

kitazu&gómez

ANCHOVYCENTRISM



ANCHOVYCENTRISM

Hay algo de ironía triste, tal vez, en el hecho de que los acercamientos más innovadores y potentes a una superación de la cosmovisión antropocéntrica coincidan precisamente con el momento en que la presencia de la humanidad sobre la tierra ha dejado una impronta tan fuerte - indeleble - que hemos empezado a hablar de una nueva época geológica, el Antropoceno. Por descontado que ya ha habido intentos históricos de acabar con el 'excepcionalismo humano', promovidos por algunos de los pensadores románticos o también por los valedores de la *deep ecology* en auge durante las últimas décadas del siglo pasado. Pero ha sido sólo con la eclosión de las recientes propuestas rompedoras, como la ontología orientada a objetos (OOO), las 'ontologías planas' o la corriente del antiespecismo, que parece que estamos dispuestos a aceptar.

Este es el espíritu que motiva y alienta la exposición ANCHOVYCENTRISM, el último proyecto de la pareja artística Kitazu&Gómez, en la que sustituyen la **perspectiva** humana - ¿quién lo iba a decir? - por la **de la anchoa**.

En la muestra se aprecian dos ámbitos temáticos principales: por un lado, los tiernos micromundos que evocan sobre lienzos blancos, pequeños recortes de un **universo en miniatura**, y por el otro, sus flamantes trabajos inspirados en la técnica ancestral del **esgrafiado**. El punto de unión entre estas dos vertientes lo encontramos, precisamente, en la alegre presencia de sus anchoas, que no pierden ninguna ocasión para jugar, disfrutar y explorar los entornos que les regalan sus dos creadores.

En los trabajos de Megumi y Jesús, la presencia del ser humano se reduce así a un mero trasfondo.

El esgrafiado - plasmado con **delicioso verismo**, tan detallado que cuesta distinguir el lienzo de una piedra - se convierte en una suerte de parque de aventuras para sus pequeños habitantes, antes paisaje natural que artefacto humano. Lo mismo sucede también con los cuerpos de los dos artistas: por momentos se tornan visibles, claro que sí, pero siempre se contemplan muy de cerca, desde ángulos extraños, desde los tiernos ojitos de la anchoa y sus amigos.

*

John Ruskin no suele considerarse un experto en materia de anchoas, pero el gran erudito británico no sólo fue un ecologista *avant la lettre*, sino también, al parecer, un buen conocedor de las alegrías de la vida marina. En su breve escrito sobre la «virtud de la moderación» (perfectamente insertado, como ven, en el horizonte de la época victoriana), emplea la imagen del pez - y no, como tantos otros, la del pájaro - para hablar de su idea de libertad total:

No human being, however great, or powerful, was ever so free as a fish. There is always something that he must or must not do; while the fish may do whatever he likes.

Nunca sabremos, desde luego, lo que Ruskin - gran amante de las artes y artista también él mismo - hubiera opinado de la espléndida muestra de Kitazu&Gómez en la Galería Blanca Soto. Sí que resulta evidente que tuvo toda la razón: la libertad del pez es infinita, y la obra de Megumi y Jesús es la mejor prueba de ello.

Marius Christian Bomholt

アンチョビ中心主義

皮肉で悲しい話かもしれませんが、人間中心の世界観を克服するための最も強力な革新的な研究によると、人類は地球に「いつまでも消えない」非常に大きな痕跡を残してしまいました。新しい時代、人新世について語り始めたのです。もちろんロマンチックな思想家、または過去数十年間に増加しているディープエコロジストによって「人間中心主義」に終止符を打つ試みはすでにありました。しかしそれは、オブジェクト指向存在論やフラットオントロジーという画期的な提案などがされるに止まりました。結局、私たちは人間と人間の間の基本的な平等を受け入れる準備はできている、大衆としてのその生活をするのに役立つ平等、それは昔の君主制よりも千倍優れています。

これは、アーティストのキタズ&ゴメスがプロジェクト「アンチョビ中心主義」を始めた動機でありそれを続けるモチベーションにもなりました。なんと、彼らは人間の視点点をアンチョビに置き換えてしまったのです。この展示会は2つの主要なテーマに分かれています。一つは小さな宇宙を想起させるマイクロワールドをキャンバス上に表現したのもう一つはスクラップフィートという古代の技法に触発された彼らの最新作です。これら二つのテーマの接点は、陽気なアンチョビの存在の中にあります。二人のクリエイターはそのアンチョビを通して彼らの表現を追求しようとしています。

喜多須めぐみとヘススゴメスの作品では、人間の存在は単なる背景として扱われている。スクラップフィートのシリーズでは、目まぐるしく細部まで表現されているため、鑑賞者はキャンバスと石の違いを見分けられないかもしれません。そこに描かれた外壁は人工的というよりもむしろ小さな住人の為に自然にできた一種のアドベンチャーパークになっています。同じことが2人の芸術家の身体にも起こります。彼らの体が作品に現れる時は様々な、そして一風変わった角度から、アンチョビとその友人達の優しい目から、非常に接近して見られています。

*

ジョン・ラスキンはアンチョビの専門家とは見なされていません。しかし、偉大な英国の学者は環境保護主義者であるだけでなく、自然の喜びに精通し海の生物の愛好家でもあったようです。ラスキンは「節度的美徳」という短い論文の中で彼の自由な思想を語る上で多くの人々が自由の象徴として喩えてきた鳥ではなく魚を用いたのです。

「どんなに偉大で強力な人間も、魚ほど自由であったでしょうか。常に何かするべきことがあり、或いはしてはならないことがある。その間に魚は自分が好きなことを何でもしているでしょう。」

もちろん、私達は芸術の偉大な愛好家であり芸術家でもあったラスキンに尋ねることはもつて出来ません。しかし、彼が生きていたらきっとフランカソトギャラリーでのキタズ&ゴメスの素晴らしい展示について意見を述べたに違いありません。その理由は魚の自由は無限であり、それが二人のアーティストによって証明されているからです。

Marius Christian Bomholt

ANCHOVYCENTRISM

There is something sadly ironic, maybe, in the way that the most innovative and powerful approaches to overcoming the anthropocentric worldview coincide precisely with the moment when humanity's presence on earth has left such a strong - indelible - imprint that we have begun to speak of a new geological epoch, the Anthropocene.

Of course, there have already been historical attempts to put an end to "human exceptionalism", promoted by some of the romantic thinkers and also by the proponents of the deep ecology that was on the rise during the last decades of the last century. But it is only with the emergence of recent innovative proposals, such as object-oriented ontology (OOO), "flat ontologies" or the current of anti-speciesism, that we seem to be ready to accept them.

This is the spirit that inspires and encourages the exhibition ANCHOVYCENTRISM, the latest project by the artistic duo Kitazu&Gómez, in which they replace the human **perspective** - who would have thought it? - for that of **the anchovy**.

In the exhibition there are two main thematic areas: on the one part, the cuddly micro-worlds that they create on white canvases, small cut-outs of a **miniature universe**, and on the other, their brand new artworks inspired by the ancestral technique of **engraving**. The point of union between these two aspects is to be found precisely in the joyful presence of their anchovies, which do not miss any opportunity to play, enjoy and explore the environments given to them by their two artists.

In the artwork of Megumi and Jesús, the presence of the human being is reduced to a simple background.

The engraving - executed with **delicious verism**, so detailed that it is difficult to distinguish the canvas from a stone - becomes a kind of adventure park for its small inhabitants, a natural landscape rather than a human artefact. The same is true of the bodies of the two artists: at some moments they become visible, but they are always viewed very closely, from unusual angles, from the sweet little eyes of the anchovy and her friends.

*

John Ruskin is not usually considered an expert on anchovies, but the great British erudite was not only an ecologist *avant la lettre*, but also, it seems, a connoisseur of the joys of marine life. In his short text on the "virtue of moderation" (perfectly inserted, as we see, in the horizon of the Victorian era), he uses the image of the fish - and not, like so many others, that of the bird - to express his idea of total freedom:

No human being, however great, or powerful, was ever so free as a fish. There is always something that he must or must not do; while the fish may do whatever he likes.

We will never know, of course, what Ruskin - a great lover of the arts and an artist himself - would have thought of the splendid Kitazu&Gómez exhibition at the Galería Blanca Soto. It is evident that he was absolutely right: the freedom of the fish is infinite, and the artwork of Megumi and Jesús is the best demonstration of this.

Marius Christian Bomholt

ANCHOVYCENTRISM

Il y a peut-être une triste ironie dans le fait que les approches les plus innovantes et les plus puissantes pour surmonter la vision anthropocentrique du monde coïncident précisément avec le moment où la présence de l'humanité sur la terre a laissé une empreinte si forte - indélébile - que nous avons commencé à parler d'une nouvelle époque géologique, l'Anthropocène. Bien sûr, il y a déjà eu des tentatives historiques pour mettre fin à «l'exceptionnalisme humain», promu par certains penseurs romantiques et aussi par les partisans de l'écologie profonde qui était en hausse au cours des dernières décennies du siècle dernier. Mais ce n'est qu'avec l'émergence de récentes propositions novatrices, telles que l'ontologie orientée objet (OOO), les «ontologies plates» ou le courant de l'antispécisme, que nous semblons être prêts à accepter.

C'est l'esprit qui motive et encourage l'exposition ANCHOVYCENTRISME, le dernier projet du couple d'artistes Kitazu&Gómez, dans lequel ils remplacent la **perspective** humaine - qui l'aurait cru ? - pour celle **de l'anchois**.

