

UNA MIRADA GLOCAL AL ARTE DIGITAL INMERSIVO DE TEAMLAB

A GLOCAL GLANCE AT THE IMMERSIVE DIGITAL ART OF TEAMLAB

PILAR CABAÑAS MORENO

Universidad Complutense de Madrid

Recibido: 22/05/2020 / Aprobado: 10-06-20

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es estudiar el caso del grupo artístico japonés conocido como teamLab, formado por artistas, diseñadores, ingenieros informáticos, técnicos, etc. Trabajan piezas de arte digital de carácter proyectivo e interactivo sumamente complejas, que nadie de un modo independiente, no colaborativo podría lograr realizar.

Con esta investigación se pretende analizar sus planteamientos, su modo de trabajo y sus referencias culturales más cercanas, para descubrir sus aportaciones y comprobar de qué modo su obra llega a encajar en el nuevo paradigma de la globalización como es el glocalismo, resaltando aquello que procede y los identifica con su entorno cultural japonés, y lo que los lanza a dar una respuesta universal a la sociedad a través de su arte.

La metodología en este caso será de tipo fenomenológico y analítico, recogiendo información sobre el grupo, todavía dispersa en prensa y páginas web, y estudiando formal y conceptualmente sus obras.

PALABRAS CLAVES: Japón, arte contemporáneo, digital, proyectivo, inmersivo.

ABSTRACT

The objective of this work is to study the case of the Japanese artistic group teamLab, made up of artists, designers, computer engineers, technicians, etc. They create highly complex projective digital pieces of art, which no one in an independent, non-collaborative way could achieve.

This research aims to analyze their approaches, way of working and their closest cultural references, and how their work fits into the new paradigm of

globalization such as glocalism, highlighting which comes from and identifies them with their Japanese cultural environment, and what launches them to give an universal answer to society through their art.

The methodology in this case will be phenomenological and analytical.

Information about the group will be collected, still scattered in the press and on web pages, and studying their works formally and conceptually.

KEYWORDS: Japan, contemporary art, digital, projective, immersive.

* * *

1 CONTEXTO DIGITAL-INMERSIVO

El título que Walter Benjamin dio en 1936 a su ensayo más famoso *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, podría utilizarse en la actualidad para hablar de los temas que nos ocupan. Lo que la luz fue para la fotografía y el cine, al hacer reaccionar un soporte químico, lo es ahora el cálculo matemático de los ordenadores, y su resultado es la imagen digital. En las dos primeras décadas del siglo XXI hemos asistido al despliegue del arte digital¹ en todos los puntos del planeta. Arte y tecnología han experimentado, como nunca hasta ahora, la potencialidad de su vinculación, y han integrado en su relación a la arquitectura, la escenografía, el diseño, la animación, etc. Podríamos asociarlo con el concepto wagneriano *gesamtkunstwerk*, “obra de arte total”. En su caso el compositor Richard Wagner (1813-1883) lo utilizó para referirse a la idea de un tipo de obra de arte que integraba la música, la danza, la poesía, la pintura, la escultura y la arquitectura, siendo su amada ópera un ejemplo. Wagner, como los artistas digitales de nuestro tiempo, concedía gran importancia a los elementos ambientales, tales como la iluminación, los efectos de sonido o la posición del espectador. El objetivo de todos es centrar su atención en el escenario para lograr su completa inmersión en el drama.

Por esto, una de sus características más llamativas es su vertiente monumental, es decir, las grandes dimensiones de escala que sus proyecciones pueden alcanzar, ya sea con el *video-mapping* sobre edificios, esculturas, puentes, etc., o en grandes espacios cerrados donde el control lumínico y el diseño de suelos y paredes y lo proyectado sobre ellas es realizado *ex profeso*.

El rasgo de monumentalidad antes mencionado, contribuye a lograr que el espectador se sienta inmerso en el entorno envolvente, que con frecuencia también es interactivo.

¹ Se caracteriza por la generación de imágenes directamente por medio de un ordenador, es el caso de las imágenes fractales y algorítmicas, o bien tomadas de otras fuentes, como la imagen dibujada con un software específico mediante tabletas gráficas que se sirven de programas vectoriales y gratificadores. Después puede ser visionado mediante pantallas o proyecciones. Si bien, centrándonos en el aspecto tecnológico el término arte digital podría aplicarse al arte hecho mediante el uso de otros medios o procesos y posteriormente escaneado y digitalizado, pero el así logrado no es considerado como tal.

Pero además, dicha monumentalidad deja abierta la posibilidad de una contemplación conjunta, colectiva, como sucede en una sala de conciertos o de cine. Su desarrollo es temporal, y la obra solo existe cuando se proyecta. Con lo cual, nos encontramos inmersos en una nueva deriva de aquella desmaterialización de la obra artística iniciada por los dadaístas, que además, puede ser alterada por agentes externos que se convierten literalmente en internos, porque frecuentemente está abierta a la intervención del observador.

Esto ha supuesto una serie de rupturas con el arte anterior, que debía contemplarse encerrado en un contenedor y con un cordón de seguridad entre la obra y el espectador. Un cordón significativo y simbólico, que marcaba distancias, entre el objeto que podía verse afectado, estropeado, y el sujeto, una barrera que este tipo de arte ha conseguido desintegrar.

En este contexto me gustaría distinguir tres categorías entre los trabajos de proyecciones audiovisuales creadas gracias a sofisticados programas de ordenador, que incluso empujan el avance de la técnica generando la necesidad de diseño y realización de nuevo material técnico para su mejora y consecución.

La primera es el *video mapping*, un producto que puede alcanzar el calificativo de arte si la creatividad de quien maneja las herramientas consiguen que este tenga factores más profundos que el mero espectáculo o juego ilusorio. El *video mapping* consiste en la proyección de imágenes animadas sobre superficies tridimensionales como edificios, puentes, estatuas, etc., de modo que el lugar sobre el que se proyecta pierde su contexto cotidiano y adquiere nuevos significados.

En estos suele haber una narrativa no lineal, que requiere de un guion literario, un guion de animación y una partitura musical, pues como hemos indicado, el sonido suele acompañar este tipo de piezas propiciando, junto con su monumentalidad, la inmersión del público.

Genera obras dinámicas en las que la transformación es una constante.

Muchos *video mapping* los hemos visto socialmente integrados en las grandes celebraciones como en la del *IV Centenario de La Plaza Mayor de Madrid*, con el que el Ayuntamiento de la capital de España cerró el 15 de febrero de 2019 la conmemoración.

A la segunda categoría la hemos denominado apropiacionismo digital para el espectáculo, y en ella englobamos las realizaciones de aquellos colectivos, generalmente empresas, que hablan de nuevos modos de ver el arte del pasado, buscando conectar la fascinación y belleza de las obras maestras con la emoción de los códigos de entretenimiento (Pinceladas de luz... 8 diciembre 2018).

Un ejemplo puede ser el *Guidizio Universale, Michelangelo and the secrets of the Sistine Chapel*. Un espectáculo de una hora de duración que recrea y juega en los contenidos visuales, obras de Miguel Ángel, con efectos especiales y avanzadas técnicas de proyección y *video-mapping* combinados con danza y música. Un gran elenco de profesionales lo abalan: Luke Halls como diseñador en video, la música compuesta por John Metcalfe, quien previamente trabajó con artistas como U2, Blur y Coldplay, la danza

coreografiada por Fotis Nikolau, y el diseño de luces de Rob Halliday y Bruno Poet, siendo Sting el compositor de la canción principal. Pero sobre todo lo abala Miguel Ángel Buonarroti (1475-1564).

Y en la tercera categoría incluimos el arte digital inmersivo 100% original, es decir el que deja el apropiacionismo de lado y explora al 100% las posibilidades de este medio explotando su propia creatividad, y que entre sus recursos utiliza también el *video mapping*, pero no de modo exclusivo.

En este caso podemos citar la obra de artistas como el turco Refik Anadol (1985), quien se define como *media artist and director*, y cuya obra *Melting Memories* (2018), pudo contemplarse en el espacio Fundación EDP – Iglesia de la Laboral de Gijón (Asturias) del 8 al 14 de mayo de 2019, dentro del L.E.V. Festival;² la francesa Mathilde Lavenne (1982),³ quien desde 2011 se ha centrado artísticamente en las tecnologías digitales, trabajando en instalaciones interactivas; o el equipo de Elías Merino y Tadej Droljc con trabajos como *Synspecies* (2018-2019), calificado como objeto audiovisual de múltiples escalas que se adaptan, mutan y luchan por su propio espacio y existencia (Elías Merino...2019).

Es en este variado contexto en el que queremos analizar el trabajo y el posicionamiento del grupo japonés teamLab.

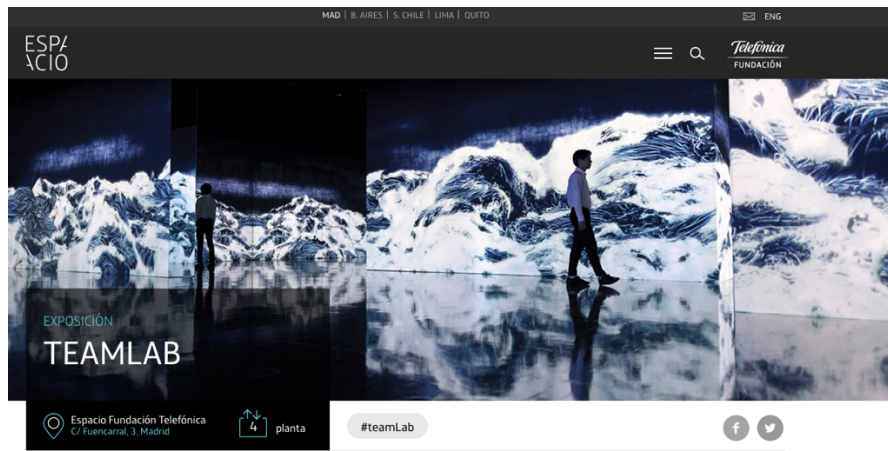


FIGURA 1: EXPOSICIÓN *TEAMLAB* EN FUNDACIÓN TELEFÓNICA, MADRID (2019).
Tomado de <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/teamlab/>

² Acrónimo de Laboratorio de Electrónica Visual.

³ Mathilde Lavenne, en 2011 fijó su atención en las tecnologías emergentes y las herramientas numéricas para la escritura de cortometrajes y la realización de instalaciones interactivas. Combina herramientas tecnológicas, y una mirada científica con una dimensión poética. El paisaje, su empatía y significados son el núcleo de partida desde hace unos años.

