okakura Kakuzō “Leyendo *La caligrafía no es un arte*”, una réplica a Koyama Shōtarō donde se defiende el valor de este arte tradicional. La misma tesis es defendida durante el periodo de Ocupación (1945-1952) y la posguerra con el fin de reivindicar el valor de la caligrafía a nivel internacional. Kakuzō y Unverzagt, “Reading “Calligraphy Is Not Art”, 168-175.

⁶ Las distintas reformas educativas impuestas por el comité norteamericano de la Ocupación afectaron a la enseñanza de la caligrafía japonesa, considerada no necesaria, que vio reducidas sus horas dentro del currículum escolar. Esto dio lugar a amplios debates y reivindicaciones por parte de intelectuales, instituciones, asociaciones de estudiantes y artistas llegando a afectar al *shodō* de manera sorprendentemente positiva por restablecerse su valor en el marco general de la sociedad japonesa. Para estudiar en detalle las diferentes reformas educativas y sus consecuencias en el periodo de posguerra consultar Uyehara, “Japanese Calligraphy Education”, 107-129.

⁷ Para una información completa sobre la vanguardia caligráfica en la posguerra consultar Bogdanova-Kummer, *Bokujinkai*.

⁸ Con herramientas asequibles y adaptadas a la vida moderna como el *fudepen* (筆ペン) un híbrido entre pincel y bolígrafo inventado por la compañía japonesa Kuretake en 1973; el *bokuju* (墨汁) tintas líquidas creadas por procesos químicos) o el papel producido al estilo occidental. Objetos que inician a estudiantes y usuarios en el mundo de la bella escritura y que animan a su práctica cotidiana. *Kuretake Brand History*, consultado 21 de enero, 2021. https://www.kuretake.co.jp/history/#_scene01.

⁹ En este sentido, resultan muy interesantes las creaciones publicitarias basadas en el poder expresivo de los ideogramas chinos (*kanji*) como el ya clásico *Bosques, arboledas, árboles* (*mori* 森, *hayashi* 林, *ki* 木) (1955) de Ryūichi Yamashiro (1920-1997), la combinación entre fotografía y caligrafía en series como *Sora2-Isaku* (空2-遺作) (2009) de Araki Nobuyoshi (1940-) o el fenómeno *haisha* (*fotopoésia*, 俳写), que combina fotografía y poesía en formatos contemporáneos. Ver Menegazzo, “A New Frontier in Art”, 124-125. En esta línea también se enmarcan las creaciones caligráficas destinadas a los créditos de apertura de películas japonesas legendarias ampliamente analizadas por Normes en su reciente publicación *Brushed in Light. Calligraphy in East Asian Cinema* (2021).

¹⁰ El profesor Seichirō Katsura (桂誠一郎) del Departamento de Sistemas de la Universidad de Keio diseñó con su equipo un sistema de registro y grabación del movimiento de un calígrafo profesional para después ser reproducidos por un pincel conectado al ordenador de modo autónomo en cualquier momento que se desee. A diferencia de otros aparatos similares, este sistema reproduce también la presión al escribir la pieza caligráfica; son trazos que no sólo usan información visual si no cualidades humanas que más adelante pueden aplicarse a la robótica, la cirugía y otros campos de investigación. “Advanced Abstraction and Integrated Design”, *KATSURALAB*, consultado 21 de enero, 2021, <https://www.katsura.sd.keio.ac.jp/>.

¹¹ Por decisión personal de la artista, su fecha de nacimiento resulta una incógnita, un dato que no aparece en su página web ni en otros proyectos colaborativos en los que participa. A pesar de que declare que practica la caligrafía desde los seis años, su actividad profesional se remonta al 2010. En Sisyu, consultado 21 de enero, 2021, <http://www.e-sisyu.com/>.

¹² Los *kanji* (漢字) son los ideogramas empleados en la escritura china. Cada uno de ellos deriva de una forma original que emula un concepto determinado. Hoy en día estos ideogramas tienen una forma simplificada y abstracta, aunque logran transmitir una imagen mental, una idea independientemente al sonido de su lectura. Esta característica es lo que les hace tan complejos y maravillosos a la vez. En el caso de la escritura japonesa,

un determinado orden de trazos en su correcta escritura. Por último, el tercer punto de conexión entre estas creaciones digitales y la caligrafía tradicional reside en un principio que puede parecernos un cliché superficial a priori, pero que para muchos artistas como Naoko Tosa (1961-) resulta fundamental a la hora de establecer una comunicación profunda y personal con el público. El vínculo con la tradición en la caligrafía digital se expresa no sólo a través de la presentación de trazos de aspecto caligráfico o de imágenes directamente relacionadas con el imaginario japonés, si no también a partir de la recuperación de formatos tradicionales como el *emakimono*¹³ o del tratamiento del espacio en el que se enmarca la pieza caligráfica que, en el caso de estas creaciones digitales, consiste en un espacio expositivo donde la caligrafía se convierte en el centro de una experiencia interactiva adaptada a un público familiarizado con el medio digital.