L'exposition comporte deux grands axes thématiques : d'une part, les micro-mondes tendres qu'ils évoquent sur des toiles blanches, petits découpages d'un **univers miniature**, et d'autre part, leurs toutes nouvelles œuvres inspirées de la technique ancestrale du **sgraffito**. Le point d'union entre ces deux aspects se trouve précisément dans la présence joyeuse de leurs anchois, qui ne manquent aucune occasion de jouer, de s'amuser et d'explorer les environnements que leur ont donnés leurs deux créateurs.

Dans l'œuvre de Megumi et Jesús, la présence de l'être humain est ainsi réduite à un simple arrière-plan. Le sgraffite - rendu avec un **délicieux vérisme**, si détaillé qu'il est difficile de distinguer la toile d'une pierre - devient une sorte de terrain d'aventure pour ses petits habitants, un paysage naturel plutôt qu'un artefact humain. Il en va de même pour les corps des deux artistes : ils sont parfois visibles, bien sûr, mais toujours vus de très près, sous des angles étranges, par les petits yeux tendres de l'anchois et de ses amis.

*

John Ruskin n'est généralement pas considéré comme un expert en anchois, mais le grand érudit britannique était non seulement un écologiste avant la lettre, mais aussi, semble-t-il, un connaisseur des joies de la vie marine. Dans son bref écrit sur la «vertu de modération» (parfaitement placée, voyez-vous, dans l'horizon victorien), il utilise l'image du poisson - et non, comme tant d'autres, celle de l'oiseau - pour parler de son idée de liberté totale :

Aucun être humain, aussi grand ou puissant soit-il, n'a jamais été aussi libre qu'un poisson. Il y a toujours quelque chose qu'il doit ou ne doit pas faire, alors que le poisson peut faire ce qu'il veut.

Nous ne saurons jamais, bien sûr, ce que Ruskin - grand amateur d'art et artiste lui-même - aurait pensé de la splendide exposition Kitazu&Gómez à la Galería Blanca Soto. Il est clair qu'il avait tout à fait raison : la liberté du poisson est infinie, et le travail de Megumi et Jesús en est la meilleure preuve.

Marius Christian Bomholt

ANCHOVYCENTRISM

C'è forse una triste ironia nel fatto che gli approcci più innovativi e potenti per superare la visione antropocentrica del mondo coincidono proprio con il momento in cui la presenza dell'umanità sulla terra ha lasciato un'impronta così forte - indelebile - che si è cominciato a parlare di una nuova epoca geologica, l'Antropocene. Certo, ci sono già stati tentativi storici di porre fine all' «eccezionalismo umano», promossi da alcuni pensatori romantici e anche dai sostenitori dell'ecologia profonda che era in ascesa negli ultimi decenni del secolo scorso. Ma è solo con l'emergere di recenti proposte innovative, come l'ontologia orientata agli oggetti (OOO), le «ontologie piatte» o la corrente dell'antispecismo, che sembriamo essere pronti ad accettare.

Questo è lo spirito che stimola ed incoraggia l'esposizione ANCHOVYCENTRISM, l'ultimo progetto della duo artistico Kitazu&Gómez, in cui si sostituisce **la prospettiva umana** - chi l'avrebbe mai detto? - con quella **dell'acciuga**.

Nell'esposizione ci sono due aree tematiche principali: da un lato, i teneri micromondi che evocano, su tele bianche, piccoli ritagli di un universo in miniatura, e dall'altro, le loro nuovissime opere ispirate alla tecnica ancestrale del **graffito**.

Il punto di unione tra questi due aspetti si trova proprio nella presenza gioiosa delle acciughe, che non perdono occasione per giocare, divertirsi ed esplorare gli ambienti che i loro due creatori hanno creato per loro.

Nell'opera di Megumi e Jesús, la presenza dell'essere umano è ridotta a mero sfondo. Il graffito - reso con **delizioso verismo**, così dettagliato che sempre la pietra invece che tela - diventa una sorta di parco giochi per i suoi piccoli abitanti, un paesaggio naturale più che un artefatto umano. Lo stesso vale per i corpi dei due artisti: a volte diventano visibili, certo, ma sono sempre visti da vicino, da angolazioni insolite.

*

John Ruskin non è solitamente considerato un esperto di acciughe, ma il grande studioso britannico non era solo un ecologista *avant la lettre*, ma anche, sembra, un conoscitore delle gioie della vita marina.

Nel suo breve scritto sulla «virtù della moderazione» (perfettamente collocata nell'orizzonte vittoriano), usa l'immagine del pesce - e non, come tanti altri, quella dell'uccello - per parlare della sua idea di libertà totale:

Nessun essere umano, per quanto grande o potente, fu mai così libero come un pesce. C'è sempre qualcosa che deve o non deve fare; mentre il pesce può fare quello che vuole.

Non sapremo mai, ovviamente, cosa penserebbe Ruskin - grande amante delle arti e artista lui stesso - della splendida esposizione di Kitazu&Gómez nella Galleria Blanca Soto. È chiaro che aveva assolutamente ragione: la libertà dei pesci è infinita, e il lavoro di Megumi e Jesús ne è la dimostrazione migliore.

Marius Christian Bomholt

ANCHOVYCENTRISM

也许有一个可悲的讽刺，那就是克服人类中心主义世界观的最创新和最有力的方法，恰恰是在人类在地球上留下如此强烈--不可磨灭--的印记，以至于我们开始谈论一个新的地质纪元--人类世的时刻。当然，历史上已经有了结束 "人类例外主义 " 的尝试，这是由一些浪漫主义思想家和上世纪最后几十年兴起的深层生态学的支持者所倡导的。但只有在最近出现了一些突破性的建议，如面向对象的本体论（OOO）、"扁平本体论 " 或反物种主义的潮流，我们才似乎准备接受。

这是激励和鼓励 ANCHOVYCENTRISM 展览的精神，这是艺术夫妇 Kitazu & Gómez 的最新项目，他们在其中取代了人类的视角--谁会想到呢？- 凤尾鱼的。在展览中，有两个主要的主题领域：一方面，他们在白色画布上唤起的温柔的微观世界，一个微型宇宙的小剪影；另一方面，他们的全新作品，灵感来自于祖传的 sgraffito 技术。这两个方面的结合点恰恰是在他们的凤尾鱼的快乐存在中找到的，它们不放过任何机会来玩耍，享受和探索它们的两位创造者所给予的环境。

在 Megumi 和 Jesús 的作品中，人的存在因此被简化为一个单纯的背景。斑纹--以令人愉快的真实性呈现，细致到很难将画布与石头区分开来--成为其小居民的一种冒险乐园，一种自然景观，而不是人类的工艺品。两位艺术家的身体也是如此：当然，有时他们是可以看到，但他们总是从奇怪的角度，从凤尾鱼和她的朋友们稚嫩的小眼睛里，非常仔细地观看。

约翰·罗斯金通常不被认为是研究凤尾鱼的专家，但这位伟大的英国学者不仅是一位前卫的生态学家，而且似乎也是一位海洋生物乐趣的鉴赏家。在他关于 "节制的美德"（你看，完全处于维多利亚时代的地平线上）的简短文章中，他用鱼的形象--而不是像其他许多人那样用鸟的形象--来表达他对完全自由的想法。

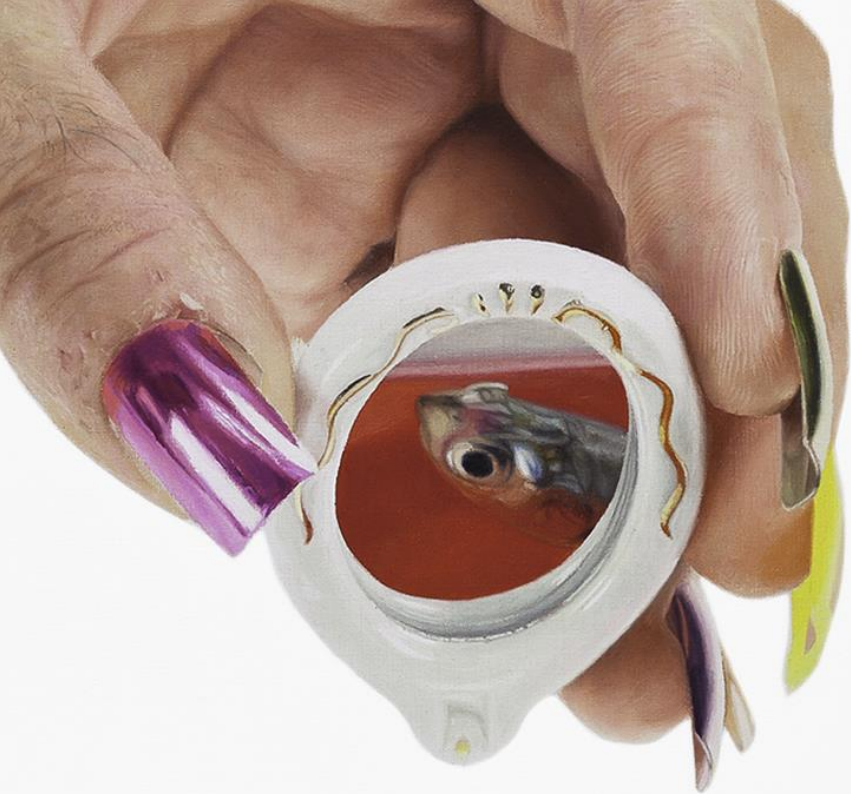
没有一个人，无论多么伟大，多么强大，都曾像鱼一样自由。总有一些事情他必须做或不做；而鱼可以做他喜欢的任何事情。

当然，我们永远不会知道罗斯金--一位伟大的艺术爱好者和艺术家本人--会如何看待布兰卡-索托画廊举办的精彩的 Kitazu & Gómez 展览。很明显，他是完全正确的：鱼的自由是无限制的，而小惠和耶稣的作品就是最好的证明。