2 ¿QUÉ ES TEAMLAB?⁴

“People use canvas to make paintings or iron to make sculptures, we use digital technology to make our art” (Lee, 3 febrero 2017) afirma contundentemente uno de sus fundadores, Takashi Kudo. “Our aim is to create a new experience, and also to explore what the world is for humans” (The teamLab collective..., 13 agosto 2019).

teamLab es un colectivo fundado en 2001 por Inoko Toshiyuki (Tokushima, 1977), el mencionado Kudo,⁵ y tres amigos más, dos ingenieros Aoki Shunsuke graduado en Ingeniería Matemática y Física de la Información, Hironori Sugiro, graduado en Tecnología y Arte, que ejerce de Desarrollador interactivo y Yoshimura Jō, amigo de la infancia de Inoko, formado en el Instituto de Tecnología de Tokio.

En 2019 se había convertido en un equipo con 650 personas, y en crecimiento, con profesionales de distintas nacionalidades y especialidades: artistas, programadores, ingenieros, dibujantes y “animadores” por ordenador, matemáticos y arquitectos.

Mientras que la variada formación de Inoko va desde estudios de matemáticas e ingeniería en la Universidad de Tokio, a la formación en medios de comunicación, estadísticas y arte, Kudo se especializó en filosofía y literatura en la Universidad de Waseda (Tokio).

Las palabras elegidas para el nombre, tomadas del inglés, reflejan bien lo que son y su propósito. Un equipo, *team*, y *Laboratory*, no un *Studio* or a *Company*. Buscaban una plataforma para auto-expresarse, experimentar y crear, y lo fundaron.

Según sus propias definiciones teamLab es un grupo interdisciplinar que busca generar un espacio para la co-creatividad, en el que confluyan el arte, la ciencia, la tecnología, el diseño y la naturaleza. Considera que la asociación con la tecnología permite liberar al arte de uno de sus grandes límites, que es el soporte, y ellos se consideran “ultratecnólogos”,⁶ “ya que utilizan la tecnología como herramienta para expandir el conocimiento y la experiencia a través del arte, con la intención de ir más allá y generar nuevas narrativas y lenguajes capaces de conectar con el público de una forma más directa” (Metrópolis, 14 de mayo 2019).

Uno de sus objetivos es proponer nuevos valores que contribuyan a un mejor desarrollo de la sociedad, centrándose hasta ahora en subrayar lo que el mundo es y significa para los humanos. Parten de la premisa de que este es algo que cambia debido a

⁴ Digital Solution, Product, Art y Architect. Ogawamachi Shinko Bldg. 6F, 2-12 Ogawamachi, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0052, Japan.

⁵ Trabajó como editor para una revista de videojuegos durante 4 años en Estocolmo. Al regresar a Japón se hizo cargo de las tareas de gerente de marca y de director de comunicaciones de teamLab, mientras colabora en los proyectos específicos que necesiten de su apoyo.

⁶ “Lo que empezó como un laboratorio de creación y experimentación de un grupo de estudiantes, es hoy un referente en el arte digital a nivel global. En sus oficinas de Tokio actualmente encontramos ingenieros, matemáticos, diseñadores, animadores digitales, artistas, programadores, arquitectos... todos ellos, con un interés común por el arte, la ciencia, la tecnología, el diseño y el medio ambiente. Para ellos, al arte digital libera a la expresión artística de las restricciones materiales y posibilita la transformación a través de la interacción”. Metrópolis (14 de mayo 2019).

nuestra existencia, y si creamos una existencia renovada, sin límites entre el mundo y nosotros, estaremos cambiando nuestro entorno, mejorando nuestra sociedad.

Su mayor protagonismo social, y por tanto también su incidencia de cara a la consecución de sus objetivos, vino en 2011 de la mano del artista Takashi Murakami (1962), cuando los invitó a exponer en su Kaikai Kiki Gallery de Taipei.⁷ La exposición *We are the Future* supuso un éxito rotundo. Después se sucedió la acogida internacional en Singapore Biennale (2013) y la oportunidad de trabajar desde 2014 con la PACE Gallery en sus distintas sedes. Actualmente son representados también por Martin Browne Contemporary e Ikkan Art International. Ahora sus exposiciones se suceden en Gran Bretaña, Francia, Estados Unidos, China, Corea, España, etc. En 2018 se inauguró en Tokio el MORI Building DIGITAL ART MUSEUM: teamLab Borderless, lo que podríamos calificar de *joint venture* entre Mori Building Co., una empresa líder en el ámbito del desarrollo urbano, y el colectivo de arte digital teamLab, que ha permitido inaugurar el primer museo de arte digital. Un año después de su inauguración se ha convertido en un atractivo lugar para los tokiotas y para todos aquellos que visitan la gran metrópoli de Tokio.



FIGURA 2. MORI BUILDING DIGITAL ART MUSEUM DE TOKIO: TEAMLAB BORDERLESS. 2019.
Tomado de <https://borderless.teamlab.art/es/>

Sus trabajos se cuentan ya entre las colecciones permanentes de Art Gallery of New South Wales, Sydney; Art Gallery of South Australia, Adelaide; Asian Art Museum, San Francisco; Asia Society Museum, New York; Borusan Contemporary Art Collection, Istanbul; National Gallery of Victoria, Melbourne; y Amos Rex, Helsinki.

Interactividad, efectos sinestésicos y una estética con abundancia de elementos,

⁷ Murakami desde hace años tiene programas de apoyo, como manager y mentor de jóvenes artistas.

vivos colores y referencias a la tradición, son elementos constantes que caracterizan sus obras.

3 SUS PLANTEAMIENTOS

3.1 FIN ÚLTIMO

Hay en teamLab una conciencia de beneficio y utilidad social. En sus creaciones no se busca el deleite estético *per se*, sino por lo que este es capaz de obrar. Rezuma en ellos un comportamiento social enraizado en los valores de tintes confucianos relativos al sentido de la aportación del trabajo de uno a la comunidad. Por ello, además de trabajos de carácter más comercial, realizan proyectos de carácter educativo y artísticos.

Parten del convencimiento de que nada puede vivir una existencia solitaria y que todas las formas de vida están conectadas. Por más aislados que creamos vivir, estamos interconectados, somos interdependientes, y el mundo depende de nosotros. Y esta conciencia puede cambiar el mundo tal y como lo conocemos, hacerlo más positivo.

Robert Campbell, Director General del Instituto Nacional de Literatura Japonesa concluye en una entrevista a Inoko Toshiyuki: “more than regarding art, you are more interesting in stimulating society.” (Toshiyuki Inoko... 3 octubre 2019).

Una observación muy acertada, pero sin perder de vista que teamLab considera que el arte tiene la capacidad de mostrar la belleza que hay en la sociedad, y que donde no llegan los discursos de las palabras, el arte lo hace con mayor vehemencia.

Estos planteamientos de base no nacen en el carácter concreto japonés para ajarse en el mundo de las ideas, por ello, el mejor modo de transmitirlos es hacérselos experimentar al espectador. Puede existir otro mundo y en las instalaciones lo percibes con tu propio cuerpo, no mirando ante un cuadro, o escuchando como en un concierto. Así confían en afectar positivamente al espectador.

El sintoísmo tiene una visión muy positiva de la naturaleza humana, y comparte con el budismo y el taoísmo la noción de que no hay separación entre nosotros y la naturaleza, la interconexión nos hace estar vinculados, unidos, sentirnos uno. Estas ideas recorren todas sus propuestas.

En este contexto de seres y elementos interconectados, cobra fuerza un concepto muy manejado por ellos: *borderless*, sin fronteras. Frente a la característica dualidad occidental de blanco o negro, conmigo o contra mí, este concepto pone de manifiesto su enraizamiento en la tradición cultural japonesa, pues está muy vinculado con la idea taoísta y budista de fluir, previas a la concepción del mundo *ukiyo* y reinterpretados en él. Unos planteamientos con frecuencia olvidados en la frenética sociedad japonesa, llena de obligaciones y condicionamientos, por una interconexión entendida de un modo demasiado formalista. Por ello con su trabajo generan entornos envolventes que rompen las fronteras entre arte, ciencia, tecnología y creatividad; en sus instalaciones intentan que los recorridos sean libres, no pautados; que unos espacios se unan naturalmente con otros; que los hologramas se paseen por las calles; que los jardines se transformen al llegar la noche; que se pierda la sensación espacial y temporal, etc. Y se animan a soñar con

demostrar que si una ciudad con sus inamovibles edificios, sus farolas, sus calles, puede ser transformada mediante la luz de sus obras, es posible derribar todas las barreras, y mucho más aquellas que nos ponemos a nosotros mismos.

Mejorar la sociedad disolviendo barreras “no boundery world” y expandiendo el mundo con la tecnología expandir nuestra mente, nuestros sentidos, nuestro corazón.

“Art can change the people values –responde Kudo tajante en una entrevista– the way people of thinking, of the standard, of their emotional part. This part we can’t explain by words”. “We try to provide an experience, as the only way to change people mind, new standards” (Stagars, diciembre 2017: 14:31).

Gran parte de la eficacia de sus obras reside en la interacción del público, en su capacidad para reaccionar ante lo que su presencia genera. A este respecto me gustaría comentar dos ejemplos muy distintos en cuanto a los modos.

El primero es la posibilidad que tiene el público en ciertas obras de colorear a su antojo determinados dibujos de flores o animales. Una vez escaneados en la sala, cobran vida inmediatamente y se incorporan a la pieza. De modo que clara y directamente, aquello que yo realizo queda integrado en el todo, y es algo experiencial.

El segundo caso lo relata Inoko en una participación en el World Economic Forum bajo el título *Visionary Art Digital World*. En la charla explica cómo en algunas de las instalaciones, si miramos el entorno natural que se proyecta en paredes suelos y techos y permanecemos quietos, las flores despliegan todo su esplendor, pero si nos movemos y las pisamos mueren. Si la sala se llena de gente, las flores desaparecen, y se observa que los visitantes comienzan a hablar entre ellos: “Dont´ you think there are too many of us in here?... I´ll go back to the previous space... I´ll go to the next one” (Visionary Art ..., 17 agosto 2016).

El resultado es que de manera espontánea un tercio de las personas abandona el espacio y las flores comienzan a brotar de nuevo. De algún modo, si traducimos en palabras lo ocurrido podemos afirmar que los espectadores experimentaron su influencia negativa en el entorno y la afrontaron. Consecuentemente el lugar se convirtió en un espacio de intercambio, de colaboración y celebración con el retorno de las flores por la acción del público. Todo porque el espectador percibe su influencia en la obra, y la obra existe en relación con los individuos.