Teniendo esto en cuenta puede decirse que a pesar de las críticas que las facciones más conservadoras realizan sobre las nuevas creaciones de *caligrafía digital*, perviven en ella algunos de los fundamentos sobre los que se erige el arte del *shodō*. La emancipación de lo material y del lenguaje tradicional que ofrecen las nuevas creaciones de corte caligráfico hace que se pierda parte del proceso creativo en la expresión final de la obra, pero genera una mayor capacidad de comunicación con todo tipo de público y contribuye a la difusión de esta tradición artística.

Podemos plantearnos entonces la necesidad de establecer ciertos parámetros que permitan valorar estas obras contemporáneas para discernir si las nuevas tecnologías impulsan el arte caligráfico hacia nuevos horizontes o si dan lugar a nuevas expresiones artísticas que no deben considerarse parte del concepto de caligrafía japonesa.

2. 3D, tiempo y tradición: una interpretación digital de la caligrafía

En el centro del panorama tecnológico de infinitas posibilidades creativas que existe en la actualidad se encuentra el calígrafo contemporáneo, en contacto de un modo u otro con el mundo digital. Incluso los artistas más tradicionales emplean estrategias de promoción y difusión a través de internet, o completan su formación mediante la consulta de piezas célebres presentadas en las distintas plataformas del ciberespacio. Sobre la presencia de la caligrafía en internet, es interesante la distinción que hace Laura Vermeeren en relación con la caligrafía china contemporánea y que podemos trasladar también al ámbito japonés.¹⁴ Para Vermeeren, la manera en que nos encontramos la caligrafía hoy día en nuestras pantallas tiene lugar a partir dos métodos: el escaneado (fotografía o escaneado de las piezas caligráficas y luego subidas a internet) o el proceso puramente digital a través de métodos como el reconocimiento de escritura manual,¹⁵ los programas de *texture mapping*¹⁶ o el diseño de vectores gráficos.¹⁷ Ambos métodos han sido materializados en aplicaciones para móviles,¹⁸ en bases de datos¹⁹ o en el marketing publicitario y han acercado el mundo de la caligrafía a un público amplio, además de ofrecer nuevas posibilidades de desarrollo a los artistas contemporáneos. Si nos centramos en el arte actual, el interés hacia estos nuevos medios encuentra un paralelismo en el *sho* de vanguardia, que vivió su auge durante la posguerra japonesa. Estos calígrafos apostaron por la innovación en el uso de diferentes formatos y materiales²⁰ así como por el diálogo y la colaboración con otras modalidades artísticas, dejando constancia de que el *sho* era un arte sensible a su contexto a través de publicaciones como *Sho no bi* o *Bokubi*.²¹ En estas

además de los *kanji* (en una versión más antigua que la que se emplea en la China actual) se alternan otros dos silabarios *kana*: el *hiragana* y el *katakana*, que a su vez derivan de los *kanji* pero tienen una lectura puramente fonética. Esta complejidad determina también otros aspectos como el estilo de escritura o los materiales empleados para escribir de un modo u otro.

¹³ *Emakimono* (絵巻物) es una pintura sobre formato de rollo horizontal que comenzaron a realizarse en el siglo X y que combinan imágenes y texto. La narración sigue un orden a medida que se desenrolla el papel, proporcionando en el lector la sensación del paso del tiempo y el cambio de perspectiva en el escenario.

¹⁴ Vermeeren, "Chinese Calligraphy in the Digital Realm", 167.

¹⁵ Reconocimiento de un ordenador de la escritura manual a partir de diferentes fuentes a través de distintos programas informáticos.

¹⁶ Técnica de diseño gráfico que emula el efecto 3D a través de píxeles.

¹⁷ Imagen digital formada por objetos geográficos dependientes.

¹⁸ Hay infinitos ejemplos como *Zen Brush*, una sencilla aplicación para *tablet* que permite dibujar con el dedo o con un lápiz gráfico trazos que imitan la pincelada zen. El usuario puede elegir la tonalidad, el grosor y la presión de la línea para generar distintos diseños digitales. "Zen Brush", *Psoft mobile*, consultado 21 de enero, 2021. <https://psoftmobile.net/en/zenbrush.html>

¹⁹ En el contexto japonés son muchos los museos que proporcionan un catálogo razonado de sus colecciones y exposiciones temporales en internet, además de existir bases de datos que aportan reproducciones en alta definición de obras de especial relevancia, como es el caso de *E-museum*, una plataforma que proporciona al usuario fichas e imágenes en varios idiomas de los Tesoros Nacionales y Propiedades de Interés Cultural de los museos nacionales de Japón. *E-museum*, consultado 21 de enero, 2021, <https://emuseum.nich.go.jp/top?langId=en>.

²⁰ Inoue Yūichi (井上有一, 1916-1985) fue tal vez el que más arriesgó en su experimentación con los materiales creando sus propios pinceles o trabajando con esmalte y papel de periódico como herramientas principales en algunas de sus obras de gran formato. Merino, "¿Caligrafía o abstracción?", 205.