Marius Christian Bomholt



Anchovy Toys Gelatin & Cream. 2011-2016. Óleo sobre lino. 87 x 130 cm





Toilet Anchovy & Cream. 2009-2016. Óleo sobre lino. 97 x 146 cm



Haggish-Fish



Strawberry Toys & Fish. 2006-2016. Óleo sobre lino. 60 x 81 x 2,5 cm

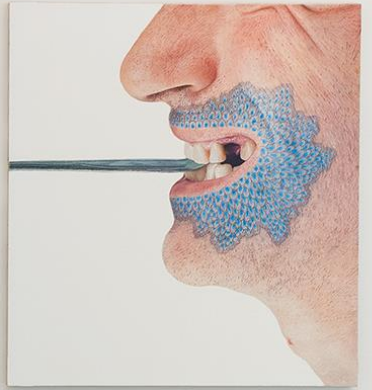




Lad glass Toys & Fish. 2008-2016. Óleo sobre lino. 81 x 116 cm

Uroko Moyou & Cream. 2008-2016. Óleo sobre lino. 97 x 89 cm









Trasfiguration 1 (Anchovy Freak). 2007-2015. Óleo sobre lino. 92 x 73 cm





Trasfiguration 2 (Anchovy Ghost). 2008-2015. Óleo sobre lino. 92 x 73 cm





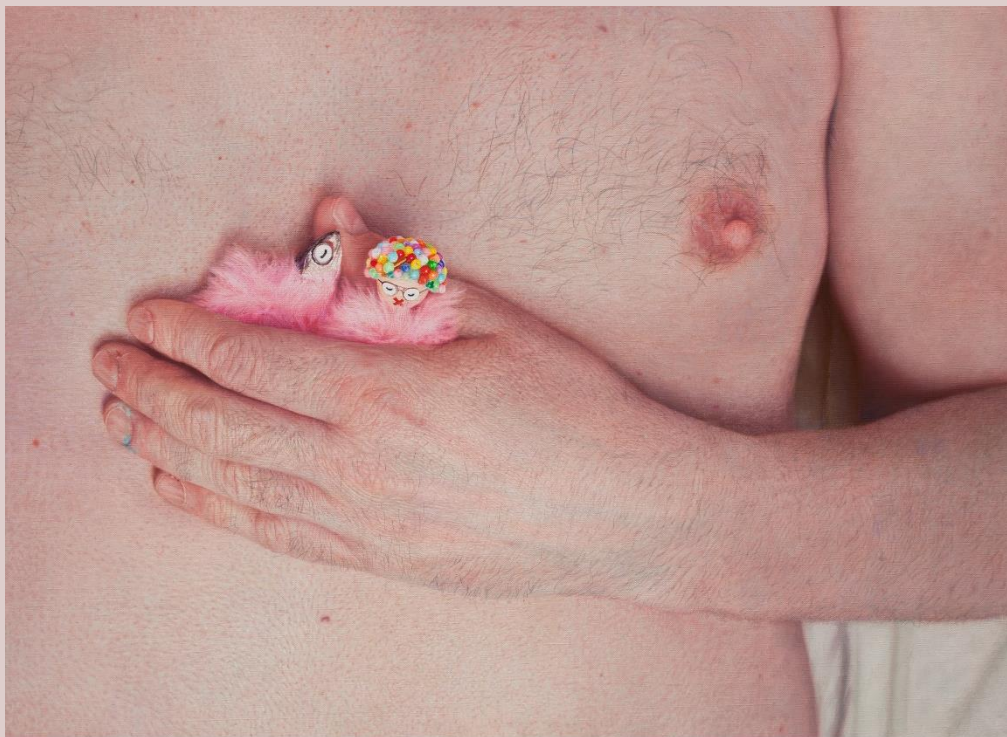
HF Ice Cream & More. 2008-2017. Óleo sobre lino. 193 x 200 x 3,5 cm





Fwa-Fwa. 2015-2016. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





Hand & Chest. 2016. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





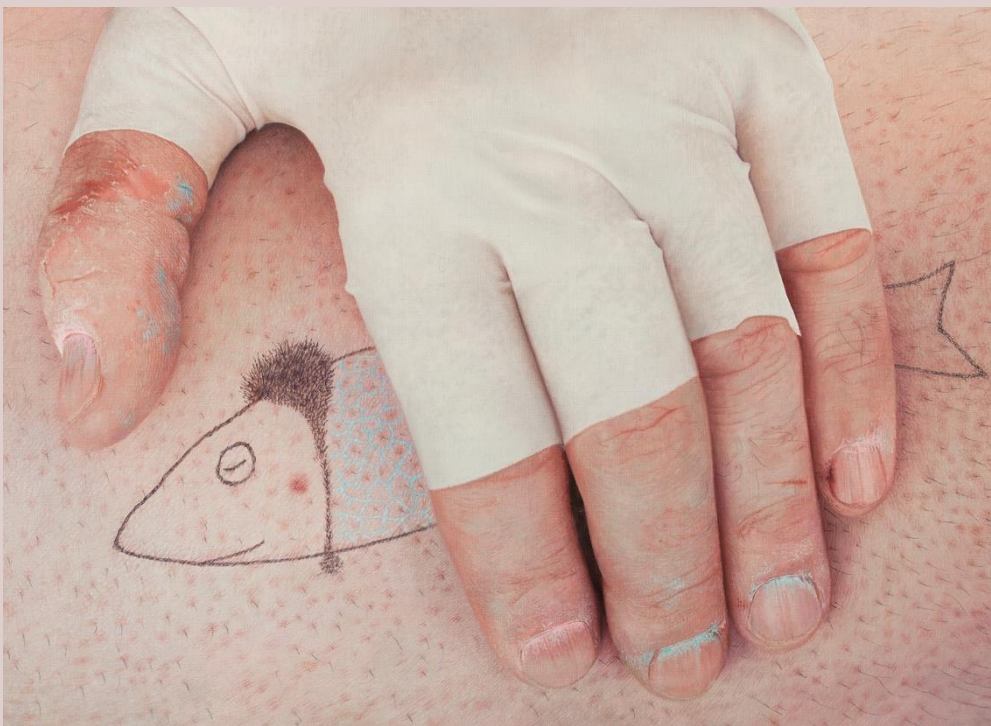
Hair Blanket. 2017. Óleo sobre lino. 73 x 54 cm





Tattoo Abuse & Cream. 2015-2016. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





Glove. 2014-2015. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





Chiku-Chiku Fish & Cream. 2018. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





Charcoal Hand Fish & Egg. 2020. Óleo sobre lino. 114 x 146 cm





Charcoal Raspas & Cream. 2018. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





Anchovy & Yogurt Drops. 2021. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





Couscous Leftovers & Milk. 2018. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





Olla Podrida Leftovers & Milk. 2019. Óleo sobre lino. 120 x 120 cm





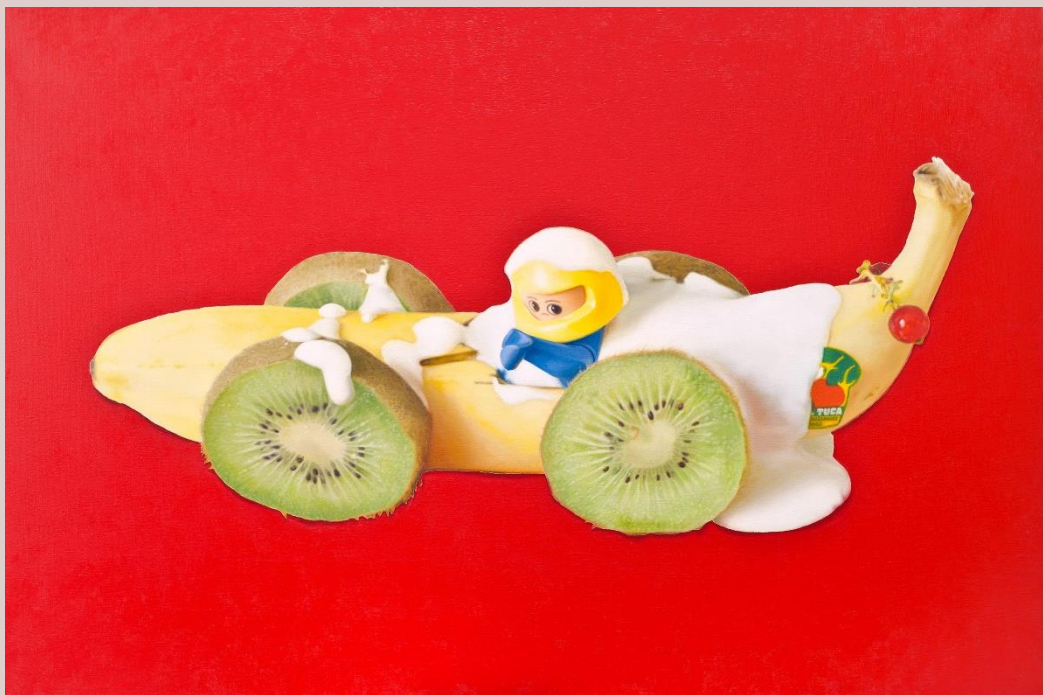
Strawberry Kinoko&Toys. 2006-2016. Óleo sobre lino. 65 x 92 cm





Sushi & Tapas Flambe. 2006-2016. Óleo sobre lino. 97 x 162 cm





Big Banana. 2006. Óleo sobre lino. 97 x 146 cm





Toy crime. 2006. Óleo sobre lino. 50 x 80 cm



CUATRO CLAVES PARA LA OBRA DE KITAZU&GÓMEZ

1. MICROMUNDISMO

El término de "microcosmos", aunque se puede aplicar con tino a la creación de Megumi y Jesús, adolece, al menos en mi estimación, de un empleo excesivo; hoy día, ya todo puede ser un microcosmos: una corporación, un organismo, un colectivo, una relación social, y hasta un barrio o una ciudad entera. Esa inflación en el uso da pie a una deflación semántica, que conlleva la pérdida de nitidez descriptiva y una sensación de ahito para el oído. Ese es el razonamiento inicial que me llevó a denominarlo "micromundismo", pues rinde homenaje a los mundos en miniatura que ambos artistas crean con tanto amor.