Inoko nos invita a la siguiente reflexión: “If the artwork is influenced to create something beautiful, the presence of others has the potential to be beautiful probably” (Visionary Art ..., 17 agosto 2016)

3.2 TRABAJO COLABORATIVO

Francisco Javier Lázaro y Jacobo Henar en su artículo “Manifiestos para un arte comprometido en la época digital” apuntan que el sacrosanto concepto de autoría del arte moderno en Occidente, se deshace en la época digital, enfatizando la condición de anonimato, “lo cual no deja de ser expresión del abandono de actitudes individualistas juzgadas como poco comprometidas e insolidarias”. Como consecuencia pierde interés la

obra autorreferencial; y se rompe la dinámica reductiva del conocimiento de todos estos trabajos a ciertos círculos limitados, exclusivos y elitistas, en favor de la difusión deslocalizada, abierta y sin fronteras (Lázaro, y Henar, 2020: 7).

En el caso de teamLab es así. Desde el primer momento, la complejidad del medio les llevó a sentir la necesidad de la colaboración, y a depender unos de otros.

En Japón hay constancia desde el siglo VII de la existencia de dinámicas relacionales basadas en el intercambio mutuo de mano de obra y conocimientos con el objetivo de mantener las actividades agrícolas, o en la construcción y reparación de viviendas, en la prevención de incendios, en la gestión de recursos acuáticos y madereros, etc. Algo similar a lo que siguen siendo también en algunos pequeños núcleos rurales de España las facenderas,⁸ prestaciones personales en trabajos comunales por el bien del pueblo. Algo totalmente olvidado en las grandes urbes.

Hay un concepto de procedencia sintoísta conocido como *musubi-tsunagari*, que me parece acertado asociar a teamLab. El primer término hace referencia al poder misterioso de la creación y la armonía, es el espíritu de unión, el crecimiento; mientras que el segundo, *tsunagari*, hace una doble alusión: a la continuidad y a la colectividad (Stokes, 2007: 505).

La cultura japonesa tradicionalmente, aunque reconoce a cada individuo como ser único en su personalidad, no le concibe en solitario, independiente de los demás. Por el contrario lo piensa como un continuo, un hilo conductor entre los ancestros y sus descendientes, y además es visto como un miembro responsable de distintos grupos en la sociedad. En Japón, en un entorno constantemente golpeado por las fuerzas de la naturaleza, sus habitantes han encontrado en la comunidad una forma de subsistir y reponerse en momentos de dificultades, pero también para afrontar el día a día en momentos de normalidad.

Numerosas investigaciones han señalado el acentuado componente individualista de la creación en Occidente, el genio, creador y solitario, frente a Japón, donde incluso la creatividad deviene de la colectividad, del trabajo en equipo (Lau, Hui, Anna y NG, 2004).

teamLab pone el énfasis en el anonimato de la colectividad, si bien entre los cinco fundadores, hay dos cabezas visibles, Inoko y Kudo. El primero ocupa el cargo de Director General, mientras que el segundo, formado en humanidades, desempeña el cargo de Director de Comunicaciones. Sin embargo, en una conferencia Kudo afirmaba que no tenían títulos, y en tono de broma, insistía en que esta era la razón principal por la cual el suyo estaba siempre cambiando (Takashi Kudo..., 15 julio 2019).

Adam Booth, artista británico con más de diez años de experiencia en teamLab lo resume perfectamente: “Everybody brings their own skills to a project: engineers, designers, programmers. Nobody could do this on their own. It’s like a contemporary atelier (Takashi Kudo..., 15 julio 2019).” En una intervención en el programa de la NHK *Begin Japanology* él mismo destacaba cómo en Europa, su primer entorno artístico “a

⁸ En origen el término facendera hacía referencia a la prestación personal de naturaleza jurídico-privada, derivada de la entrega de la tierra a cultivadores sometidos a régimen señorial y que equivalía a la realización de trabajos en las posesiones del señor. *Diccionario del español jurídico* (s/f).

lone artist hides in a studio and then comes out with his magnum opus. And the paintings are framed with the intention for each individual piece to stand out on its own. He contrasted that with the traditional Japanese artwork, which involves large groups of artists working together” (Electric Dreams. Global, enero 2019).

Ninguno tiene despacho independiente y en la gran pecera que hay en cada una de las plantas que ocupan en la zona de Shibuya, se distribuyen por grupos de trabajo. Las ideas base se ponen en común para desarrollarlas y buscar el modo de hacerlas realidad. Hay un verdadero sentido de equipo y de dependencia, lo que no quiere decir que no haya una jerarquía y todo se decida en asamblea.

El trabajo del día a día les lleva a poner en práctica y experimentar con las ideas principales que motivan sus creaciones: la interconexión e interdependencia.

El modo de trabajo de teamLab, sus planteamientos y sus realizaciones presentan muchas conexiones con el mundo *ukiyo* del periodo Edo. En ambas épocas, tras años de conflictos y recuperación económica, la sociedad se asienta sobre una economía de servicios. Largos periodos de paz que permiten hacer planes y tener la confianza en la posibilidad de un mundo mejor. En ella los medios de comunicación de masas cumplen su función y difunden las novedades. ¿Cómo si no hubieran alcanzado fama las grandes bellezas de Edo, sino a través de los grabados?, ¿cómo si no habría conseguido 2.3 millones de visitantes en un año la exposición *Borderless* en Tokio?⁹ A través de internet, personas de todo el mundo han compartido sus realizaciones a través de sus propias plataformas, de sus propias redes, y han impulsado su difusión y reconocimiento.

La producción de estampas de Edo fue el resultado del trabajo conjunto. El pintor a la tinta no necesitaba otras herramientas más que sus pinceles, la tinta y la seda o el papel para desarrollar su obra. Pero la técnica del grabado en madera requería de la colaboración de distintos profesionales: el editor, que ponía en marcha el proyector, el dibujante, el grabador y el estampador. Todos trabajaban para que se pudiera materializar la idea, ya fuera esta del artista o del editor.

En las obras de teamLab, como en el caso de las estampas *ukiyo*, las herramientas que ayudan a materializar las ideas de los creativos pertenecen a la tecnología digital, y se requiere de un amplio equipo de profesionales especializados en muy distintos temas: arquitectura, dibujo, animación, programación, cálculos matemáticos, etc.

En los inicios del grabado *ukiyo*, nadie firmaba la autoría de los trabajos, con el tiempo, según avanzó la consolidación de este tipo de creaciones, fueron apareciendo las firmas de los dibujantes, de los editores, de los grabadores... Quien sabe si según se consolide más y más teamLab, también se siga este patrón asentado de firma individualizada de los proyectos.

Como los editores del periodo Edo, teamLab trabaja por encargo un tanto por ciento de sus realizaciones, y otro tanto por ciento muy elevado lo emplea en proyectos

⁹ La exposición se celebró en el Mori Building Digital Art Museum de Tokio. Durante un año de apertura, junio de 2018 y junio de 2019, el número de visitantes fue de 2.3 millones superando al Van Gogh Museum de Amsterdam, suponiendo record de visitantes en un museo personal. Procedían de 160 países y regiones de todo el mundo (teamLab Borderless..., 9 de agosto 2019).

propios.

Ninomiya Sontoku (1787-1856) afirmaba:

“Dado que el bienestar de cada individuo está ligado al de la comunidad, los sufrimientos de algunos, si no se les ayuda en tiempos de angustia, eventualmente afectarán las vidas de los demás y frenarán el progreso de todos. La marca de una comunidad civilizada es la que proporciona ayuda mutua, reconociendo la deuda que cada hombre tiene con sus semejantes y con sus antepasados por su contribución al bienestar general” (Malo, 2020)

Este espíritu se percibe en las declaraciones y realizaciones de teamLab:

Although there always is a broad concept for us to aim for, the goal of each project is vague, and we create as we think through and flesh out the full idea. A type of knowledge we discover through a hands-on practice is a knowledge that can be shared. Through such processes, we explore what we call a collective creation. We think technologists and collective creation always come together (Palmiéri, 2020).

Sin embargo, parece haber en su trabajo un algo más en la riqueza de pensar entre todos, que el profesor de Historia del Arte, Yukio Lippit, de Harvard University llama “polinización cruzada” (Lippit, 2018).

3.3 LA NATURALEZA COMO REFERENCIA

Cuando el Espíritu del bosque, personaje de la película *La princesa Mononoke* (1997) de Miyazaki Hayao, pisa el suelo, en lugar de aplastar la hierba, la hace florecer, y cuando el hombre agrede el bosque los alegres *kodama*, personajes/espíritus, símbolos del espíritu y vigor de la naturaleza, desaparecen. Este espíritu de la Naturaleza es lo que teamLab consigue hacer experimentar a quienes se acercan a sus mundos envolventes.

Día a día, en la sociedad ha ido creciendo la conciencia sobre el impacto de nuestra civilización en la naturaleza, y son muchos los lugares comunes que podríamos encontrar entre los artistas que comparten esta preocupación social y este tema. Sin embargo, entre los artistas japoneses podríamos decir que goza de una larga tradición, pues los géneros de pintura de paisaje y los de flores y pájaros han gozado de un gran protagonismo a lo largo de su historia. Cuando la pintura de paisaje entró con fuerza en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando con Carlos de Haes (Bruselas, 1826-Madrid, 1898), el influjo del fundador de la pintura de paisaje a la tinta, Wang Wei (701-761) llevaba ya un largo camino recorrido.

La naturaleza ha sido a lo largo de los siglos el espejo de la sociedad japonesa, que se ha proyectado en los vacíos y lugares indefinidos por las nieblas de la pintura a la tinta, o en la robustez de los troncos de pino donde se posan los halcones de la escuela Kanô, o en las hierbas de otoño que se mecen con la brisa de la noche mientras se contempla la luna de la escuela Rinpa. Las palabras de estación son claves en la poesía, dado que marcan el paso de la primavera al verano, después la llegada del otoño que entrega el relevo al invierno, hace presentes unos trabajos, unos sabores, unos olores, un estado de ánimo. El arte japonés está lleno de obras que hacen alusión a ello, y teamLab, en un formato completamente diferente, toma el testigo y proyecta en escenarios envolventes elementos que resuenan en el espíritu del pueblo japonés más que en ningún otro.

Contemplando obras digitales e inmersivas de otros artistas como por ejemplo las

de Refik Anadol (1985), de origen turco y asentado en Estados Unidos, se percibe aún más el sustrato cultural que ambos, Anadol y teamLab, tienen como punto de partida. Hay en el primero una mayor abstracción en los temas y en su ejecución, manifiesta por ejemplo en el interés por explorar el espacio entre el mundo físico y digital, creando una relación híbrida entre arquitectura y *media arts* mediante data e inteligencia artificial. El resultado son obras que invitan a pensar sobre la percepción dinámica del espacio con formas geométricas, patrones dinámicos de dibujos lineales que rodean al espectador, digital data. *Infinity Room* (Estambul, 2015), *Infinite Space* (Washington, 2019) o *Machine Hallucination* (Nueva York, 2019) constituyen algunos ejemplos representativos.