²¹ *Sho no Bi* (書の美): Revista editada por Morita Shiryū (森田子龍, 1912-1998) como primer intento de difundir su nueva teoría de la caligrafía y que resulta inmediato antecedente de *Bokubi*. La revista se publicó de forma intermitente en Kioto entre 1948 y 1952. *Bokubi* (墨美) es traducido como "la belleza de la tinta" por muchos autores, cuenta con 301 números publicados entre junio de 1951 y mayo de 1981. Editada por Morita, la publicación se ha convertido en el principal punto de referencia a la hora de trazar cualquier cronología y análisis de la caligrafía japonesa contemporánea. Merino, "¿Caligrafía o abstracción?", 196.

revistas, los calígrafos expresaban su deseo por encajar en una sociedad moderna y global en sintonía con las artes contemporáneas a nivel internacional.²² Una de sus innovaciones más polémicas fue la de desvincular al ideograma de su significado bien a través de la pura abstracción o bien dejándose llevar por la emoción que los distintos ideogramas les despertaban.²³ Para Morita Shiryū (1912-1998),²⁴ los calígrafos debían centrarse en las cualidades formales de la caligrafía y hacer de su arte algo significativo a nivel internacional, accesible para aquel espectador que, aún siendo incapaz de entender chino o japonés, permanecía sensible a la belleza de la línea.²⁵ Estas decisiones generaron críticas en los círculos artísticos más conservadores, pero tendieron nuevos puentes entre la caligrafía japonesa y el público occidental, añadiendo el valor de interpretar la tradición desde un contexto contemporáneo. Del mismo modo que el *sho* de vanguardia de los años 50, el arte digital crea nuevas vías de percepción de las artes tradicionales y expande la posibilidad de entendimientos interculturales a través de la emancipación de lo material y del lenguaje tradicional.

Los conceptos sobre los que se explora el espíritu del *shodō* en la actualidad aparecen de manera constante en la mayoría de las nuevas creaciones digitales. En primer lugar, es posible observar distintos planteamientos en torno a la idea de representar la tercera dimensión en las representaciones caligráficas. Cabe destacar, por ejemplo, el trabajo de Sisyu,²⁶ que combina la técnica caligráfica con la escultura y la proyección digital para crear instalaciones donde la palabra escrita pasa del desarrollo en superficie al volumen 3D. En obras como *Metal Sculpture* (2014) [Fig.1],²⁷ la artista presenta caracteres esculpidos en hierro iluminados de tal forma que su sombra genera cierta sensación de tridimensionalidad. Este mismo concepto se repite en gran parte de sus obras, sin importar su tamaño o el estilo caligráfico empleado. Así, esculturas escritas en los distintos silabarios existentes en la lengua japonesa se disponen en el espacio con una fuerte iluminación, en ocasiones colgados del techo, como es el caso de *Anata no koto itsumo kangaeru yo* (あなたのこといつもかんがえるよ, siempre pienso en ti) (2011),²⁸ y en otras apoyadas sobre una base metálica, como resuelve en *Chikara* (力, fuerza) (2010).²⁹ La disposición y elección de los distintos estilos caligráficos contribuyen, del mismo modo que en la caligrafía tradicional, a crear emociones en el espectador. Tal es el caso de *Anata no koto...*, que cuelga en el aire como un pensamiento íntimo escrito en el silabario habitual empleado en las cartas de amor del periodo Heian (794-1185). Por otro lado, la corporeidad de *Chikara* se manifiesta también en el volumen de la pieza y en el uso del *kanji*, generalmente vinculado a esta característica. El juego de luces y volúmenes en la obra de Sisyu pasa también por la combinación de distintos materiales en series como *Hikari no sho* (光の書, caligrafía luminosa),³⁰ donde explora el reflejo de la luz en el material traslúcido. En piezas como *Yume/Akirame* (夢/諦, sueño/renuncia) (2015),³¹ los ideogramas superiores de cristal representan la luz y los sueños que podemos desear mientras que los de la parte inferior, esculpidos en hierro, representan la sombra y la realidad que en ocasiones nos impide realizar dichos sueños.³²

²² Sobre la relación del papel internacional que jugó la vanguardia de posguerra consultar Merino, “The Beauty of Black and White”.

²³ Uno de los momentos más memorables en la historia de la caligrafía de vanguardia japonesa lo protagonizó Ueda Sōkyū (上田桑鳩, 1896-1968) cuando presentó en la Exposición de Arte Nacional *Nitten* (日本展覧会) de 1951 su pieza *Ai* (amor): escrito como una pieza abstracta y sin guardar relación aparente con el ideograma original: 愛 (*Ai*). El problema era la semejanza formal de la pieza con el carácter *shina* (品, bien material, producto). Ueda fue criticado por su decisión, creyendo más apropiado titular a la obra como *shina* en lugar de *ai*, dada la confusión a la que podía llevar. Sin embargo, el maestro explicaba que el motivo del título surgió de la inspiración que sintió al ver los primeros pasos de su nieto y se negó a cambiarlo por considerar la obra una expresión de amor y no la interpretación de un ideograma. De este modo, enfatizaba la naturaleza emocional de la caligrafía, capaz de establecer un diálogo directo con el espectador y de generar en éste una respuesta a su estímulo. Flint Sato, “The Rise of Avant-garde Calligraphy”, 22.

²⁴ Morita Shiryū (森田子龍, 1912-1998): Calígrafo japonés de vanguardia e importante miembro del grupo *Bokujuinkai*, responsable de la difusión de la caligrafía japonesa contemporánea a nivel internacional durante el periodo de posguerra.