Aparte de su frescura para el oído, micromundismo, cuando menos para mi propia imaginación, evoca asociaciones acertadas con esos bienqueridos 'pequeños mundos' que tantas veces son el fruto de nuestros empeños de bricolaje, desde los intrincados paisajes naturales y urbanos, tan frikis como cuquis, del modelismo ferroviario hasta fenómenos igualmente curiosos como las bolas de nieve o el complejo universo de Lego, culminado en sus parques temáticos. Esa fascinación nuestra por las tentativas de crear nuevos mundos diminutos y placenteros (impulsada en último término por nuestro deseo de utopía) se materializa hasta en la fotografía, donde el empleo de la técnica tilt shift es capaz de convertir incluso los escenarios urbanos más apabullantes en placidas escenas fácilmente abarcables con la vista. Volviendo, por último, nuevamente al campo de la semántica, estoy convenciendo de que micromundismo introduce otro matiz significativo: el término 'microcosmos' se refiere con exclusividad a un concepto, expresado o identificado por lo común en un objeto o conjunto de objetos; 'micromundismo', en cambio, por su proximidad a los demás 'ismos', subraya lo procesual; hace referencia, antes que, al resultado concreto, a la manera global de hacer arte que adoptan los dos creadores. Por tanto, en lugar de un mero descriptor para sus piezas individuales, es una apreciación del trabajo creativo de Kitazu&Gómez en su totalidad, que da prevalencia al "cómo" sobre el "qué".

2. LOS "CUENTOS OBJETUALES"

Hace poco lei una antología de "cuentos de hada" japoneses que me resultaron muy evocadores por una serie de motivos, sobre todo por su inverosímil proximidad a los cuentos alemanes del mismo tipo. Y aunque Kitazu&Gómez no cultivan un imaginario inequívocamente identificable como japoneses, esos cuentos fantásticos me hicieron pensar en su trabajo, y más concretamente en la cualidad narrativa del mismo. Ciertamente cualquier imagen figurativa narra una historia, por extensa o mínima que sea: hasta un retrato (uno de esos soberbios del renacimiento italiano, por ejemplo) cuenta la historia de cómo la persona plasmada se quiso ver (o lo vio el pintor); piadosa, rica, humilde, joven, docta, experimentada, astuta, serena, o todo a la vez. Aun así, me parece que las obras de Megumi y Jesús exhiben una tensión narrativa de la que carecen muchas otras pinturas. No son meras constelaciones de objetos y figuras -la tarea del observador (y también del crítico) no es arqueológica-, sino, antes bien, resultados, comienzos, instantáneas que vibran con la huella de lo que fue y el potencial de lo que será. A esa vibración narradora alude el término de "cuentos objetuales"; es un gran mérito, y un indicio de su formidable habilidad como "cuentistas", saber conjurar todo tipo de historias imaginadas a partir de sus protagonistas.

3. LA "LUPA ENCANTADA"

El término de la "lupa encantada" nació en el cruce de dos reflexiones mías en torno al trabajo de Megumi y Jesús: por un lado, es evidente -al menos así lo percibo- que esas comuniones entre sardinas y muñequitos que son tan características de sus pinturas tienen una cualidad marcadamente mágica, reposan, si lo queremos decir con Coleridge, sobre el fundamento de la suspension of disbelief. Sus mundos no se explican con las leyes naturales y sociales que gobiernan nuestro entorno habitual, se resisten a ser captados por el observador cuando este no está dispuesto a creer, ni siquiera un poquito, en el poder de la magia. Podríamos pensar que esa magia es algo que a menudo se nos escurre entre los dedos, una sombra furtiva que siempre se halla justamente allí donde no miramos. Pero, al menos en el ámbito de las artes, las cosas no son tan así: de hecho, contemplando de cerca el boom de la literatura latinoamericana en los años 60 y 70 del siglo pasado, parece que, de pronto, hay tanta magia por todas partes que se pueden llenar bibliotecas enteras con ella. Sobre todo, el marbete del Realismo Mágico -contra el que ya se rebeló, tempranamente, Alejo Carpentier con su concepto de "lo real maravilloso"- se ha visto aplicado a cualquiera expresión artística sólo remotamente fantástica, con el resultado de que, hoy por hoy, suena anticuado y algo kitsch. Aun así, encuentro que el enfoque de lo mágico (lo inverosímil, lo tierno, lo fantástico, lo enamorado, lo tenue, pero también la cruceza que por momentos acecha tras la dulzura) constituye un buen punto de acceso al trabajo creativo de Kitazu&Gómez; de ahí, lo "encantado" de la lupa.

La segunda mitad del concepto, la "lupa" en sí, subraya el cuidadoso proceso de selección y ampliación que es, para mí, la base del proceso creativo de ambos. Este esmero se encuentra ciertamente en sintonía con uno de los focos de interés, digamos, del Zeitgeist ("Espíritu del tiempo") actual. Una de las verdades de Perogrullo más recitadas en estos días es la de la necesidad de deceleración, de prestar atención a los pequeños placeres, a los ligeros júbilos y las alegrías escondidas de lo cotidiano. O, si lo prefieren resumido en una de esas palabras tan modernas en la actualidad: mindfulness. Una buena propuesta, en teoría. Como suele pasar con tantas cosas, sin embargo, gran parte de las iniciativas que buscan convertir en acción ese noble precepto resultan pedestres y vulgares hasta la saciedad. Qué buena nueva, entonces, la de descubrir que el arte de Megumi y Jesús también es mindful, pero de veras: su instrumento de creación no es sólo el pincel, sino también la lupa. Una lupa encantada, eso está claro, pero también una lupa selectiva, una lupa diligente, una lupa cariñosa que encuentra belleza hasta en las sobras de una olla podrida. Ya me gustaría tener un instrumento tan mágico como el suyo.

4. METAPOP

Aunque el acmé del arte pop terminó hace tiempo, nos dejó su controvertido legado para siempre; un legado que hoy suele atraer -¿un guiño irónico del destino quizá?- sobre todo a aquellos cuyos gustos y costumbres de antaño parodiaba tan a menudo. Son innegables las aportaciones al arte visual por parte de creadores como Warhol, Oldenburg, Johns o Hamilton: entre ellas, por ejemplo, los primeros intentos de cerrar la brecha, artificial y profundamente moderna, entre arte "culto" y arte "popular", o su convicción de que lo lúdico, lo superficial, lo ligero y festivo también tenía cabida en los discursos artísticos del momento. El lado oscuro de esa pirotécnica multicolor, sin embargo, lo encontramos en su escasez de aristas críticas respecto a las condiciones económicas y sociales, su actitud arrolladoramente apolítica. Abundaban las parodias, los cinismos y las ironías, pero rara vez servían para ofrecer una crítica velada o revelar alguna verdad más profunda; si acaso, se empleaban para crear otra brecha nueva entre el público general, genuinamente popular, y los nuevos creadores "populares" con su séquito de iniciados (no me cabe ninguna duda de que Andy Warhol y su pandilla de la Factory, por ejemplo, se negaron a creer que fuesen meros mortales como el resto de nosotros).

Digo todo esto a raíz de una observación en cierto grado antitética sobre el trabajo de Megumi y Jesús: estoy convencido de que el epíteto de Pop Art, así a secas, no le hace justicia en absoluto, aunque al mismo tiempo las huellas del mismo son evidentes en él. De ahí surge el término de Metapop, ahondando en la doble etimología del $\mu\epsilon\tau\alpha$ griego como "en pos de" y "detrás" o "más allá de". Casi podríamos decir que se trata de un desarrollo dialéctico que comprende su obra como expresión de una Aufhebung, una síntesis final entre pop y anti-pop. Aprecia todo aquello digno de conservar de un arte pop más clásico -el poder de seducción de lo cotidiano visto de otra manera, la importancia del juego y de la ligereza-, mientras introduce un sustrato actualizado mucho más crítico con nuestro sistema capitalista. El ejemplo supremo, claro está, es *Haggish-Flash*. No se trata de un enaltecimiento de la conocida marca de helados, todo lo contrario: revela lo absurdo de nuestro paisaje actual de marcas, logotipos y eslóganes (y de paso, se burla de nuestra fijación con él), convirtiéndolo en un parque de aventuras para vuestras criaturas. Andy Warhol se refería a Campbell y decía Campbell, Kitazu&Gómez se refieren a *Häagen-Dasz* y dicen *Haggish-Flash*. Yo creo que es un avance.