Desde que Platón concibiera una dualidad entre el mundo sensible, perceptible a través de los sentidos, calificado de cambiante y poco fiable; y el mundo inteligible o mundo de las ideas, por el contrario eterno, inmutable, donde podemos encontrar las ideas verdaderas de las cosas, accesible por la inteligencia, las artes en Occidente han primado la búsqueda de lo que pertenece al mundo de las ideas, con el sueño utópico de hallar definiciones inamovibles.

Por el contrario, teamLab se mueve en el mundo sensible, en el mundo de la percepción, siendo sus obras una invitación a dejar fuera la palabra y el pensamiento, como las enseñanzas del budismo zen, transmitidas de corazón a corazón. Generalmente elige la concreción de los elementos figurativos, aunque tiene también obras de 2019 como *The Columns*, *Tunnel into the void* o *Crystal of Light* que podríamos decir escapan a dicha figuración, si bien inciden en las percepciones visuales y sonoras. Objetos reales del mundo de la naturaleza, que no son filmaciones, ni dibujos animados, sino elementos analizados en sus partículas, colores y movimiento, y transformados por el lenguaje digital: mariposas, crisantemos, carpas de colores, hilos de lluvia, olas batiendo con fuerza, etc.

La propuesta de otros mundos sin límites ha llevado a teamLab durante varios veranos consecutivos a intervenir el frondoso jardín Mifuneyama (1842-1845), en Takeo, prefectura de Saga, al sur de Japón. Fue construido por Nabeshima Shigeyoshi (1800–1862) teniendo el monte Mifuneyama como punto escenográfico de referencia. Cincuenta hectáreas con estanque, hermosas flores, árboles centenarios, que cuando llega la noche se transforman en un mundo completamente distinto, pero que alcanza igualmente a admirar a sus paseantes con su belleza (teamLab illuminates..., 11 de agosto 2017): la gran roca cuajada de flores proyectadas cambiando con las estaciones, la barca que navega como un espíritu sobre las aguas donde se proyecta rodeada de carpas de colores que juegan a ser cometas meteóricas, luces que detectan la presencia y alteran el recorrido, agua en cascada que de día no existía, trazos caligráficos que se mueven con fluidez en la entrada de la cueva, etc. *A Forest Where GODS Live* fue el título de la muestra en 2018. El bosque al llegar la noche se transforma y comienza un recorrido en el que se nos muestra lo que estaba oculto.

“We were all born in Japan, and this definitely shapes us... We represent nature in this style, however, technology helps make things differently – these are not really linear drawings” (Lee, 3 de febrero 2017).

En títulos de obras como *Flowers Bloom in an Infinite Universe inside a Teacup*

(2016),¹⁰ mucho más sencillas que las grandes instalaciones, encontramos expresado ese ser japonés, tan permeado de enseñanzas como las de la escuela budista zen, que contempla el universo en cada pequeña cosa de nuestro alrededor, ayudándonos a descubrir su grandeza.

Sus obras no pretenden ser una recreación de la naturaleza sino una interpretación artística de la misma.

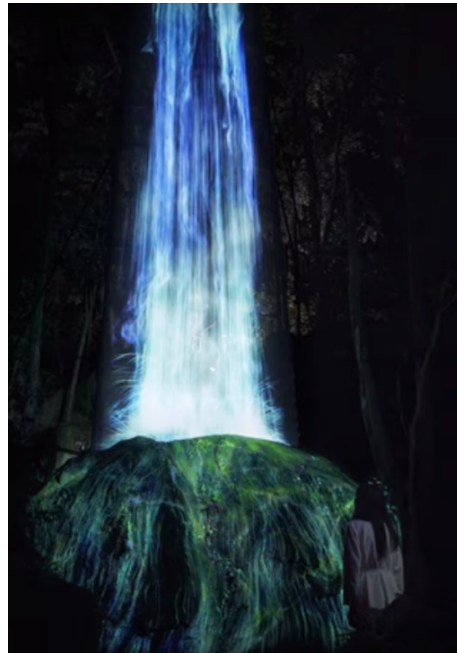


FIGURA 3. UNIVERSE OF WATER PARTICLES ON A SACRED ROCK, TEAMLAB, 2017. NATURALEZA DIGITALIZADA.

Tomado de <https://www.teamlab.art/w/sacred-rock/>

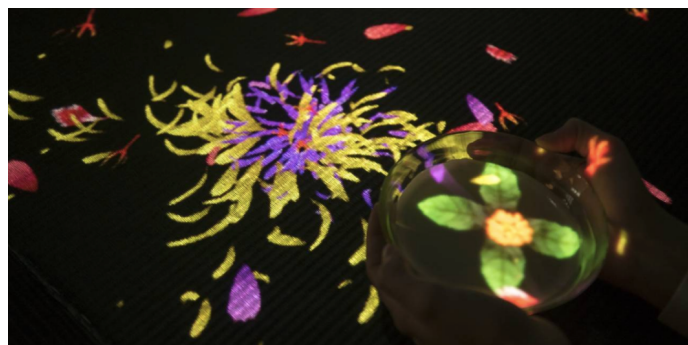


FIGURA 4. FLOWERS BLOOM IN AN INFINITE UNIVERSE INSIDE A TEACUP. TEAMLAB, 2016. INSTALACIÓN INTERACTIVA DIGITAL.

Tomado de <https://www.teamlab.art/w/flowersbloom/>

¹⁰ teamLab, 2016, instalación digital interactiva. Sin fin. Sonido: Hideaki Takahashi.

3.4 LA CONTINUIDAD COMO CATEGORÍA ESTÉTICA

Hay otro elemento que junto con el mundo de las ideas ha prevalecido durante largo tiempo en el arte occidental y es la novedad, la ruptura constante con las anteriores generaciones como necesidad de diferenciación y reafirmación.

Algo que no ha sido así en la tradición japonesa, donde se ha valorado la continuidad, y la pervivencia de talleres y escuelas que han pasado su legado de una generación a otra.

Debemos recordar el ceremonial sintoísta de reconstrucción cada veinte años de la edificación dedicada a la diosa Amaterasu en el santuario de Ise, y de todo lo que este contiene. Solo los grandes maestros están encargados de rehacer los distintos tesoros que alberga. Periodos de guerras y penurias han alterado en ocasiones el tiempo de reconstrucción, pero esta fidelidad ha permitido que hoy conozcamos los estilos arquitectónicos más antiguos de Japón, técnicas de lacado, trabajos en metales y de otras artes, que de otro modo habrían quedado olvidadas por el paso de los siglos. El lacador Murose Kazumi (1950) afirma que veinte años son los necesarios para que un discípulo pueda alcanzar el nivel del maestro en estas tareas.¹¹

teamLab apuesta en esta línea por la continuidad como categoría estética:

“New ideas are always affected by the old ones somehow, and they all exist in our heads, our imagination, without boundaries. But if we want to express something in the physical world, we are framed by its physical dimension. We see the digital world as a potential to overcome this” (Lee, 3 de febrero 2017).

Todo lo nuevo está afectado por lo antiguo, por el pasado, y la novedad de lo digital es que ofrece una gran libertad al permitir escapar del tamaño del material al que hasta ahora estaba sujeto el arte, si bien está vinculado a una muy compleja tecnología.

“Whether it’s past or present, I have always believed that everything exists in a relationship of continuity so that’s something that I’ve always wanted to show” (Schaft, 17 de junio 2019).

Por esta razón, cuando contemplamos sus obras y escuchamos sus palabras se percibe tanto en sus planteamientos, ya analizados, como en sus temas y en el aroma de sus formas las referencias del pasado, que de alguna manera, hacen patente en su continuidad una identidad. Recordemos sus palabras: “We were all born in Japan, and this definitely shapes us...” (Lee, 3 de febrero 2017). Y es significativo, que entre los artistas que ejercen de directores artísticos, esté el mencionado Adam Booth, que no es japonés, pero está doctorado y es maestro en pintura de estilo tradicional japonesa, conocida como *nihonga*, un estilo enraizado en el pasado y surgido durante la era Meiji (1868-1912) como respuesta a la pintura occidentalizada, *yōga*, que proponía la modernidad sin desdeñar la tradición.¹²

¹¹ Entrevista Tokio, septiembre 2010. Gracias a la ayuda concedida por Grant Program for Cultural Cooperation, The Japan Foundation.

¹² Gran admirador de Hokusai, Jakuchū, Tawaraya y Kōrin, están entre de los artistas más emblemáticos del arte japonés, que han servido de referencia a sus producciones (Rawlings, 10 de abril 2007).

Si hacemos un recorrido por algunas de sus obras podemos resaltar algunos de estos vínculos o hilos que los mantienen conscientemente unidos al pasado.

El primer ejemplo que nos gustaría citar, porque tiene que ver con su actitud, es el de la instalación *Megaliths in the Bath House Ruins*, en el jardín de Mifuneyama. Un lugar al que gracias a sus herramientas vuelven a dar nueva vida tomándolo como punto de partida, levantando en su centro nuevas construcciones megalíticas, que si bien su mismo nombre remite a un pasado de piedra, su carácter digital lo sume en la más rabiosa modernidad.

En otras obras observamos la presencia de dos grandes intérpretes de la naturaleza japonesa a través del grabado: Katsushika Hokusai (1760-1849) y Ando Hiroshige (1797-1858). Recordemos de Hokusai la novedosa serie *Recorrido por las cataratas de las provincias* (c. 1833–3184). Un tema innovador en su momento: las caídas de agua. Para ello se valió de los nuevos pigmentos importados, el azul Prusia, fuertemente contrastado con los amarillos, marrones y verdes. Delante de la cascada de Mifuneyama, nos parece que cobra vida alguna de las más hermosas como la de Yōrō (“Cascada de de Yoro en la provincia de Mino”).