²⁵ Morita Shiryū, “Como un arco iris” (*Niji no yōni*, 虹のように), *Sho no Bi*, mayo 1948, en VV.AA.: *Sho to Kaiga*, 138



Fig. 1: Sisyu: *Metal Sculpture*, Société National des Beaux Arts (2014)

El colectivo teamLab dio un paso más en esta exploración del espacio en la caligrafía a través del concepto de *Spatial Calligraphy*.³³ En estas creaciones se reconstruye el trazo caligráfico en 3D con el fin de expresar su profundidad, su velocidad y su poder de expresión. La línea flota en estas creaciones en lo que se ha llamado *espacio ultrasubjetivo* (*chōshukan kūkan*, 超主観空間),³⁴ un lugar virtual de pantallas digitales dependientes del cálculo del procesador de un programa informático que juega con el cambio intermitente de la 2D a la tercera dimensión. El concepto de esta *caligrafía flotante* comenzó a desarrollarse en obras como *Spatial Calligraphy: 12 Hanging Scrolls of Light* (空書空間平面重なり連続か不連続か十二幅対, Caligrafía Aérea: 12 Rollos de Luz) (2008),³⁵ creada con tecnología 3DGC con el fin de explorar la relación entre el acto de escribir en el espacio y el modo en que éste puede crear espacio, cuestionando el aparente estatismo de la caligrafía escrita sobre una superficie plana. Escribir caligrafía en el aire es una práctica habitual entre los estudiantes japoneses, que dibujan con la mano los *kanji* antes de escribirlos sobre el papel para así ser conscientes de sus dimensiones y del orden correcto de trazos que debe seguirse en su escritura.³⁶ Esto evidencia el hecho de que la caligrafía es valorada no como algo exclusivamente visual sino como una experiencia física y metafísica relacionada con el gesto, el espacio y el tiempo.³⁷ teamLab recoge este espíritu en su serie dedicada a la caligrafía,³⁸ siendo especialmente novedoso el enfoque que se proporciona en *Circle, Infinity Circle - VR* (2016) [Fig.2]³⁹ donde, gracias a unas gafas de realidad virtual, el usuario genera líneas entre las que se puede mover e incluso casi tocar.

³³ En japonés se refiere a una caligrafía digital dibujada en un espacio 3D. “Spatial Calligraphy”, teamLab, consultado 21 de enero, 2021, <https://www.teamlab.art/es/concept/spatial-calligraphy>.

³⁴ *Ibid.*

³⁵ “Spatial Calligraphy: 12 Hanging Scrolls of Light”, teamlab, consultado 21 de enero, 2021, <https://www.teamlab.art/jp/w/kushoespace/>.

³⁶ Este momento cotidiano fue recogido por Pierre Alechinsky (1927-) en su documental *Calligraphie Japonaise* (1956).

³⁷ Resulta interesante cómo este momento del documental ha llamado la atención de estudios recientes sobre la relación que tiene la caligrafía con el espacio y el gesto. En Bogdanova-Kummer, *Ink Splashes on Camera*, 305 y Normes, *Brushed in Light*, 136.

³⁸ La selección de trabajos relacionados con la serie *Spatial Calligraphy* aparece catalogada en la página web del colectivo con sus correspondientes vídeos e imágenes. *Op. cit.*, consultada 21 de enero, 2021.

³⁹ teamlab, “Circle, Infinity Circle VR (2016)”, teamLab, consultada 21 de enero, 2021, https://www.teamlab.art/es/w/spatial_calligraphy_circle_infinity/.



Fig. 2: teamLab: *Circle, Infinity Circle - VR* (2016)

Esta serie de teamLab resulta una cuestión interesante, pero reduce la acción a una línea aleatoria que se genera en el espacio, que no se vincula con los *kanji*, presentes siempre en el arte caligráfico. Cuando éstos aparecen en sus creaciones son gracias a la colaboración de un calígrafo profesional que, curiosamente, suele ser Sisyu. En estos casos, aunque los caracteres muestran su volumen al girar en el espacio virtual, presentan también ciertas características temporales. Este concepto cobra protagonismo en obras como *Life Survives by the Power of Life* (2011),⁴⁰ donde el *kanji* de “vida” (生) aparece en la pantalla trazo a trazo hasta completarse y dejar paso a pájaros, ramas y otros elementos que ejemplifican el paso de las estaciones del año, guiando al espectador en la correcta escritura de este carácter y en el concepto que representa. En *Story of the Time when Gods were Everywhere* (2013),⁴¹ Sisyu presentó en una instalación interactiva dirigida a un público mayoritariamente infantil el significado de los antiguos pictogramas, que se deslizaban por el paisaje para transformarse en imágenes animadas de su significado al ser tocadas por los usuarios, creando una historia de interacción entre ellos.⁴² En este proyecto, el espectador podía experimentar la caligrafía de un modo novedoso y comprender de manera interactiva su evolución y el significado de sus ideogramas, un concepto que enlaza con el sentimiento de los calígrafos de vanguardia por hacerse entender entre un público no versado en la caligrafía oriental.⁴³