キタズ&ゴメスの作品を読み解く4つの伴

ミクロワールド主義

今日「ミクロコスモス」の過剰使用が目につきます。全てが小宇宙：企業、組織、集団、社会、さらには地域または街全体など、このインフレは意味的デフレを引き起こし、それは言葉の重さの喪失と耳の膨張感を伴います（なぜか私は右側？）。少なくとも喜多須めぐみとヘスゴメスの作品にはちょうど当てはまるのですが、それは私が「ミクロワールド主義」という言葉を使い始めたきっかけでもあり、同時に二人がとも愛情を込めて（そしてともうまく）作り出す小さな世界に敬意を表すためでもあります。「ミクロワールド主義」は単なる耳への新鮮さだけではありません。少なくとも私に連想させるのは、趣味の手工芸品として可愛い物と少し奇妙な物を組み合わせで作られた鉄道模型、スノーグローブ、独自のテーマパークを造ったレゴの宇宙などです。私たちは小さくて楽しい世界に魅了され、それを頑張って作ってしまう。結局は樂園に対する私たちの願望の現れでしょうか。写真の技術でもティルトソフトレンズを使えばパノラマで撮影した大きな都市の風景を小さな枠の中に収めることができるのです。最後に言葉の意味に戻りましょう。「ミクロコスモス」という用語は一般的に対象物や対象になる集団、その概念のみを指します。一方「ミクロワールド主義」は僅かですが重要なニュアンスを含んでいます。主義という言葉を使うことで、「ミクロワールド主義」は、キタズ&ゴメス独自の世界を形成するユニークなプロセスの側面も強調しています。つまり、彼らの作品を語る上で「何を」よりも「どのように」という部分を強める意味をたせようとしています。

客観的な物語

少し前に幾つかの日本のおどぎ話を読む機会があり、なんとドイツの童話と似ているものがいくつもあってそれがとても面白かったのです。その話を読んだ時、キタズ&ゴメスは典型的な日本の絵画を追求しているわけではないけれど彼らの作品が語る物語の質について考えさせられました。もちろん、多かれ少なかれ殆ど全ての画像は物語を語っていますが、例えばイタリアのルネサンス期の非常に有名な人物の肖像像を頭に浮かべて下さい。その絵のモデルはどのような人物として描かれたか、あるいはその絵を描いた画家はどのように表現したか。裕福に、控えめに、博識に、経験が豊か、鋭い、穏やか、それとも全部？しかし、キタズ&ゴメスの作品はそこからもう一歩先に行こうとしています。彼らの作品に潜む暗黙の物語を読み解くのは鑑賞者（そして批評家）の仕事です。そこに散りばめられた物や人を考古学的に観察してはいけません。そこに描かれた像は始まりであり、結果であり、段階であり、変容なのです。そこで語られているのは、何かが起こる可能性を刻み込んで振動するスナップショットの連続であり「客観的な物語」という用語によって示唆することが出来ます。それは、あらゆる種類の寓話やファンタジーを想起させる、彼らのストーリーテラーとしての手強い能力の現れです。

魔法のルーベ

「魔法のルーベ」という言葉はキタズ&ゴメスの作品についての私の2つの考察に起因しています。一つはアンチオビと人間の形をした仲間の比喩なき愛情のこもった関係です。イギリスの詩人コールリッジの「不信の停止」という言葉に表されています。彼らの世界観は自然や私たちを支配する社会の環境では説明がつかいません。ほんの少しでも魔法の力を信じたがらない人には全く見えません。私たちは魔法とは指から出てくる特別な何かであると思いますが、私たちが見ているように常に存在しているのです。実際、少なくとも文学と芸術の領域では多くの魔法が起こっています。例えば、1960年代から70年代に起こったラテンアメリカ文学のブームについて考えてみてください。突然、いたるところに魔法がありそれは図書館全体を埋めるのに十分でした。とりわけ、ブームは去ってしまいましたが「マジックリアリズム」全盛期にはすでに アレホ カルペンティエルによって否定され彼は「素晴らしい事実」という用語を好んだーは今でも様々な作品に使われています。それらの文学作品がかって言及した魔法はまだ生き続けていますが、キタズ&ゴメスの世界を考えるためにちょっと置いておきましょう。キタズ&ゴメスの作品が持つありとない、非理論的な、幻想的な、優しく、どこか夢のような、この独特な卑猥さと危険な雰囲気が一見すると可愛い表面の後ろから垣間見える様子は魔法とは何かと今一度考えられるだけでなく、彼らの世界観に入り込むアクセスポイントにもなっています。

このコンセプトの残り半分、つまり拡大は彼らが慎重で緻密に行う制作の重要な部分を占めています。彼らがやり遂げようとしていることは時代精神と非常にリンクしています。実際、今日最も謳われているのは減速や生活の中で小さな喜びを見出して楽しむ能力を回復することの必要性です。一言で言えばマインツフルネス、理論的には素晴らしい提言です。しかし、それら他の多くの高尚な教えと同じように口で言うほど簡単ではありません。その結果、この高貴な教訓を実践しようとする多くの場合よくと平凡で、怪しくて、魅力に欠けたものになっています。キタズ&ゴメスのアートはマインドフルで、注目すべき事に彼らはそれを「実際に」行っているのです。彼らが制作に使うのは絵筆だけではありません。拡大鏡も使うのです。それは魔法のルーベに違いありません。対象を選び、入念に、心の温かい拡大鏡で、残りのシューにすら美しさを見出すのです。私もそんな魔法の道具を持ちたいのです。

メタポップ

ポップアートの絶頂はずっと前に過ぎましたが、その物語を醸した遺産は残っています。今日まで残る大いなる遺産おそらく運命の皮肉さ？とりわけ頻繁にパロディー化された昔の趣味や習慣です。ウォーホル、オルデンバーグ、ジョンズ、ハミルトンなどが視覚芸術への多くの影響を与えた事には明白です。例えば人工的で現代的な物や「ハイアート」と「大衆文化」のギャップを埋める最初の試みをし、ふざけた、陽気な、表面的な、信念は当時のアートムーブメントの中で彼らの立ち位置を確立しました。しかし、その華々しい一方で社会的状況に関する批判的なエッジが欠けた非政治的な立場をとるという暗い面がありました。確かにパロディー、冷笑主義、皮肉がたくさんありましたが、これらはめったに伝えられず「覆い隠された」批判、または「隠された真実」の理解につながりました。結果として、彼らは一般大衆と真に人気のある人々の間に新しい亀裂を作りました。「人気のある」クリエイター、例えばアンディウォーホルと彼のファクトリーに属していた人は彼らが一般大衆だとそれほど信じていませんでした。

私がポップアートについて語った理由はキタズ&ゴメスの作品がそれと対照的であると考えるからです。一方で、私は彼らの作品に形容詞「ポップ」を単純にはつけられないと確信しています。しかし、同時にポップアートが彼らの作品に影響を与えたことは明らかです。したがって、芸術用語のμεταの二重の語源を利用して「メタポップ」という表現は「後」と「後ろ」（または「向こう側」）の両方意味します。彼らの芸術に見られる弁証法的に続く制作方法、Aufhebungの実践的な表現としての絵画研究はあらゆる種のポップとアンチポップであるとさえ言えます。この行為は伝統的なポップアートの良さを認める、軽快さと遊び心で日常の魅力を見直し、同時に行きすぎた資本主義への批判も行っているのです。

代表的な例はもちろんHaggish-Flashシリーズです。これは明らかに有名なアイスクリームブランドを 称賛するための独特の試みではありません。軽快でやさしくに放たれた現在の私達を取り囲むブランド、ロゴ、スローガンといった日常風景についての鋭いコメントでありながらアーティストの巧みさ手によって小さなアンチオビとその仲間が冒険を広げ遊ぶ遊び場でもあるのです。アンディウォーホル はキャンベルに言及し、それをそのままキャンベルと言いました。キタズ&ゴメスはハーゲンダッツを参照し、ハギッシュフラッシュと言います。私はそれを小さな前進だと考えます。

OUR KEYS TO KITAZU&GÓMEZ'S ARTWORK

1. MICROMUNDISM

The word "micrococosm", although it can be applied with good sense to Megumi and Jesús' creation, suffers, at least in my opinion, from excessive use; today, everything can be a micrococosm: a corporation, an organism, a collective, a social relationship, and even a neighbourhood or an entire city. This proliferation in the use of words gives rise to a semantic deflation, which leads to a loss of descriptive clarity and a feeling of being too much for the ear. This is the initial reasoning that led me to call it "micromundismo", as it pays tribute to the miniature worlds that both artists so lovingly create. In addition to its freshness to the ear, micromundismo, at least to my own imagination, evokes associations with those beloved 'little worlds' that are so often the fruit of our bricolage endeavours, from the intricate natural and urban landscapes, as geeky as cute, of model railways to equally curious phenomena such as snow globes or the intricate universe of Lego, culminated in its theme parks. Our fascination with attempts to create new, minute and pleasurable worlds (ultimately driven by our desire for utopia) even manifests itself in photography, where the use of the tilt shift technique can convert even the most oppressive urban scenes into placid scenes that are easy on the eye. Finally, back to the field of semantics, I am convinced that micromundismo introduces another significant aspect: the word 'microcosmos' refers exclusively to a concept, expressed or identified in an object or group of objects; 'micromundismo', on the other hand, due to its proximity to the other 'isms', emphasizes the processual; it refers, before the concrete result, to the global way of making art adopted by the two creators. Therefore, rather than a mere descriptor for their individual pieces, it is an appreciation of the creative production of Kitazu&Gómez as a whole, which gives prevalence to the "how" over the "what".

2. THE "OBJECT STORIES".

I recently read an anthology of Japanese "fairy tales" that I found very evocative for a lot of reasons, not least because of their implausible proximity to German tales of the same type. And although Kitazu&Gómez do not cultivate an imaginary that is unequivocally identifiable Japanese, these fantasy stories made me think of their art, and more specifically of the narrative quality of their artwork. True, virtually any figurative image tells a story, however large or small: even a portrait (one of those superb Italian Renaissance portraits, for example) tells the story of how the person portrayed wanted to be seen (or was seen by the painter): pious, rich, humble, young, learned, experienced, clever. Still, it seems to me that Megumi's and Jesús' artworks exhibit a narrative tension that many other paintings lack. They aren't constellations of objects and figures - the task of the observer (and also of the critic) isn't archaeological - but, rather, results, beginnings, snapshots that vibrate with the trace of what was and the potential of what will be. This narrative vibration is alluded to by the term "object stories"; it is a great merit, and an indication of their formidable skill as "storytellers", to be able to conjure up all kinds of imagined stories from their protagonists.