Inoko llama expresamente nuestra atención sobre los hilos de lluvia de Hiroshige. Bien teniendo en mente “Lluvia repentina en Shōno” (1833-1834), de la serie de las *53 estaciones del Tōkaidō*, o “El puente Ōhashi en Atake bajo una lluvia repentina” (1857) de la serie *100 famosas vistas de Edo*, podemos entender su explicación sobre cómo las pequeñas gotas de lluvia representadas por medio de líneas son continuidad y constituyen una expresión en el espacio del paso del tiempo (como teamLab en la línea del quehacer artístico). Sus recreaciones de agua se basan en el estudio y reproducción del movimiento de las partículas, y estas obras del pasado fueron su inspiración (Toshiyuki Inoko..., 3 oct. 2019). Estas líneas de lluvia podemos verlas caer por ejemplo en *Universe of Water Particles in the Tank, Transcending Boundaries* (2019).¹³

Black Waves in the Tokyo Sky (2019),¹⁴ proyectada sobre la fachada de cristal de un alto edificio permite ver desde el interior la ciudad de noche, abatida por las olas, e irremediamente nos traen frente a nosotros a las barcas mecidas por las aguas de Hokusai con el monte Fuji al fondo, “La gran ola de Kanagawa”.¹⁵ La misma obra *Black Waves* instalada en el castillo de Kōchi (prefectura de Kōchi, Shizuoka), y proyectada sobre los *fusuma*, o paredes correderas, nos hace sentir que el paso dado por el arte es despertar el mundo dormido en las pinturas, al cobrar vida aquellos temas asociados con la plástica japonesa tradicional: las *Olas en Matsushima* de los biombos de Tawaraya Sōtatsu (act. ca. 1600-1643) y de un seguidor de Ogata Kōrin (1658-1716), son algunas de las obras de los artistas más dinámicos y creativos de la historia del arte japonés que vienen ante nosotros.

Waves of Light (2018),¹⁶ *Gold Waves – Continuous* (2018),¹⁷ en las que sus pantallas semejan las hojas de biombos, toman como referencia este biombo magistral de

¹³ teamLab, 2019. Instalación digital interactiva. Sonido: Hideaki Takahashi.

¹⁴ teamLab, 2019. Instalación digital interactiva en bucle. Sonido: Hideaki Takahashi.

¹⁵ Obra perteneciente a la serie 36 vistas del monte Fuji (Fugaku Sanjūrokkei, 1830-1833).

¹⁶ Obra digital, 4 canales, 6 canales, 8 canales o 12 canales. Proyección en bucle.

¹⁷ Instalación digital. Proyección en bucle. Sonido: Hideaki Takahashi.

Tawaraya Sōtatsu y sus intérpretes. Frente a ellas uno tiene la sensación que los estilizados diseños y líneas con los que el pintor tradujo la fuerza y el movimiento del oleaje en una instantánea, cobraran vida.

100 Years Sea Animation Diorama (2009)¹⁸ es todavía un ejemplo más claro de cómo la continuidad es un elemento de aprendizaje y madurez, conscientes de que en todos los antiguos talleres de pintura, la copia del maestro era la mejor herramienta de formación que preparaba la innovación.

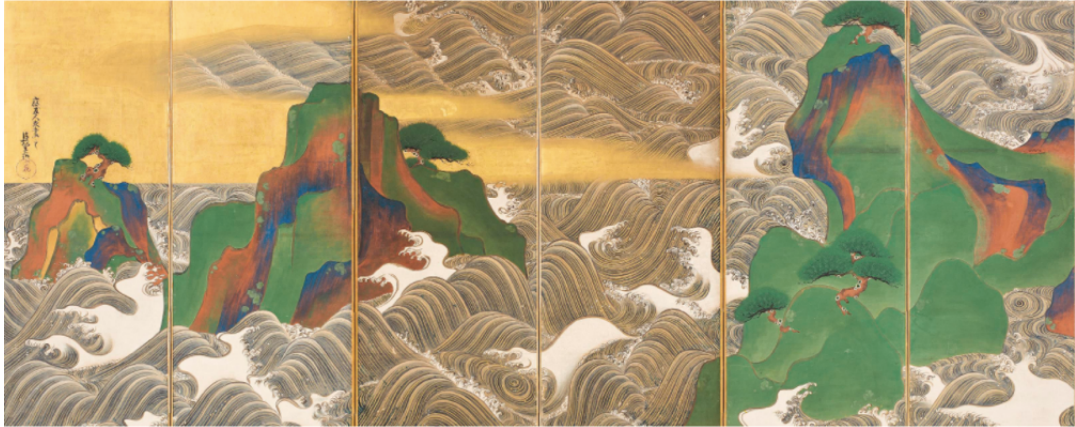


FIGURA 5. OLAS EN MATSUSHIMA. ESTILO ŌGATA KŌRIN, S. XIX. BIOMBO, TINTA, COLOR Y ORO SOBRE PAPEL.

Tomado de <https://www.christies.com/lotfinder/Lot/after-ogata-korin-19th-century-waves-5658530-details.aspx>



FIGURA 6. 100 YEARS SEA ANIMATION DIORAMA (2009). TEAMLAB. INSTALACIÓN DIGITAL, 10 MIN.

Tomado de <https://www.teamlab.art/es/w/100yearssea-2/>

¹⁸ Instalación digital, 10 min. sonido: Hideaki Takahashi.

Un efecto similar nos produce la contemplación e interacción con obras como *Continuous Life and Death at the Now of Eternity, Cannot be Controlled but Live Together* (2019).¹⁹ El mismo título es una declaración de intenciones: contemplar el ciclo de la vida como una eternidad, no considerándonos ajenos sino insertos a él. Los biombos de estilo Rinpa están presentes en sus referencias.

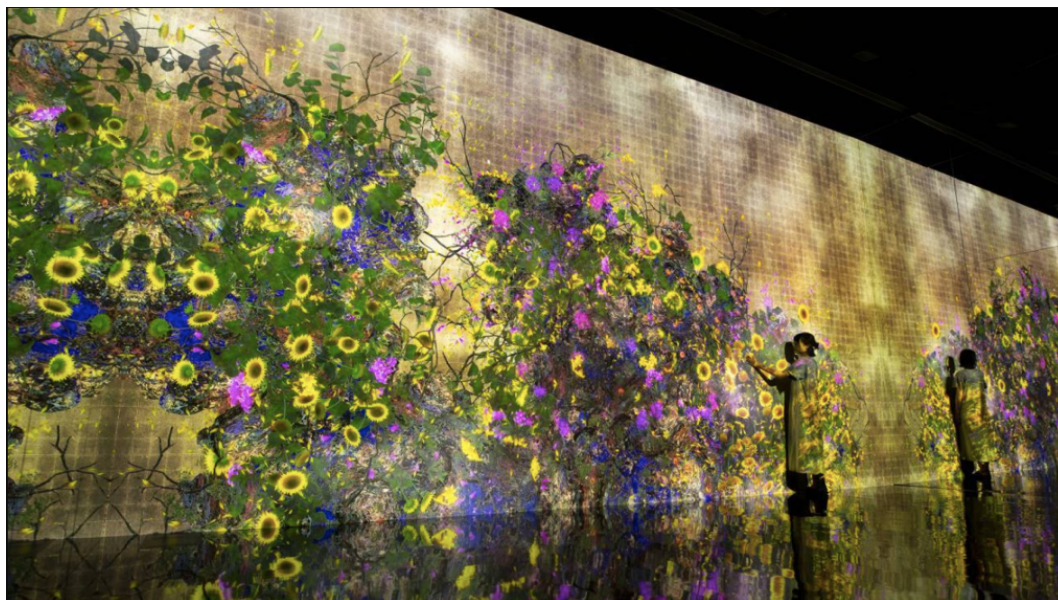


FIGURA 7. CONTINUOUS LIFE AND DEATH AT THE NOW OF ETERNITY, CANNOT BE CONTROLLED BUT LIVE TOGETHER. TEAMLAB, 2019. INTERACTIVE DIGITAL INSTALLATION

Tomado de https://www.teamlab.art/w/continuous_life_and_death/

Fondos de pan de oro reinterpretados como marcadas retículas donde, ante nosotros, la naturaleza actúa y se mueve, la vida y la muerte se dan el relevo sin percibir en ello un drama, sino un continuo. Sobre los fondos dorados la vitalidad de los colores de las escuelas pictóricas del periodo Edo hacen su presencia. Nuevamente, parece que el tema tradicional de la sucesión de las estaciones, abordado por artistas como Sakai Hōitsu (1761-1828) y su discípulo Suzuki Kiitsu (1796-1858)²⁰ por citar algunos, se perpetúa en el presente, buscando conmover a un público diferente. teamLab incorpora con el movimiento el tiempo en sus obras, vemos deshojarse las flores, sucederse la floración estacional. Este dar el relevo unas flores a otras según la época del año, en los biombos se distribuía en distintas partes de la misma composición, es nuestra mirada la que se desplaza para percibir la representación de la alternancia. En las obras digitales, lo que estaba representado en un solo plano gana tridimensionalidad y movimiento. Detenidos frente a la obra contemplamos sus cambios y evolución. En todos ellos, del pasado y del presente se aprecia una cuidadosa observación de la naturaleza y un gran talento colorista.

¹⁹ teamLab, 2019. Instalación de obra digital interactiva, sin fin. Sonido: Hideaki Takahashi

²⁰ La limpieza de la línea y de su color lo acercan mucho a las creaciones de teamLab.



FIGURA 8. FLORES Y ÁRBOLES DE LAS CUATRO ESTACIONES, SUZUKI KIITSU (1796-1858). BIOMBO, TINTA, COLOR Y ORO SOBRE PAPEL. MUSEO IDEMITSU, TOKIO.
Tomado de http://exhibitionreviewsjapan.org/kiitsu-right_2_lb.jpg

Otras obras más tempranas reinterpretan piezas destacadas de la historia del arte japonés, como *Nirvana* (2013),²¹ que homenajea a la pareja de biombos del pintor Itō Jakuchū (1716-1800) conocidos como *Biombos pintados de aves, animales, flores y árboles*. Esta pintura tiene la peculiaridad de estar realizada imitando un gran tapiz de tejido *nishijin*, característico de Kioto, y para ello el artista dividió la superficie en una retícula de 10.000 pequeños cuadrados coloreados individualmente. Digamos que las cuadrículas de pan de oro o plata que sirven de fondo a las composiciones son punto de referencia para subdividir la superficie en unidades más pequeñas. Visto hoy, recuerdan a los píxeles de los primitivos ordenadores. Esto era en realidad eran una limitación técnica en la reproducción de imágenes, pero una vez superada, ha generado un recurso estético. teamLab toma la obra como referencia, olvida el carácter fantástico de la mayoría de los animales de Jakuchū aproximándolos a una representación más realista, y juega con los nuevos formatos de imágenes virtuales en espacios 3-D, generando una tensión con la estética del pixelado. Es un ejemplo muy literal de su interpretación de la categoría de la continuidad.