La expresión del tiempo no sólo aparece relacionada con los propios *kanji*, si no que puede detectarse de un modo más sutil, como indicaba Ippolito en su discurso sobre el arte digital japonés.⁴⁴ El empleo del formato horizontal del *emakimono* como el elemento que ofrece al espectador la posibilidad de tener una experiencia temporal mientras observa la obra es uno de estos aspectos que han sido tratados por diferentes artistas. Mientras contemplamos un *emakimono*, vamos desenrollando la pintura y fijamos nuestra atención en aquello que nos interesa, a diferencia de la visión estática con un punto de vista único habitual, por ejemplo, en las obras renacentistas occidentales. Estas visiones combinan elementos cercanos y lejanos del paisaje que pueden ser observados al mismo tiempo.⁴⁵ Choh Ikuro (1950-) explora esta idea en *Digital Meditation* (1990), una alternativa a la perspectiva occidental en la que se basan la mayoría de programas de diseño digital para crear de un modo innovador la sensación de espacio a través de la superposición de *kanji* en la pantalla de un ordenador.⁴⁶ teamLab retomó años después esta misma idea en *Last days* (2007),⁴⁷ centrada en la tradición

⁴⁰ teamLab x Sisyu “*Life Survives by the Power of Life*, 生命は生命の力で生きている(2011)”, teamLab, consultada 21 de enero, 2021, <https://www.teamlab.art/jp/w/life/>.

⁴¹ teamLab x Sisyu, “*Story of the Time when Gods were Everywhere*, まだ かみさまが いたるところにいたころの ものがたり”, (2013)”, teamLab, consultada 21 de enero, 2021, <https://www.teamlab.art/jp/w/stgse/yagihashi/>.

⁴² Cuando un usuario tocaba el pictograma antiguo de elefante, por ejemplo, éste se transformaba en un elefante y era capaz de interactuar con una corriente de agua que surgía de la misma acción táctil.

⁴³ La misma idea se desarrolló en un proyecto similar nacido de la colaboración de teamLab con Sisyu llamado *What a loving, and beautiful world* (2012), que puede consultarse en “*What a loving, and beautiful world* (2012)”, teamLab, consultada 21 de enero, 2021, https://www.teamlab.art/e/mizuma_what/.

⁴⁴ Ippolito, *The search for New Media*, 81-85.

⁴⁵ Uno para el fondo, otro para el plano medio y otro para el primer plano. La perspectiva cambia y cada elemento es observado desde distintos puntos de vista al mismo tiempo.

⁴⁶ Choh presentó algunas composiciones donde el *kanji* de luna (月) planeaba sobre una esfera luminosa en la pantalla de un ordenador creando juegos de volúmenes y en consonancia con otros *kanji* impresos y superpuestos con códigos binarios como parte de la instalación.

⁴⁷ teamLab x Sisyu, “*Last Days* (2007)”, teamLab, consultada 21 de enero, 2021, <https://www.teamlab.art/jp/w/lastdayspv/>.

de *sumi-e*⁴⁸ y en esa concepción espacio-temporal de la tradición japonesa. La narrativa sucede de arriba a abajo mientras una línea de tinta emula la escritura ilustrada con peces y mariposas para dar paso luego a la ilustración de ese supuesto texto.

A través de la perspectiva oriental, Choh también establece un puente importante entre tradición y tecnología que pasa por el tratamiento de una iconografía característica japonesa.⁴⁹ Estos aspectos representativos de la tradición cultural japonesa volvieron a ser recogidos por Tosa Naoko (1961) en *ZENetics Computer* (2006), un proyecto que surgió de “la necesidad de crear un medio de comunicación profundo y personal ante el distanciamiento creado por depender en exceso de la tecnología”.⁵⁰ El fin de este programa creado a modo de videojuego era lograr una comunicación con el espectador donde la tecnología digital daba forma a la cultura japonesa con el ejemplo específico del budismo, los *kanji* y la poesía tradicional. La apropiación del imaginario popular japonés por nuevos artistas se interpreta en este caso como una nueva conciencia de su propia cultura que en ocasiones, como es el caso de la caligrafía, resulta exótica incluso para el propio público japonés. En la obra de Sisyu la referencia a la tradición con la caligrafía como elemento unificador está presente en todas sus creaciones y se hace especialmente evidente en sus esculturas, surgidas de la inspiración en los primeros *kanji* cincelados sobre hueso y metal.⁵¹ Esta práctica también fue la base sobre la que Iimura Takahiko (1937-) creó *White Calligraphy* (1967), una película realizada sin cámara a partir del arañado de *kanji* con aguja sobre cuero y celuloide para luego ser proyectada en una *performance* donde jugaba con las distintas velocidades del proyector, la declamación de su voz y la escritura en directo sobre la pantalla en la que proyectaba los caracteres.⁵² En esta obra, Iimura interpretaba el inicio del *Kojiki*⁵³ para reflexionar sobre el origen de la escritura, el protocolo tradicional unido a ella y la experiencia de su lectura por parte de un público occidental. Estas referencias tradicionales pueden verse de un modo más evidente a través de la iconografía de teamLab o de interpretaciones más profundas que establecen un diálogo con la actualidad, como es el caso de estas últimas piezas.