3. THE "ENCHANTED MAGNIFYINGGLASS"

The word "enchanted magnifying glass" was born at the crossroads of two reflections of mine on the artwork of Megumi and Jesús: on the one hand, it is evident - at least this is how I perceive it - that those communions between anchovies and dolls that are so characteristic of their paintings have a markedly magical quality, they rest, if we want to say it with Coleridge, on the foundation of the suspension of disbelief. Their worlds aren't explained by the natural and social laws that govern our usual environment, they resist being grasped by the viewer when the viewer is not willing to believe, even a little, in the power of magic. We might think that magic is something that often slips through our fingers, a furtive shadow that is always just where we are not looking. But, at least in the arts, things are not quite like that: in fact, looking closely at the boom in Latin American literature in the 1960s and 1970s, it seems that, suddenly, there is so much magic everywhere that you can fill entire libraries with it. Above all, the label of Magic Realism - against which Alejo Carpentier rebelled early on with his concept of "the marvellous real" - has been applied to any artistic expression that is even remotely fantastic, with the result that, today, it sounds old-fashioned and somewhat kitschy. Still, I find the focus on the magical (the implausible, the tender, the fanciful, the enamoured, the subdued, but also the rawness that lurks behind the sweetness at times) a good entry point into the creative work of Kitazu&Gómez, hence the "enchanted" of the magnifying glass.

The second half of the concept, the "magnifying glass" itself, underlines the careful process of selection and enlargement that is, for me, the basis of the creative process of both. This care is certainly in tune with one of the focuses of interest, shall we say, of today's *Zeitgeist*. One of the truisms most often recited these days is the need to slow down, to pay attention to the small pleasures, the light joys and hidden joys of the everyday. Or, if you prefer, summed up in one of those words that are so trendy these days: mindfulness. A good proposal, in theory. As is often the case with so many things, however, many of the initiatives that seek to turn this noble precept into action turn out to be pedestrian and vulgar to the point of satiety. What good news, then, to discover that the art of Megumi and Jesús is also mindful, but really: their instrument of creation is not only the paintbrush, but also the magnifying glass. An enchanted magnifying glass, that's for sure, but also a selective magnifying glass, a diligent magnifying glass, a loving magnifying glass that finds beauty even in the leftovers of a rotten pot. I wish I had an instrument as magical as yours.

4. METAPOP

Although the acme of pop art ended long ago, it left us its controversial legacy forever; a legacy that today tends to attract - perhaps an ironic wink of fate - above all those whose tastes and habits of yesteryear it so often parodied. The contributions to visual art made by creators such as Warhol, Oldenburg, Johns or Hamilton are undeniable: among them, for example, the first attempts to close the artificial and profoundly modern gap between "cult" and "popular" art, or their conviction that the playful, the superficial, the light and festive also had a place in the artistic discourses of the time. The dark side of this multi-coloured pyrotechnics, however, is to be found in its lack of critical edges with regard to economic and social conditions, its overwhelmingly apolitical attitude. Parodies, cynicisms and ironies abounded, but they rarely served to offer a veiled critique or reveal any deeper truth; if anything, they were used to drive yet another new wedge between the general, genuinely popular public and the new "popular" creators with their retinue of insiders (I have no doubt that Andy Warhol and his Factory gang, for example, refused to believe that they were mere mortals like the rest of us).

I say all this because of a somewhat antithetical observation about the work of Megumi and Jesús: I am convinced that the epithet Pop Art, as such, does not do it justice at all, although at the same time traces of it are evident in it. Hence the term Metapop, delving into the double etymology of the Greek $\mu\epsilon\tau\alpha$ as "in pursuit of" and "behind" or "beyond". We could almost say that it is a dialectical development that understands his work as an expression of an *Aufhebung*, a final synthesis between pop and anti-pop. He appreciates everything worth preserving from a more classical pop art - the seductive power of the everyday seen in a different light, the importance of playfulness and lightness - while introducing an updated substratum that is much more critical of our capitalist system. The supreme example, of course, is Haggish-Flash. This isn't a glorification of the well-known ice-cream brand, quite the contrary: it reveals the absurdity of our current landscape of brands, logos and slogans (and incidentally, mocks our fixation with it), turning it into an adventure playground for your creatures. Andy Warhol referred to Campbell and said Campbell, Kitazu&Gómez refer to Häagen-Dasz and say Haggish-Flash. I think it's a breakthrough.

QUATRE CLÉS POUR LES OEUVRES DE KITAZU&GÓMEZ

1. MICROMUNDISM

Le terme « microcosme », bien qu'il puisse s'appliquer à la création de Megumi et Jesús, souffre, du moins à mon avis, d'une surutilisation ; de nos jours, tout peut être un microcosme : une entreprise, un organisme, un collectif, une relation sociale, et même un quartier ou une ville entière. Cette inflation de l'usage donne lieu à une déflation sémantique, qui entraîne une perte de clarté descriptive et un sentiment de surcharge pour l'oreille. C'est le raisonnement initial qui m'a conduit à l'appeler « micromundismo », car il rend hommage aux mondes miniatures que les deux artistes créent avec tant d'amour.

Outre sa fraîcheur à l'oreille, le micromundismo, du moins dans mon imagination, évoque des associations appropriées avec ces « petits mondes » bien-aimés qui sont si souvent le fruit de nos efforts de bricolage, depuis les paysages naturels et urbains complexes, aussi geek que mignons, des chemins de fer miniatures jusqu'à des phénomènes tout aussi curieux comme les boules à neige ou l'univers complexe de Lego, qui culmine dans ses parcs à thème. Notre fascination pour les tentatives de création de mondes nouveaux, minuscules et agréables (motivée en fin de compte par notre désir d'utopie) est également évidente dans la photographie, où l'utilisation de la technique du décalage de l'inclinaison est capable de transformer les scènes urbaines les plus écrasantes en scènes placides et faciles à regarder. Enfin, pour revenir au domaine de la sémantique, je suis convaincu que le micromundismo introduit une autre nuance significative : le terme « microcosmos » se réfère exclusivement à un concept, communément exprimé ou identifié dans un objet ou un ensemble d'objets ; le « micromundismo », en revanche, en raison de sa proximité avec les autres « ismes », met l'accent sur le processuel ; il se réfère, avant le résultat concret, à la manière globale de faire de l'art adoptée par les deux créateurs. Par conséquent, plutôt qu'une simple description de leurs pièces individuelles, il s'agit d'une appréciation du travail créatif de Kitazu&Gómez dans son ensemble, qui donne la prévalence au « comment » sur le « quoi ».

2. LES « HISTOIRES D'OBJETS ».

J'ai récemment lu une anthologie de « contes de fées » japonais que j'ai trouvés très évocateurs pour un certain nombre de raisons, notamment en raison de leur proximité invraisemblable avec des contes allemands du même type. Et bien que Kitazu&Gómez ne cultivent pas un imaginaire qui soit sans équivoque identifiable comme japonais, ces contes fantaisistes m'ont fait penser à leur travail, et plus particulièrement à la qualité narrative de leur œuvre. Il est vrai que pratiquement toute image figurative raconte une histoire, quelle que soit sa taille : même un portrait (un de ces superbes portraits de la Renaissance italienne, par exemple) raconte comment la personne représentée voulait se voir (ou comment le peintre la voyait) : pieuse, riche, humble, jeune, érudite, expérimentée, rusée, serine, ou tout cela à la fois. Pourtant, il me semble que les œuvres de Megumi et de Jesús présentent une tension narrative qui fait défaut à de nombreuses autres peintures. Il ne s'agit pas de simples constellations d'objets et de figures - la tâche de l'observateur (et aussi du critique) n'est pas archéologique - mais plutôt de résultats, de commencements, d'instantanés qui vibrent avec la trace de ce qui fut et le potentiel de ce qui sera. Cette vibration narrative est évoquée par l'expression « histoires d'objets » ; c'est un grand mérite, et une indication de leur formidable compétence de « conteurs », de pouvoir faire surgir de leurs protagonistes toutes sortes « histoires imaginaires ».

3. LA « LOUPE ENCHANTÉE »

Le terme « loupe enchantée » est né au carrefour de deux de mes réflexions sur l'œuvre de Megumi et Jesús : d'une part, il est évident - du moins c'est ainsi que je le perçois - que ces communions entre sardines et poupées si caractéristiques de leurs tableaux ont une qualité nettement magique, elles reposent, si nous voulons le dire avec Coleridge, sur le fondement de la suspension de l'incrédulité. Leurs mondes ne sont pas expliqués par les lois naturelles et sociales qui régissent notre environnement habituel, ils résistent à être saisis par l'observateur lorsque celui-ci ne veut pas croire, même un peu, au pouvoir de la magie. Nous pourrions penser que la magie est quelque chose qui nous glisse souvent entre les doigts, une ombre furtive qui se trouve toujours là où nous ne regardons pas. Mais, au moins dans le domaine des arts, les choses ne sont pas tout à fait comme ça : en fait, si l'on regarde de près l'essor de la littérature latino-américaine dans les années 1960 et 1970, on a l'impression que, soudain, il y a tellement de magie partout qu'on peut en remplir des bibliothèques entières. Surtout, l'étiquette de réalisme magique - contre laquelle Alejo Carpentier s'est très tôt rebellé avec son concept de « réel merveilleux » - a été appliquée à toute expression artistique un tant soit peu fantastique, si bien qu'aujourd'hui, elle semble démodée et quelque peu kitsch. Néanmoins, je trouve que l'accent mis sur la magie (l'invraisemblable, le tendre, le fantaisiste, l'amoureux, le discret, mais aussi à la crudité qui se cache parfois derrière la douceur) est un bon point d'entrée dans le travail créatif de Kitazu&Gómez, d'où le terme « enchanté » de la loupe.