Mientras en *Nirvana* parece representar el Paraíso terrenal de la Biblia o el Paraíso del Oeste del Buda Amida, en otras fija su atención en los biombos de panoramas urbanos (*rakuchu rakugai zu*). Es el caso del *Tokyo Skytree mural* (2012), de 3 m. de altura por 40 m. de longitud, en el que hay integrados 13 monitores para que ciertas partes puedan estar animadas digitalmente. En esta pieza me gustaría destacar un rasgo muy llamativo que marca la línea de sus investigaciones y lo enraiza en su propia tradición cultural: el tratamiento de la perspectiva espacial. Frente a la perspectiva renacentista axonométrica, donde se privilegia un único punto de vista, en la tradición pictórica japonesa no existe un punto de privilegio, el tratamiento espacial es uniforme. Esto se aprecia muy claramente en el tipo de representaciones de vistas urbanas, en las que el mismo trabajo de detalle se aplica en la parte inferior de la composición, supuestamente más cercana al espectador, que a la última línea del fondo. Nuestra mirada puede vagar por la infinitud de elementos representados con gran precisión de línea, ya sean las hojas de un pino, o el

²¹ teamLab, 2013. Obra digital, 8 canales, 6 min 20 sec. (en bucle).

elegante estampado del kimono del paseante. Cada detalle puede ser la puerta de entrada en la obra.

En el mural de la Tokyo Skytree, los dibujos, realizados por Adam Booth, recogen el espíritu de aquellos biombos de la escuela Kanô, que representaban la ciudad de Edo, o de Kioto, trasladándolo al ambiente metropolitano de Tokio, con su vivacidad, sus tradiciones y su modernidad. Pero además ha sabido combinarlo con los recursos plásticos y el humor de los grabados *ukiyo*.

Por último, es necesario aludir a sus trabajos de trazos caligráficos, como *Reversible Rotation - Continuous, Black in White* (2018).²² Los trazos son magnificados a tal escala que podemos sentir su fuerza, las gotas de tinta que escapan, pero gozando de la tridimensionalidad del espacio, con infinitud de caminos que se abren con cada trazo del pincel invisible. *Enso – Cold Light* (2019), el círculo de un solo trazo, un tema característico de la pintura zen, símbolo del universo, de la totalidad, realizado con la técnica de la caligrafía espacial en 3D, en la que el fondo negro permite aumentar la sensación espacial, algo imposible de pensar en la caligrafía sobre el papel (Metrópolis, 20 de mayo 2019). La obra remite de modo renovado a la tradición al explorarla y reinterpretarla, sintiendo la energía de ese universo en creación que representa, de la mano de la calígrafa Shishū o Sisyu,²³ con quien han creado obras conjuntas como *What a loving and Beautiful World* (2011)²⁴ o *Floating in the Falling Universe of Words* (2012),²⁵ la primera de las cuales fue expuesta en el Salon de la Société Nationale des Beaux-Arts 2015, donde ella participó como artista invitada con una pieza en la que se respira el mismo valor otorgado a la continuidad de teamLab.

Frente a los modos de hacer en el pasado, teamLab está convencido de que la tecnología digital ayuda a romper barreras y a crear nuevas relaciones entre las personas:

“Physical media is no longer the limit. Digital technology has made it possible for artworks to expand physically. Art created using digital technology can easily expand. So, it provides us with a greater degree of autonomy within the space. We are now able to manipulate and use much larger spaces. Also, viewers are able to experience the artwork more directly” (The teamLab collective..., 13 de agosto 2019).

Coherentemente, Kudo Takashi subraya en sus declaraciones como cada época busca y encuentra sus respuestas, pero “We don’t know if our activity is the right answer or not, but it’s something we try to create, something that is beautiful” (Stagars, diciembre 2017).

Un posicionamiento que no abordan en solitario, y que parece cobrar fuerza como también se aprecia en las creaciones de Murakami Takashi, su mentor, que como ellos busca la disolución de fronteras con una mirada puesta en el mundo del periodo Edo.²⁶

²² teamLab, 2018. Instalación digital. Sonido: Hideaki Takahashi.

²³ *Sisyu* (web).

²⁴ Sisyu + teamLab, 2011. Instalación digital interactiva, sin fin. Caligrafía: Sisyu. Sonido: Hideaki Takahashi.

²⁵ Sisyu + teamLab, 2017. Instalación digital, 10 min, Sound: Hideaki Takahashi.

²⁶ Murakami se graduó en Nihonga en la Universidad de Arte de Tokio.

3.5 CO-CREATIVIDAD

El término de creatividad en castellano y en inglés proviene del latín, del verbo “creare”, que significa engendrar, gestar, concebir. Se emplea para definir la capacidad de nuestro ser para generar nuevas ideas, inventar, resolver problemas de modo original, idear nuevas asociaciones entre conceptos ya conocidos, con la voluntad de transformar el entorno de otra manera.

En japonés, uno de los términos para crear es *sōzōryoku*, compuesto por tres ideogramas 創造力, el primero de los cuales significa origen, génesis, el segundo crear, hacer, y el tercero poder, fuerza. De este modo el poder de hacer desde el origen es la capacidad de ser creativo.

Apostar por desarrollar socialmente la capacidad creativa es un objetivo muy comprometido con el presente y también con el futuro.

La idea de continuidad, ya mencionada, también está en la base de este concepto de co-creatividad. En este caso nos referimos a la continuidad creativa, entre teamLab y aquellos que desde su calidad de espectadores, con sus intervenciones se convierten en co-creadores.

Y es que la confianza en el potencial de la creatividad y la creatividad compartida es otro de los pilares que motiva su actividad:

“It is said that in future societies machines will replace humans by taking on most jobs. Presumably, only humans are creative. Therefore, we believe creativity will become most important in the future [...] We believe that humans move with others and think and feel with their physical bodies, that humans form teams with others to perform creative activities and get results, and that is how society developed. In the future it will become extremely important to be collaborative and creative” (Visionary Art Digital..., 17 de agosto 2016: 7:38''-8:46'').

Desde su perspectiva la creatividad es básica para superar conflictos, resolver problemas y afrontar los nuevos retos sociales. Sin embargo en los programas educativos,²⁷ y este es un contratiempo bastante común en todo el mundo, ha quedado desplazada. Es un aspecto de la formación cada vez más olvidado frente a las ciencias exactas, aquellas que solo admiten la posibilidad de una respuesta correcta, que arrinconan todo lo que se mueve en la imprecisión, que se haya fuera de los límites. Todo, a pesar de que “Es la creatividad la que nos permite superar problemas que no pueden definirse como correctos o incorrectos” (Co-creación..., s/f). Sin embargo, “in the real world, there aren't often problems with only one correct answer. By creating new solutions that solve problems in different ways, new correct answers are born. And also, people gain enjoyment in the process. It is creativity that allows us to overcome problems” (Co-creación..., s/f).

Esta falta de aliento para desarrollar la sensibilidad creativa, la libertad de pensamiento y acción, hace que la población no se arriesgue, tema cometer errores y salirse de lo pactado, perdiendo incluso al crecer su creatividad natural, esa que siendo

²⁷ “Humans are naturally collaborative and creative. However, current education emphasizes only one correct answer over all others, stifling creativity. It suppresses free-thinking and behavior that is different” (Co-creación..., s/f).

niños nos sobra a raudales.

Convencido de que la creatividad es lo que ha permitido siempre avanzar a la sociedad, y ser esta el rasgo más puramente humano, se hace necesario aumentar las experiencias creativas, pero sobre todo las co-creativas.

Cuando niños, aprendemos y nos desarrollamos en la interacción con los demás, y ese proceso de aprendizaje no se detiene. Desde la más remota antigüedad, los hijos han aprendido de sus padres y de los demás individuos de la comunidad cómo cocinar, criar a sus bebés, defender a la familia, etc. Aprendemos y nos desarrollamos en función del otro. De modo que “Las personas piensan con sus cuerpos a medida que avanzan por el mundo, y la sociedad se ha desarrollado a través de actividades creativas nacidas de la colaboración. Por eso la experiencia co-creativa es muy importante para la sociedad” (Co-creación..., s/f).

Estos planteamientos y su firme convicción los ha llevado a integrar en sus obras una presencia de elementos que ayudan a crear un entorno en el que se pueda contemplar, reflexionar y experimentar de un modo distinto a lo que la realidad nos tiene acostumbrados. Distintos estímulos y situaciones nos llevan a buscar otras respuestas y otras soluciones.

Por esto se nos ofrece la posibilidad de colorear nuestros propios dibujos para integrarlos, junto a los de otros visitantes en una obra dinámica y en crecimiento. De modo que teamLab combina el trabajo individual guiado por la libertad imaginativa, sin olvidarse de la sociabilidad. El proyecto titulado *Future Park. Co-creación. Creatividad Colaborativa*, se presenta como la más amplia expresión de este posicionamiento.

Este proyecto en concreto va dirigido a los niños y adopta el formato de instalaciones lúdicas en las que distintas dinámicas los invitan a participar con su propio movimiento o sus creaciones plásticas. Pero dicha actuación, siempre encuentra una repercusión en el entorno, y en su relación con ella. Podríamos definirlo sencillamente como un proyecto educativo en el que la creatividad está implicada por los cuatro costados, y además con un claro objetivo de aportación al presente de nuestra sociedad.

“Esperemos que a través de disfrutar de la co-creación, las personas puedan encontrar creatividad en su vida diaria. Fue de tal deseo que nació este proyecto” (Co-creación..., s/f).

“It is more important to create the world than to criticize it” (The teamLab collective..., 13 de agosto 2019).

3.6 ARTAINMENT, ENTRETENIMIENTO O ARTE

Para una gran parte de la sociedad el arte siempre ha sido entretenimiento. Se socializa viendo exposiciones, estando al día en las conversaciones sobre determinadas muestras, disfrutando con la gran habilidad técnica con la que están pintados algunos cuadros, o visitando museos y demostrando con un selfi que hemos pasado por delante de *Las Meninas* de Diego Velázquez. Son menos los que creen en el poder regenerador del arte, en su disposición de agitarnos sin palabras y sin pensar, en la fuerza de su

capacidad de conmover, en su virtud de hacer avanzar a la sociedad.

Artainment (How artainment..., 6 de marzo 2019) es un término que ha comenzado a usarse como fusión de dos conceptos arte + entretenimiento, en inglés **art** + **entertainment**, muy relacionado con experiencias digitales inmersivas, que en ocasiones son interactivas, y que pueden servir para mostrar el arte a una nueva audiencia.

Cabe hacerse la pregunta de si la obra de teamLab cae dentro de esta categoría. Quizás unas obras sí y otras no, pero como hemos mostrado, en su posicionamiento está el lograr generar entornos que provoquen una poderosa experiencia emocional, transpersonal y trascendental que inspire, deleite y provoque un cambio en la percepción del mundo hacia un mayor sentimiento de positividad. Y todo esto no es posible conseguirlo con mera sorpresa, novedad o diseño, se trate de pintura al óleo o tecnología digital, sino inculcando a la realización factores más sólidos, más universales, aún sin consciencia de ello.