La caligrafía se entiende como un arte sensible a su entorno, con lo que el espacio donde se expone también es importante, como el *tokonoma*⁵⁴ donde se exponía la pieza de caligrafía durante la ceremonia del té.⁵⁵ Contaba el profesor Kajiya cómo la caligrafía de vanguardia había sido pensada también para ocupar un lugar en los salones de diseño moderno, que requerían nuevos formatos y una estética adecuada.⁵⁶ Del mismo modo, los artistas contemporáneos tienen en cuenta el contexto en el que se exponen sus obras como factor determinante a la hora de generar sensaciones en quien las contempla o participa de ellas. A lo largo de este artículo se ha hecho mención a los fabulosos despliegues de pantallas LED, proyecciones de alta tecnología y otros elementos pensados para ensalzar las piezas expuestas en el espacio de un museo o una sala de exposiciones, pero también existe una relación interesante de estas creaciones con la naturaleza. Sisyu, por ejemplo, reflexionó sobre la relación de la pieza con el entorno natural en creaciones como *Unknowing life*, *Unknowing Death* (2016), que adorna el jardín de estilo japonés de una colección privada. Las piezas pueden rellenarse de agua coloreada para cambiar su efecto sobre el paisaje natural, que se convierte en un elemento más de la composición caligráfica.⁵⁷ La presencia de la naturaleza de manera digital o explícita en consonancia con la caligrafía encuentra muchos ejemplos en estas creaciones, a menudo en forma de proyección como *Split Rock and Enso* (2017)⁵⁸ de teamLab, que proyectaba un *ensō*⁵⁹ sobre la roca donde crecía un arce japonés sin que fuese posible distinguir el trazo caligráfico de la sombra natural del árbol. De este tipo de interacciones con el medio natural que ha realizado teamLab llama la atención su participación en el Festival de Arte Digital

⁴⁸ *Sumi-e* (墨絵): pintura tradicional japonesa a la tinta.

⁴⁹ En su *Digital Meditation*, situó un ordenador en una escenografía contemporánea creada con rollos de papel japonés que colgaban del techo con *kanji*, códigos binarios y patrones de kimono.

⁵⁰ Tosa y Matsuoka, “ZENetics Computer”, 205-211.

⁵¹ Los primeros *kanji* se originaron a partir de dibujos jeroglíficos asociados a rituales nigrománticos y religiosos inscritos en huesos de animales o tallados en piedra y en madera. Más adelante, ante la necesidad de crear un sistema de almacenamiento sistematizado, la escritura se estandariza en el ámbito diplomático. En ese momento, el primer ministro de la dinastía Qin, Li Si, creó unas reglas específicas para dicha escritura en un sistema que funcionó bastante bien por adaptarse bien al método de escritura vigente que consistía en arañar un objeto punzante contra otros objetos más blandos para dejar una marca. Sin embargo, con la aparición del papel, el pincel y la tinta, estas reglas se modificaron ante la posibilidad de generar también líneas curvas y un trazo más fluido. Goldin, “After Confucius”, 66-75.

⁵² Nornes, *Brushed in Light*, 125-127

⁵³ *Kojiki* (古事記, siglo VIII): crónica de mitos y leyendas vinculadas al origen de Japón.

⁵⁴ *Tokonoma* (床の間): cubículo o pequeño espacio de la habitación japonesa dedicado a la decoración pictórica y floral donde se podía exponer la pieza caligráfica.

⁵⁵ Ceremonia del té (茶の湯, *chanoyu*): ceremonia tradicional japonesa en la que se sirve el té a los invitados. Influenciada por el budismo zen, representa una parte significativa de la cultura y la estética japonesas al relacionarse con otros elementos como el espacio arquitectónico, la vestimenta, ciertos utensilios y una filosofía que influye en otros aspectos de las artes de este país.

⁵⁶ Kajiya, “Modernized Differently”, *M+ westknowloon*, 28 de junio, 2014, https://www.mplusmatters.hk/postwar/paper_topic2.php?l=en.

⁵⁷ Me hace pensar en concreto en la pareja de paneles, *Cerezo en flor y Arce de otoño con poemas* (桜樹と楓に短冊図屏風). Periodo Edo (1615-1868), de un artista anónimo que pude ver en la colección del MET Museum de Nueva York, donde los poemas dedicados al otoño y a la primavera cuelgan de las ramas de un arce y de un cerezo respectivamente contribuyendo a generar esta atmósfera de admiración de la naturaleza. MET Museum, consultado 21 de enero, 2021, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/78472>.

⁵⁸ teamLab, “Split Rock and Enso (2017)”, *teamLab*, consultado 21 de enero, 2021, <https://www.teamlab.art/es/w/split-rock/>.

⁵⁹ *Ensō* (円相): dibujo de un círculo, que se realiza como práctica zen en la búsqueda de un estado de iluminación mental.

en Kagawa (2014),⁶⁰ por lograr proyectar un gran *kanji* sobre una cortina de agua.⁶¹ Finalmente, en todas estas instalaciones cobra especial importancia la música o sonidos generados de modo digital, que acompañan al visitante en este tipo de instalaciones con el fin de contribuir a crear una atmósfera total y envolvente.

4. Conclusión

El reconocimiento creciente que se le dio a la caligrafía durante los cuarenta años posteriores a la guerra ha sido probablemente uno de los factores responsables de la popularidad que vive hoy día entre el gran público. El reto actual es encontrar nuevos caminos de expresión que perpetúen su esencia y mantengan su conexión con todo tipo de público.