La seconde moitié du concept, la « loupe » elle-même, souligne le processus minutieux de sélection et d'agrandissement qui est, pour moi, la base du processus créatif des deux. Cette attention est certainement en phase avec l'un des centres d'intérêt, disons, du *Zeitgeist* (« esprit du temps ») d'aujourd'hui. L'un des truismes les plus souvent récités ces jours-ci est la nécessité de ralentir, de prêter attention aux petits plaisirs, aux joies légères et aux joies cachées du quotidien. Ou, si vous préférez, résumée dans l'un de ces mots si tendance de nos jours : la pleine conscience. Une bonne proposition, en théorie. Cependant, comme c'est souvent le cas pour de nombreuses choses, beaucoup d'initiatives qui cherchent à transformer ce noble précepte en action se révèlent être pédestres et vulgaires jusqu'à la satiété. Quelle bonne nouvelle, donc, de découvrir que l'art de Megumi et de Jesús est également attentif, mais vraiment : leur instrument de création n'est pas seulement le pinceau, mais aussi la loupe. Une loupe enchantée, c'est sûr, mais aussi une loupe sélective, une loupe diligente, une loupe aimante qui trouve la beauté même dans les restes « un pot pourri. J'aimerais avoir un instrument aussi magique que le vôtre.

4. METAPOPOP

Bien que l'apogée du pop art ait pris fin il y a longtemps, il nous a laissé à jamais son héritage controversé ; un héritage qui tend aujourd'hui à attirer - peut-être un clin d'œil ironique du destin - surtout ceux dont il a si souvent parodié les goûts et les habitudes d'antan. Les contributions aux arts visuels de créateurs tels que Warhol, Oldenburg, Johns ou Hamilton sont indéniables : parmi elles, par exemple, les premières tentatives de combler le fossé artificiel et profondément moderne entre l'art « culte » et l'art « populaire », ou leur conviction que le ludique, le superficiel, le léger et le festif avaient également leur place dans les discours artistiques de l'époque. Le côté sombre de cette pyrotechnie multicolore réside toutefois dans son manque d'esprit critique à l'égard des conditions économiques et sociales et dans son attitude majoritairement apolitique. Les parodies, les cynismes et les ironies abondaient, mais ils servaient rarement à offrir une critique voilée ou à révéler une vérité plus profonde ; ils servaient plutôt à creuser un nouveau fossé entre le grand public, véritablement populaire, et les nouveaux créateurs « populaires » avec leur cortège « initiés » (je ne doute pas qu'Andy Warhol et son gang de la Factory, par exemple, refusaient de croire qu'ils étaient de simples mortels comme nous).

Je dis tout cela à cause d'une observation quelque peu antithétique sur le travail de Megumi et Jesús : je suis convaincu que l'épithète Pop Art, en tant que telle, ne lui rend pas du tout justice, bien qu'en même temps, on en trouve des traces évidentes. D'où le terme Metapop, p'ongnant dans la double étymologie du grec μετα comme « à la poursuite de » et « derrière » ou « au-delà ». On pourrait presque dire qu'il s'agit d'un développement dialectique qui comprend son travail comme l'expression d'une *Aufhebung*, une synthèse finale entre pop et anti-pop. Il apprécie tout ce qu'il faut préserver « un pop art plus classique - le pouvoir de séduction du quotidien vu sous un autre jour, l'importance du jeu et de la légèreté - tout en introduisant un substrat actualisé beaucoup plus critique à l'égard de notre système capitaliste. L'exemple suprême, bien sûr, est Haggish-Flash. Il ne s'agit pas d'une glorification de la célèbre marque de crème glacée, bien au contraire : elle révèle l'absurdité de notre paysage actuel de marques, de logos et de slogans (et, accessoirement, se moque de notre fixation sur celui-ci), en le transformant en un terrain d'aventure pour vos créatures. Andy Warhol fait référence à Campbell et dit Campbell, Kitazu&Gomez font référence à Häagen-Dasz et disent Haggish-Flash. Je pense que c'est une percée.

QUATTRO CHIAVI DEL LAVORO DI KITAZU&GÓMEZ

1. MICROMUNDISMO

Il termine «microcosmo», anche se applicabile alla creazione di Megumi e Jesús, soffre, almeno secondo me, di un uso eccessivo; al giorno d'oggi, tutto può essere un microcosmo: una società, un organismo, un collettivo, una relazione sociale, e persino un quartiere o una città intera. Questo eccessivo uso dà luogo a una deformazione semantica, che implica una perdita di chiarezza descrittiva e una sensazione di eccessivo per l'orecchio. Questo è il motivo principale che mi ha spinto a chiamarlo «microcosmismo», perché rende omaggio ai mondi in miniatura che entrambi gli artisti creano con tanto amore.

A parte la sua originalità visiva, il micromundismo, almeno nella mia immaginazione, evoca proprio associazioni con quegli amati «piccoli mondi» che sono così spesso il frutto dei nostri sforzi di bricolage, dagli intricati paesaggi naturali e urbani, tanto *geek* quanto carini, dei modellini ferroviari a fenomeni altrettanto curiosi come le palle di neve o il complesso universo del Lego, che culmina nei suoi parchi a tema. Il nostro interesse per i tentativi di creare nuovi, piccoli, piacevoli mondi (guidati in ultima analisi da un desiderio utopistico) è visibile anche nella fotografia, dove l'uso della tecnica del *tilt shift* è capace di trasformare anche le scene urbane più opprimenti in scene calme e facili da vedere. Infine, tornando di nuovo al campo della semantica, sono convinto che il micromundismo introduce un'altra sfumatura importante: il termine «microcosmo» si riferisce esclusivamente a un concetto, comunemente espresso o identificato in un oggetto o un insieme di oggetti; il «micromundismo», invece, per la sua vicinanza agli altri «ismi», enfatizza il processuale; si riferisce, prima del risultato concreto, al modo complessivo di fare arte che i due creatori hanno scelto. Quindi, più che un semplice termine descrittivo per le loro opere, si tratta di un apprezzamento globale del lavoro creativo di Kitazu&Gómez, che fa prevalere il «come» sul «cosa».

2. LE «STORIE DI OGGETTI».

Di recente ho letto un'antologia di fiabe giapponesi che ho trovato molto suggestiva per una serie di ragioni, non da ultimo per la loro vicinanza ai racconti tedeschi dello stesso tipo. E anche se Kitazu&Gómez non coltivano un immaginario inequivocabilmente giapponese, questi racconti fantasiosi mi hanno fatto pensare al loro lavoro, e più specificamente alla sua qualità narrativa. È vero, praticamente qualsiasi immagine figurativa racconta una storia, per quanto grande o piccola: anche un ritratto (uno di quei superbi ritratti rinascimentali italiani, per esempio) racconta la storia di come la persona raffigurata voleva vedersi (o il pittore la vedeva); pia, ricca, umile, giovane, colta, esperta, astuta, serena, o tutte insieme. Eppure, mi sembra che le opere di Megumi e Jesús mostrino una tensione narrativa che manca a molti altri dipinti. Non sono semplici costellazioni di oggetti e figure - il compito dell'osservatore (e anche del critico) non è archeologico - ma piuttosto risultati, inizi, istantanee che vibrano della traccia di ciò che è stato e del potenziale di ciò che sarà. Questa potenza narrativa è allusa dal termine «storie di oggetti»; è un grande merito, e un'indicazione della loro formidabile abilità come «narratori», essere capaci di evocare ogni tipo di storie immaginate dai loro protagonisti.

3. LA LENTED'INGRANDIMENTO MAGICA

Il termine «lente d'ingrandimento magica» nasce all'incrocio di due mie riflessioni sull'opera di Megumi e Jesús: da un lato, è evidente - almeno così lo percepisco io - che quelle comunicazioni tra sardine e bambole che sono così caratteristiche dei loro quadri hanno una qualità marcatamente magica, poggiano, se vogliamo dirlo con Coleridge, sul fondamento della sospensione dell'incredulità. I loro mondi non si spiegano con le leggi naturali e sociali che governano il nostro ambiente abituale, resistono ad essere afferrati dall'osservatore quando quest'ultimo non è disposto a credere, anche solo un po', nel potere della magia. Potremmo pensare che la magia sia qualcosa che spesso ci sfugge tra le dita, un'ombra furtiva che è sempre proprio dove non stiamo guardando. Ma, almeno nelle arti, le cose non sono proprio così: infatti, guardando da vicino il boom della letteratura latinoamericana negli anni '60 e '70, sembra che, improvvisamente, ci sia così tanta magia ovunque che ci si possono riempire intere biblioteche. Soprattutto, l'etichetta di Realismo Magico - contro la quale Alejo Carpentier si è ribellato presto con il suo concetto di «meraviglioso reale» - è stata applicata a qualsiasi espressione artistica che sia anche lontanamente fantastica, con il risultato che, oggi, suona vecchio stile e un po' kitsch. Eppure, trovo che l'attenzione al magico (l'implausibile, il tenero, il fantasioso, l'innamorato, il sommessimo, ma anche la crudeltà che si nasconde dietro la dolcezza a volte) sia un buon punto di accesso al lavoro creativo di Kitazu&Gómez, da cui il «magico» della lente di ingrandimento.