Con sus realizaciones teamLab busca realizar obras artísticas, porque, fieles a su compromiso con la sociedad, son de los que consideran que el arte puede cambiar o influenciar el modo en el que una persona o una sociedad piensa (Stagars, diciembre 2017). Pero en este momento, ni ellos mismos se atreven a afirmar si consiguen hacer arte o no: “History will decide if it’s art or not”, siendo conscientes de que el arte digital tiene un escaso recorrido si lo comparamos con el arte tradicional: “It needs time to catch up” (Stagars, diciembre 2017).

Hay que atreverse a imaginar, y para muchos de la generación de los creadores digitales como Refik Anadol y los fundadores de teamLab, la película *Blade Runner* (1982)²⁸ con la gran fachada digital que se yergue en la ciudad como símbolo de sofisticación y modernidad, fue un referente de inspiración y una invitación a ir más allá, a pensar en el futuro.

Inoko se pregunta y nos interroga:

“Maybe in the future, hundreds of years from now when our world looks like the set of Blade Runner, our digital art will be considered traditional. In museums today, most of the exhibits don’t move and don’t interact with the architecture. But what if the architecture influences the artwork, or the other way around so it’s always changing and the whole [experience] also becomes art? Would you visit again?” (Jenie, 21 de septiembre 2018)

4 CONCLUSIONES

Algunas de las conclusiones de este estudio se han ido delineando a lo largo de los distintos apartados, pero la visión de conjunto nos permite detenernos ahora en subrayar lo que planteábamos como objetivo al inicio del trabajo: destacar qué aportaciones supone su ser y su obra al contexto internacional.

²⁸ Dirigida por Ridley Scott, toma como punto de partida la novela de Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968). La acción transcurre en una imaginada ciudad de Los Ángeles en el año 2019. Se imagina en ella un futuro en el que, mediante bioingeniería, se fabrican humanos artificiales denominados replicantes, destinados a realizar, en calidad de esclavos, los trabajos más peligrosos.

Por un lado, viendo el actual contexto de la creación digital-inmersiva, la rápida difusión y gran acogida de los muy variados proyectos de teamLab denota la existencia de innovación creativa de calidad,²⁹ pero además, su carácter de Laboratorio empresarial hace que cuente con el equipo y la financiación estable necesaria para dedicar tiempo y recursos a cada uno de los trabajos, con artistas y profesionales responsables en cada uno de ellos.

Podríamos concluir en relación con el contexto tecnológico que buena parte de su éxito deviene de saber valorar el medio digital, destacando que frente al arte tradicional de carácter más contemplativo, este medio permite experimentar con todo el cuerpo y muy distintos sentidos, creando obras que además permiten la interacción, concepto que ocupa un lugar prioritario en su obra. La experiencia estética puede llegarnos a través de la contemplación de la mutilada Victoria de Samotracia, o contemplando el valle desde la cima de una montaña, pero también a través de unas hermosas mariposas que mueren bajo el tacto de nuestras manos como en su obra *Aleteo de mariposas, nacidas de las manos* (2019), o en la experiencia de sentirte perdido en un espacio con ilusión de infinitud como en *Forest of Resonating Lamps - One Stroke* (2016).³⁰

Sakai Daisuke, uno de los ingenieros de teamLab recapitula diciendo: “Digital art is all about dissolving borders” (Sakai, 29 de mayo 2018), y frente a la clara definición, a las sistematizaciones y clasificaciones que han dominado la cultura occidental, teamLab aporta con el apoyo del arte digital, la posibilidad de no categorizar dramáticamente, de caminar sencillamente sin encajonar situaciones ni conceptos, la oportunidad de dejar fluir sin palabras que nos limiten, siguiendo unos planteamientos muy propios del budismo de la escuela zen como es la transmisión de corazón a corazón. Y si el zen se sirvió del pincel, los jardines y la cerámica para transmitir visual y sensorialmente sus enseñanzas, teamLab se sirve del mundo digital.

Además, han sido capaces de investigar y generar nuevas formas para que las personas se relacionen con el entorno a través de sus obras, que sin duda servirán de punto de partida para nuevos creadores.

Por otro lado, la capacidad de experimentación con el nuevo medio que conduce a la mejora de las herramientas para conseguir las imaginadas soluciones plásticas concebidas, ha sido posible solo gracias a lo que Yukio Lippit llama “polinización cruzada” entre personas con distintas capacidades y entre disciplinas, llamando incluso puntualmente a la puerta de artistas y profesionales que pueden contribuir en proyectos concretos. El resultado nos hace comprobar que renunciar al protagonismo de la individualidad conlleva pérdidas, pero supone un mayor beneficio. Su modo de hacer va más allá del trabajo colaborativo, de larga raigambre en la cultura japonesa, llega al pensar en unidad, vacío cada uno de sus intenciones, apostando por la obra, para que esta alcance su deber ser, su función en plenitud, tocando al espectador, ayudándole en su caso a adoptar una actitud positiva y socialmente beneficiosa. Se detectan en ello ciertas concomitancias con los planteamientos de comunión artística del colectivo LabCA

²⁹ Algunos de los premios recibidos: TANC Asia Prize, Outstanding Contribution Award (2015); Prix Arts Electronica, Interactive Art, Honorary Mention (2014); Unity Awards, Best VizSim Project (2013). Laval Virtual Revolution, Architecture, Art and Culture Award (2012) (Daisuke Sakai & Takashi Kudo..., s/f.).

³⁰ Instalación interactiva, cristal de Murano, LED, sin fin. Sonido: Hideaki Takahashi.

(Labca.art (2019));³¹ que tiene que ver con un fuerte vínculo que se establece con alguien o algo que está fuera de nosotros, pero que llegamos a sentir nuestro. Tiene en ambos casos relación con la palabra griega *koinonia*, “acción de poner en común”, de compartir. El título de su proyecto *2+dos=5. Proyecto de Comunión Artística*, habla también del concepto actual de sinergias, en este caso entre artistas, en el caso de teamLab, entre artistas, profesionales y disciplinas. Apuestas del nosotros frente al yo.

El interés de teamLab por la naturaleza no debe llevarnos a pensar en ellos en términos de propuestas de ecologismo radical y planteamientos ecocéntricos, en impulsar reformas legales para la protección del medioambiente, sino en términos de belleza. *Beautiful*, un concepto que ellos manejan como un valor de la obra y las relaciones que genera, y que tratan de rescatar desde la tradición cultural japonesa para el arte contemporáneo, que lo ha denostado durante décadas como un valor caduco.

Mientras que la tradición griega buscó la belleza en unas proporciones ideales del cuerpo humano, la tradición japonesa hizo lo mismo contemplando el entorno natural y su devenir, y si para ello había que reducir el tamaño de un árbol pinzando sus ramas y raíces, resultaba algo justificado por la consecución de un fin como es la creación de la belleza, aparentemente natural. Por la misma razón, si hay que entrelazar toda una serie de cables entre las copas de los árboles o entre los macizos de azaleas, lo más antinatural que puede existir, en la búsqueda de replantear una relación más armónica con la naturaleza, para teamLab y los japoneses no nada discordante, pues el deleite de la belleza construida busca conmovernos y llevarnos a un cambio de actitud de mayor respeto.

Algunos podrían pensar que la actitud de teamLab hacia la belleza de la naturaleza es falsa, pero es similar a la actitud ante la belleza del rostro completamente maquillado de la geisha. Mis conclusiones es que no responden a los parámetros habituales de nuestra mentalidad occidental en los que naturaleza, naturalidad y belleza están profundamente unidos. Sus obras pueden suponer un gasto energético considerable desde el punto de vista ecologista, resultar artificiales en un entorno natural donde su belleza es tan espectacular que no necesita de nada más. Sin embargo, hay sinceridad en ellos y como hemos apuntado una actitud muy japonesa, que considera que el “maquillaje” y el esfuerzo merece la pena si con ello consiguen crear belleza y a través de ella incidir en las nuevas generaciones.

Las flores y los cambios en la naturaleza son capaces de conmover lo más profundo del ser japonés, y el éxito de *Borderless* en Tokio, cuyo público era un 50% extranjero,³² parece demostrar que empieza a hacerlo también fuera de sus fronteras culturales.

Por otro lado su apuesta concreta por estimular la creatividad en la sociedad, es algo digno de admirar en un mundo que dice apostar por las diferencias. Pero sobre todo porque lo hace desde la experiencia, no desde largos discursos y reflexiones, sino desde el mundo sensorial y la inteligencia emocional, mediante gestos como tomar los lápices de colores, resolver con ellos cómo queremos que sea nuestra realidad, y que esta cobre

³¹ 2+dos=5. Proyecto de Comunión Artística (2019). *LabCA* (web).

³² 27% procedentes de Estados Unidos, seguidos de australianos, chinos, tailandeses, canadienses y británico (Rea, 7 de agosto 2019).

vida digital, escapando incluso cuando la queremos tocar; haciendo morir las flores bajo nuestros pies al caminar; transformando ideogramas en las imágenes de sus significados; o conteniendo el discurrir de las aguas con nuestro cuerpo.

Por último, resulta destacable su apuesta por la continuidad como categoría estética, aún a riesgo de ser rechazado por el mercado occidental. Plantear la continuidad con la tradición como un valor en el arte es algo que resulta chirriante en el contexto del arte europeo y americano contemporáneo, que desde que las vanguardias históricas pusieran el acento en la novedad y la ruptura, fue descartada como parámetro artístico. Sin embargo, los trabajos de teamLab, no solo no han sido rechazados, sino muy bien acogidos. Ante esto cabe plantearse algunas preguntas como si esta recepción se debe a que es un nuevo parámetro que estamos dispuestos a asumir, o si la popularidad de que goza desde hace décadas la tradición cultural japonesa en Occidente, con la que ellos entroncan, favorece su apreciación. Quizás hará falta más tiempo de desarrollo para poder contestar a estas preguntas, pero sin duda es un planteamiento osado en el contexto internacional por parte de este colectivo japonés.

Todas estas conclusiones nos llevan al concepto de glocalismo, que si bien lo habíamos esgrimido como un paradigma desde el que contemplar la obra de teamLab, no habíamos vuelto a aludir a él.

El diccionario de Oxford, define el anglicismo glocal como aquello ‘que hace referencia a factores tanto globales como locales o reúne características de ambas realidades’. Este paradigma, *glocal*, curiosamente fue creado por expertos japoneses en marketing a partir del concepto agrícola de indigenización, que significa la adaptación de cultivos foráneos a las condiciones locales. Roland Robertson popularizó el término al utilizarlo para interpretar cualquier situación social, cultural o política en la que las dimensiones global y local se involucran (Robertson, 2014).