Las herramientas que hacen posible la caligrafía potencian su capacidad de proyección y sus posibilidades estéticas y, si bien pueden cambiar, la técnica y la personalidad del calígrafo siempre deben verse reflejadas en el resultado final de la obra. Mientras que la mano del calígrafo dota a la pieza de su valor intelectual, emocional y espiritual, los procesos mecánicos o digitales aportan conveniencia a estas creaciones. En la caligrafía tradicional, el pincel es el puente que conecta el mundo exterior con las emociones y el pensamiento interior del artista,⁶² en las creaciones digitales se intenta alcanzar esta expresión a través de otros elementos como el espacio interactivo, la proyección o las alusiones a elementos tradicionales apostando por el desarrollo activo de la cultura. Las nuevas tecnologías ofrecen experiencias distintas al espectador y abren nuevos horizontes creativos para los artistas, a través de los cuales son capaces de transmitir con mayor o menor éxito los fundamentos de este arte tradicional. Es difícil hablar de caligrafía digital por implicar ésta elementos aún en desarrollo, pero sí podemos ver a calígrafos con formación tradicional que exploran con curiosidad las infinitas posibilidades que ofrecen los nuevos medios y a artistas digitales que se inspiran en la caligrafía para crear obras únicas. Aunque el lenguaje binario de la programación por ordenador aún no resulte preciso a la hora de transmitir la expresividad del espíritu del artista, sí ha logrado vincularse con valores tan esenciales de la caligrafía como es la representación de la tercera dimensión, del tiempo y de la tradición en nuevos formatos. Igual que en la caligrafía tradicional, el proceso creativo es tan importante como el resultado y existe un continuo interés por liberar al ideograma de su significado para vincularlo directamente a la emoción de quien lo contempla. Por todos estos motivos, se puede pensar en un futuro interesante para la caligrafía japonesa.

Bibliografía

- “Advanced Abstraction and Integrated Design”. *KATSURALAB*. Consultado 21 de enero, 2021. <https://www.katsura.sd.keio.ac.jp/>.
- Alechinsky, Pierre, dir. *Calligraphie Japonaise*. 1956; Bruxelles, Belgium : *Art & Cinema: The Belgian Art Documentary*, CINEMATEK, 2013, DVD.
- Bogdanova-Kummer, Eugenia. *Bokujinkai: Japanese Calligraphy and the Postwar Avant-Garde*. Leiden: Brill, 2020.
- Bogdanova-Kummer, Eugenia. “Ink Splashes on Camera: Calligraphy, Action Painting, and Mass Media in Postwar Japan”. *Modernism/modernity*, Vol. 27, n. 2 (2020): 299-321.
- Goldin, Paul R. *After Confucius: Studies in Early Chinese Philosophy*. Honolulu: University of Hawaii Press, 2005.
- Fan, Hua-Chun. “How do digital technologies affect the aesthetics of Japanese calligraphy art and culture?”. Trabajo Fin de Master. Universidad de Krems, 2017.
- Flint Sato, Christine. *Japanese Calligraphy: The Art of Line and Space*. Osaka: Mitsuru Sakui, 1999.
- “The Rise of Avant-garde Calligraphy in Japan”. En *Spring Lines: Contemporary Calligraphy from East and West*, editado por Timothy Wilcox. Brighton: Ditchling Museum, 2001, 19-30.
- Goldin, Paul R. *After Confucius: Studies in Early Chinese Philosophy*. Honolulu: University of Hawai’i Press, 2005. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1wn0qtj>.
- Ippolito, Jean M. *The search for New Media. Late 20th Century art and technology in Japan*. Champaign: Common Ground, 2012.
- “Japan Traditional Craft Center”. *The Association for the Promotion of Traditional Craft Industries*. Consultado 21 de enero, 2020. <https://web.archive.org/web/20110809053459/http://kougeihin.jp/en/top>.
- Kajiya, Kenji. “Modernized Differently”. *M+ westknowloon / Postwar Abstraction in Japan, South Korea and Taiwan*. 28 de junio, 2014, https://www.mplusmatters.hk/postwar/paper_topic2.php?l=en.

⁶⁰ “teamLab and Kagawa Digital Art Festa 2014”, *teamLab*, consultado 21 de enero, 2021, https://www.teamlab.art/es/e/kagawa_water_front_fes/.

⁶¹ El proyecto se llamó *Water Spatial Calligraphy: Beauty* (2014) y repite la técnica de la caligrafía aérea en 3D alternada con elementos orgánicos, rotaciones y virajes del propio carácter diseñado por Sisyu. teamLab, “Water Spatial Calligraphy: Beauty (2014)”, *teamLab*, consultado 21 de enero, 2021, https://www.teamlab.art/es/w/beauty-waterkusho/kagawa_water_front_fes/.

⁶² Cuando el calígrafo domina el trazo con pincel, puede expresar su personalidad en el papel y emocionar al público a través de su trazo. Para Morita Shiryū, el pincel no es un mero objeto, sino algo que dota de existencia al propio artista y que forma una unidad indivisible con él: no existe el uno sin el otro. En Maraldo, “The aesthetics of emptiness”, 337.