Steven Félix-Jäger ha estudiado el modo en el que la globalización ha afectado al arte actual, aportando ejemplos de la abundante bibliografía generada por la idea de lo global frente a la tradición de lo local en otros campos, estando pendiente profundizar en ello desde la perspectiva artística (Félix-Jäger, 2020: 2).

Este autor habla de que el término global se entiende como un contexto amplio en el que cohabitan sistemas más pequeños. En ocasiones surgen complicaciones para navegar de un sistema a otro a causa de los límites de comprensión de las barreras culturales. El argumenta de modo genérico que en un mundo crecientemente globalizado los artistas, y lo hemos visto en el caso de teamLab, no pueden escapar a las raíces culturales de su mundo conocido, están enraizados en lugares particulares, pero sus obras atraviesan innumerables entornos culturales (Félix-Jäger, 2020: 4, 9-10). teamLab alimenta culturalmente el proyecto de globalización agregando narrativas locales distintivas al mundo del arte. Muchos de sus componentes se han formado en el extranjero durante un periodo, de manera que se percibe también una cierta negociación de identificaciones narrativas globales, locales, transnacionales y emergentes.

teamLab consigue desde lo local conmovir a lo global, aportando a la comunidad humana su experiencia particular, en todos los temas que hemos abordado, para ser co-creadores de nuestro entorno.

BIBLIOGRAFÍA

- 2+dos=5. Proyecto de Comunión Artística (2019). *LabCA*. <https://labca.art/> [consulta: 07/05/2020].
- Baigorri, L. (2012). “Vídeo, Net Art. Arte y comunicación en la era de la mitificación tecnológica”. En Gras Balaguer, M. (ed.). *Narrativas digitales y tecnologías de la imagen*. Barcelona: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y Casa Asia, 219-231.
- Begin Japanology (21 enero 2015): Japanophiles. Adam Booth. *NHK*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=H6rccZv_c5U [consulta: 07/05/2020].
- Behind the Scenes with TeamLab | Brilliant Ideas Ep. 67 (24 de enero 2018). *Bloomberg*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=7ilUiSLaJQo> [consulta: 30/04/2020]
- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Consorcio de Salamanca.
- Brea, J. L. (2004). *Humanismo y nuevas tecnologías*. Madrid: Alianza.
- Cabañas Moreno, P. / Ferro Payero, M^a J. (2019). *2+dos=5. Proyecto de comunión artística*. Terrassa: Ajuntament de Terrassa.
- Carroll, N. (2002). *Una filosofía del arte de masas*. Madrid: A. Machado Libros.
- Co-creación. Creatividad Colaborativa (s/f). *teamLab Future Park*. Recuperado de <https://futurepark.teamlab.art/es/about/> [consulta: 07/05/2020].
- Daisuke Sakai & Takashi Kudo: Heavyweight light artists. *C2 Commerce + Creativity*. Recuperado de <https://www.c2montreal.com/speaker/daisuke-sakai-takashi-kudo/#/> [consulta: 30/04/2020]
- Diccionario del español jurídico*. Rescuperado de <https://dej.rae.es/lema/facendera> [consulta: 07/05/2020].
- Elías Merino & Tadej Droljc “Synspecies” Live A/V. (2019). *LEV Festival*. Recuperado de <https://levfestival.com/19/lev-gijon/elias-merino-tadej-droljc-synspecies-live-a-v/> [consulta: 30/04/2020]
- Félix-Jäger, S. (2020). *Art Theory for a Global Pluralistic Age: The Glocal Artist*. Cham (Switzerland): Palgrave Macmillan. <http://doi.org/10.1007/978-3-030-29706-0> [consulta: 07/05/2020].
- Guest artist: Sisyu. Salon de la Société Nationale des Beaux-Arts (2015). *Sisyu*. Recuperado de http://www.e-sisyu.com/en/works/kuukarasukuwarerukarasu_C27 [consulta: 30/04/2020]
- How artainment fuses technology and art to create a whole new world of attractions (6 de marzo 2019). *Networking the attractions business*. Recuperado de <https://blooloop.com/features/artainment-trend-museums-attractions/> [consulta: 07/05/2020].
- Jenie, Asih (21 de septiembre 2018): 5 Minutes With... teamLab! *Indesignlive*. *SG*. Recuperado de <https://www.indesignlive.sg/people/5-minutes-with-teamlab-singapore> [consulta: 07/05/2020].
- Jounetsu Tairiku - Toshiyuki Inoko (teamLab) / versión Eng. (22 ago. 2012). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jgAotwgSS9M> [consulta: 07/05/2020].
- Lau, S. / Hui, Anna H. H. / NG, G. Y. C (2004): *Creativity: When East Meets West*. London: World Scientific.
- Lázaro, F. J. y Henar, J. (2020). “Manifiestos para un arte comprometido en la época digital”. *Artnodes*, 25, 1-10. <http://doi.org/10.7238/a.v0i25.3328>. [consulta: 07/05/2020].
- Lee, P. (3 febrero 2017): teamLab: Transcending Boundaries. *Widewalls*. Recuperado de <https://www.widewalls.ch/teamlab-interview-kudo-takashi/>
- Lieser, W. (2010). *Arte Digital. Nuevos caminos en el arte*. H.F. Ullmann Publishing.
- Lippit, Y. (2018). teamLab: Past, Present, and Future. *Exhibition teamLab*. Recuperado de <http://exhibition.team-lab.net/siliconvalley/review/> [consulta: 07/05/2020].
- Malo Sanz, M. (2020). “Breve recorrido por el emprendimiento social en Japón: Del Japón pre-moderno hasta el Tōhoku post Fukushima”. *Mirai. Estudios Japoneses*, 4.
- Melting Memories (2018). *Refik Anadol*. Recuperado de: <http://refikanadol.com/works/melting->

[memories/](#) [consulta: 30/04/2020]

Metrópolis (20 de mayo 2019). *teamLab*. Radio Televisión Española. Recuperado de <https://www.rtve.es/television/20190514/teamlab/1934327.shtml> [consulta: 07/05/2020].

Palmiéri, Ch. (2020). About teamLab. *Archee. Arts Médiaiques & Cyberculture*. Recuperado de <http://archee.qc.ca/wordpress/portfolio/about-teamlab/> [consulta: 07/05/2020].

Pinceladas de luz dan vida a la obra de Miguel Ángel (8 diciembre 2018). *Panasonic Pasa La Voz RP*. Recuperado de <https://panasonic-pasalavozrp.prezly.com/pinceladas-de-luz-dan-vida-a-la-obra-de-miguel-angel> [consulta: 30/04/2020]

Rea, N. (7 de agosto 2019). On View: teamLab's Tokyo Museum. *Artnet news*. Recuperado de <https://news.artnet.com/exhibitions/teamlab-museum-attendance-1618834> [consulta: 07/05/2020].

Robertson, R. (2014). *European glocalization in global context*. Basingstoke (Gran Bretaña) / New York (EE.UU.): Palgrave Macmillan.

Sakai, D. (29 de mayo 2018). Dissolving Borders: teamLab's Founder on Digital Art. Recuperado de <http://technopark.ifmo.ru/en/dissolving-borders-teamlab-s-founder-on-digital-art/> [consulta: 07/05/2020].

Schaft, E. (17 de junio 2019): Interview: teamLab founder Toshiyuki Inoko on digital art and his Shanghai show. *Time Out Shanghai*. Recuperado de http://www.timeoutshanghai.com/features/Art-Art_Features/67592/teamLab-founder-Toshiyuki-Inoko-on-digital-art-and-his-Shanghai-show.html

Speech by Takashi Kudo at the Creative State Summit 2019. <https://vimeo.com/348106924>

Stagars, M. (diciembre 2017): Digital transformation: Interview with Takahashi Kudo, teamLab. *Digital Transformation*. Recuperado de <https://digitaltransformation-film.com/takashi-kudo/> [consulta: 30/04/2020]

Stokes, J. (2007). *Changing World Religions, Cults & Occult today. Religions, Movements, Belief Systems*. Material del autor. Recuperado de [https://books.google.es/books?id=DTPJpanTizwC&pg=PA11&lpg=PA11&dq=Stokes,+J.+\(2007\):+Changing+World+Religions.&source=bl&ots=xLwaAKq7O7&sig=ACfU3U33sgfTxrWOjDrTmjBGxthaPIQwHQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiGIPmRv8XpAhWDAmMBHU16AIYQ6AEwCXoECAkQAQ#v=onepage&q=Stokes%2C%20J.%20\(2007\)%3A%20Changing%20World%20Religions%2C&f=false](https://books.google.es/books?id=DTPJpanTizwC&pg=PA11&lpg=PA11&dq=Stokes,+J.+(2007):+Changing+World+Religions.&source=bl&ots=xLwaAKq7O7&sig=ACfU3U33sgfTxrWOjDrTmjBGxthaPIQwHQ&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwiGIPmRv8XpAhWDAmMBHU16AIYQ6AEwCXoECAkQAQ#v=onepage&q=Stokes%2C%20J.%20(2007)%3A%20Changing%20World%20Religions%2C&f=false) [consulta: 30/04/2020]

Takashi Kudo - Digital Arts by teamLab (15 julio 2019). *Creative Victoria*. <https://vimeo.com/348106924> [consulta: 30/04/2020]

teamLab Borderless Becomes the Most Visited Single-Artist Museum in the World (9 de agosto 2019). *El Economista*. Recuperado de <https://www.eleconomista.es/empresas-finanzas/noticias/10033695/08/19/teamLab-Borderless-Becomes-the-Most-Visited-SingleArtist-Museum-in-the-World.html> [consulta: 30/04/2020]

teamLab illuminates Japanese forest with digital projections (11 de agosto 2017). *De zeen*. Recuperado de <https://www.dezeen.com/2017/08/11/video-teamlab-illuminates-japanese-forest-digital-projections-movie/> [consulta: 30/04/2020]

The teamLab collective: defining beauty through digitization (13 de agosto 2019). *Networking the attractions business*. Recuperado de <https://blooloop.com/features/teamlab-collective-digital-art/> [consulta: 07/05/2020].

Toshiyuki Inoko - 「Media Art Goes Public」 (19 enero 2015). *Innovative City Forum*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=T2RCZO7RpOU> [consulta: 30/04/2020]

Toshiyuki Inoko - Changing Perspectives with Art (3 octubre 2019). *NHK World Japan. Face to face*. Entrevistador: Robert Campbell. Director General, National Institute of Japanese Literature. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=L-oKEyC7CfI> [consulta: 30/04/2020]

Visionary Art Digital World | Toshiyuki Inoko. (17 ago. 2016). *World Economic Forum*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Z_jtB1_j8ik [consulta: 30/04/2020]

Wallis, B. (2001). *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación*. Madrid: Akal.