- Okakura Kakuzō y Timothy Unverzagt Goddard. “Reading “Calligraphy Is Not Art” (1882).” En *Review of Japanese Culture and Society*, editado por Miya E. Mizuta. Honolulu: University of Hawaii press, 2012, 168-75.
- Maraldo, John. “The aesthetics of emptiness in Japanese Calligraphy and Abstract Expressionism”. En *New Essays in Japanese Aesthetics*, editado por A. Minh Nguyen. Londres: Lexington Books, 2018, 335-352.
- Menegazzo, Rossella. “A New Frontier in Art. From Calligraphy to Performance”. En *Contemporary Japan. Challenges for a World Economic Power in Transition*, editado por Paolo Calvetti y Marcella Mariotti. Venecia: Ca’ Foscari, 2015, 117-129.
- Merino, Aitana. “¿Caligrafía o abstracción? El papel internacional del *Sho* en las exposiciones de posguerra”. *Anales De Historia Del Arte*, n. 23. (2013): 193-207.
- “The Beauty of Black and White: the Relation of Bokubi with Abstract Painting” en *Geiso: Boletín de Estudios de Filosofía e Historia del Arte de la Universidad de Tsukuba* (藝叢: 筑波大学芸術学研究誌). n. 27 (2011): 47-61
- Morita, Shiryū (1992): “Niji no yōni” (虹のように). En VV.AA., *Sho to Kaiga no Atsuki Jidai. 1945-1969* (書と絵画の熱き時代・1945-1969). Tokio: O. Museum of Art.
- Nornes, Markus. *Brushed in Light. Calligraphy in East Asian Cinema*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2021.
- Sisyu. “Anata no koto itsumo kangaeru yo”. *Sisyu*. Consultado 21 de enero, 2021. http://www.e-sisyu.com/works/antanokoto_D28.
- Sisyu. “Chikara”. *Sisyu*. Consultado 21 de enero, 2021. http://www.e-sisyu.com/works/chikara_D6.
- Sisyu. “Hikari no sho”. *Sisyu*. Consultado 21 de enero, 2021. <http://www.e-sisyu.com/en/works/>.
- Sisyu. “Metal Sculpture, (2014)”. *Sisyu*. Consultado 21 de enero, 2021. <http://www.e-sisyu.com/en/works/metalsculpture>.
- Sisyu. “Spatial Calligraphy: 12 Hanging Scrolls of Light”. *Teamlab*. Consultado 21 de enero, 2021. <https://www.teamlab.art/jp/w/kushoespace/>.
- Sisyu. “Yume/Akirame”. *Sisyu*. Consultado 21 de enero, 2021. http://www.e-sisyu.com/works/yumeto_I1.
- “teamLab and Kagawa Digital Art Festa 2014”. *teamLab*. Consultado 21 de enero, 2021. https://www.teamlab.art/es/e/kagawa_water_front_fes/.
- teamLab x Sisyu. “*Last Days* (2007)”. *teamLab*. Consultado 21 de enero, 2021. <https://www.teamlab.art/jp/w/lastdayspv/>.
- teamLab x Sisyu. “*Life Survives by the Power of Life*, 生命は生命の力で生きている(2011)”. *teamLab*. Consultado 21 de enero, 2021. <https://www.teamlab.art/jp/w/life/>.
- teamLab x Sisyu. “*Story of the Time when Gods were Everywhere, まだかみさまがいたるところにいたころのものがたり*, (2013)”. *teamLab*. Consultado 21 de enero, 2021. <https://www.teamlab.art/jp/w/stgse/yagihashi/>.
- teamLab y Sisyu. “*What a loving, and beautiful world* (2012)”. *teamLab*. Consultado 21 de enero, 2021. https://www.teamlab.art/e/mizuma_what/.
- teamLab. “*Water Spatial Calligraphy: Beauty* (2014)”. *teamLab*. Consultado 21 de enero, 2021. https://www.teamlab.art/es/w/beauty-waterkusho/kagawa_water_front_fes/.
- teamlab. “*Circle, Infinity Circle VR* (2016)”. *teamLab*. Consultado 21 de enero, 2021. https://www.teamlab.art/es/w/spatial_calligraphy_circle_infinity/.
- teamLab. “*Split Rock and Enso* (2017)”. *teamLab*. Consultado 21 de enero, 2021. <https://www.teamlab.art/es/w/split-rock/>.
- Tosa, Naoko y Seigow Matsuoka. “ZENetic Computer”: Exploring Japanese Culture”. *Leonardo* 39, no. 3 (2006): 205-28. Consultado 21 de enero, 2021. <http://www.jstor.org/stable/20206218>.
- Uyehara, Cecil H. “Japanese Calligraphy Education: Its Survival in a Technological Society”. En *East Asian Calligraphy Education*, editado por Tsung Chin y Wendan Li. Bethesda, Md.: University Press of Maryland, 2004, 107-129.
- Vermeeren, Laura, “Chinese Calligraphy in the Digital Realm: Aesthetic Perfection and Remediation of the Authentic”. *Concentric: Literary and Cultural Studies*, (septiembre, 2017): 163-191. DOI: [10.6240/concentric.lit.2017.43.2.08](https://doi.org/10.6240/concentric.lit.2017.43.2.08).