La seconda metà del concetto, la «lente d'ingrandimento» stessa, sottolinea l'attento processo di selezione e ingrandimento che è, per me, la base del processo creativo di entrambi. Questa cura è certamente in sintonia con uno dei focus d'interesse, diciamo, dello *Zeitgeist* («Spirito del tempo») attuale. Uno dei concetti più ricorrenti in questi giorni è la necessità di rallentare, di prestare attenzione ai piccoli piaceri, alle gioie leggere e a quelle nascoste del quotidiano. O, se preferite, riassunta in una di quelle parole che vanno tanto di moda in questi giorni: *mindfulness*. Una buona proposta, in teoria. Come spesso accade per tante cose, però, molte delle iniziative che cercano di trasformare questo nobile precetto in azione si rivelano pedestri e volgari fino alla noia. Che bella notizia, quindi, scoprire che l'arte di Megumi e Jesús è anche cosciente, ma davvero: il loro strumento di creazione non è solo il pennello, ma anche la lente di ingrandimento. Una lente d'ingrandimento magica, questo è certo, ma anche selettiva, diligente, amorevole che trova la bellezza anche negli avanzi di un piatto marcio. Vorrei avere uno strumento magico come il loro.

4. METAPOP

Anche se il culmine della pop art è terminato da tempo, ci ha lasciato per sempre la sua controversa eredità; un'eredità che oggi tende ad attirare - forse un ironico ammiccamento del destino - soprattutto coloro di cui ha così spesso deriso i gusti e le abitudini di un tempo. I contributi all'arte visiva di creatori come Warhol, Oldenburg, Johns o Hamilton sono innegabili: tra questi, per esempio, i primi tentativi di colmare il divario artificiale e profondamente moderno tra arte «di culto» e «popolare», o la loro convinzione che il giocoso, il superficiale, il leggero e il festoso avessero anche un posto nei discorsi artistici dell'epoca. Il lato oscuro di questa pirotecnica multicolore, tuttavia, si trova nella sua mancanza di contorni critici rispetto alle condizioni economiche e sociali, il suo atteggiamento prepotentemente apolitico. Le parodie, i cinismi e le ironie abbondavano, ma raramente servivano a offrire una critica velata o a rivelare una verità più profonda; semmai erano usati per creare un altro nuovo divario tra il pubblico generale, genuinamente popolare, e i nuovi creatori «popolari» con il loro seguito di addetti ai lavori (non ho dubbi che Andy Warhol e la sua banda della *Factory*, per esempio, rifiutassero di credere di essere semplici mortali come il resto di noi).

Dico tutto questo per un'osservazione un po' antitetica sul lavoro di Megumi e Jesús: sono convinto che l'epiteto Pop Art, in quanto tale, non gli renda affatto giustizia, anche se allo stesso tempo ne sono evidenti le tracce. Da qui il termine Metapop, scavando nella doppia etimologia del greco *μετα* come «all'inseguimento di» e «dietro» o «oltre». Potremmo quasi dire che si tratta di uno sviluppo dialettico che comprende il suo lavoro come espressione di un *Aufhebung*, una sintesi finale tra pop e anti-pop. Apprezza tutto ciò che vale la pena di conservare della pop art più classica - il potere seduttivo del quotidiano visto sotto una luce diversa, l'importanza del gioco e della leggerezza - mentre introduce un substrato aggiornato che è molto più critico del nostro sistema capitalista. L'esempio supremo, naturalmente, è Haggish-Flash. Non si tratta di una glorificazione del noto marchio di gelati, al contrario: rivela l'assurdità del nostro attuale paesaggio di marchi, loghi e slogan (e per inciso, si prende gioco della nostra ossessione per esso), trasformandolo in un parco giochi di avventura per le loro creature. Andy Warhol si riferiva a Campbell e diceva Campbell, Kitazu&Gomez si riferiscono a Häagen-Dasz e dicono Haggish-Flash. Penso che sia una svolta.

北津和戈麦斯工作的四个关键

1. 微观货币主义

尽管“微观世界”这个词可以适用于Megumi和Jesús的创作，但至少在我看来，它被过度使用了；如今，一切都可以成为一个微观世界：一个公司、一个有机体、一个集体、一种社会关系，甚至一个街区或整个城市。这种用法上的膨胀引起了语义上的紧缩，导致描述上的清晰度下降，让人觉得听不下去了。这是导致我将其称为

"micromundismo"的最初理由，因为它向两位艺术家如此充满爱意地创造的微型世界表示敬意。

除了它的新鲜感，至少在我的想象中，**micromundismo**唤起了对那些心爱的“小世界”的恰当联想，这些小世界往往是我们DIY努力的成果，从复杂的自然和城市景观，像极客一样可爱的铁路模型，到同样奇怪的现象，如雪球或复杂的乐高宇宙，最终达到其主题公园。我们对试图创造新的、微小的、令人愉悦的世界的迷恋（最终由我们对乌托邦的渴望所驱动）在摄影中也很明显，在那里，倾斜移位技术的使用能够将最压抑的城市市场变成平和的景象，让人看得轻松。最后，再次回到语义学领域，我相信**micromundismo**引入了另一个重要的细微差别：术语**"microcosmos"**专门指一个概念，通常在一个物体或一组物体中表达或识别；另一方面，**"micromundismo"**，由于它接近其他“主义”，强调过程性；它在具体结果之前，指的是两位创作者采取的全球艺术制作方式。因此，与其说是对他们个别作品的描述，不如说是对**Kitazu&Gómez**整体创意工作的欣赏，它将“如何”置于“什么”之上。

2. 物体故事”。

我最近读了一本日本“童话”选集，我发现它非常令人回味，原因有很多，其中最重要的是它们与德国同类型的故事有着不可思议的相似之处。尽管北津和戈麦斯并没有培养出一种明确可识别为日本人的想象力，但这些充满幻想的故事让我想到了他们的作品，更具体地说，他们作品的叙事质量。诚然，几乎任何具象的图像都在讲述一个故事，无论其大小；即使是一幅肖像画（例如那些极好的意大利文艺复兴时期的肖像画），也在讲述被描绘的人希望如何看待自己（或画家如何看待她或他）：虔诚、富有、谦逊、年轻、博学、经验丰富、狡猾、宁静，或同时存在。尽管如此，在我看来，Megumi和Jesus的作品表现出一种叙事上的张力，而其他许多画作都缺乏这种张力。它们不是单纯的物体和数字的星座--观察者（也是批评家）的任务不是考古学的--而是结果、开始、快照，这些快照震动着过去的痕迹和未来的潜力。这种叙事的振动是由“物体故事”一词暗指的；这是一个很大的优点，也表明他们作为“讲故事的人”的强大技能，能够从他们的主人公那里变出各种各样的想象的故事

3. 神奇的放大镜”。

魔法放大镜”这一术语诞生于我对惠和杰苏斯作品的两个反思的十字路口：一方面，很明显--至少我是这样认为的--那些沙丁鱼和娃娃之间的交流，是他们绘画的特点，具有明显的魔法性质，如果我们想用柯勒律治的话，它们是建立在悬而未决的基础之上的。他们的世界无法用支配我们通常环境的自然和社会法则来解释，当观察者不愿意相信，哪怕是一点点，魔法的力量时，他们就会抵制被掌握。我们可能认为，魔法是一种经常从我们指缝中溜走的东西，是一个鬼鬼祟祟的影子，总是在我们不注意的地方。但是，至少在艺术方面，事情并不完全是这样：事实上，仔细观察20世纪60年代和70年代拉丁美洲文学的繁荣，似乎突然间，到处都有如此多的魔法，你可以用它来填满整个图书馆。最重要的是，“魔幻现实主义”的标签--阿莱霍·卡彭铁尔（Alejo Carpentier）很早就以他的“奇妙的真实”概念来反对它--已经被应用于任何甚至是遥远的幻想的艺术表达，其结果是，今天，它听起来很老套，有点俗气。尽管如此，我仍然认为对神奇的关注（似是而非的、温柔的、幻想的、迷恋的、低调的，但也包括有时潜伏在甜蜜背后的粗糙）是进入**Kitazu&Gómez**创作的一个好的切入点，因此放大镜的“迷恋”。

概念的后半部分，即“放大镜”本身，强调了精心挑选和放大的过程，对我来说，这是两者的创作过程的基础。这种关怀当然与当今时代精神（“zeitgeist”）的关注焦点之一相吻合，我们可以说。这些天来，人们最常念叨的一句话是需要放慢脚步，关注日常的小乐趣、淡淡的喜悦和隐藏的快乐。或者，如果你愿意，用最近很时髦的一个词来概括：正念。从理论上讲，这是一个很好的建议。然而，正如许多事情的情况一样，许多试图将这一崇高的思想转化为行动的举措最终都变成了迂腐和庸俗，以至于让人感到厌倦。那么，发现Megumi和Jesús的艺术也是有思想的，真是个好消息：他们的创作工具不仅是画笔，也是放大镜。一个被施了魔法的放大镜，这是肯定的，但也是一个有选择的放大镜，一个勤奋的放大镜，一个充满爱的放大镜，即使在一个烂锅的残渣中也能发现美。我希望我有一个像你一样神奇的乐器。

4. METAPOPO

虽然波普艺术的巅峰时期早已结束，但它给我们留下了永远的争议性遗产；这种遗产在今天往往会吸引--也许是命运的讽刺性眨眼--首先是那些它经常模仿的昔日的品味和习惯的人。沃霍尔、奥尔登堡、约翰斯或汉密尔顿等创作者对视觉艺术的贡献是不可否认的：例如，其中首次尝试缩小“邪教”和“大众”艺术之间人为的、深刻的现代差距，或者他们坚信俏皮的、肤浅的、轻快的和节日的东西在当时的艺术话语中也有一席之地。然而，这种五光十色的烟火之阴暗面在于它缺乏对经济和社会条件的批判性边缘，其压倒性的非政治态度。模仿和讽刺比比皆是，但它们很少用于提供隐蔽的批评或揭示任何更深刻的真理；如果有的话，它们被用来在普通的、真正受欢迎的公众和新的“受欢迎的”创作者及其内部人员的随从之间制造另一个新的楔子（我毫不怀疑，安迪·沃霍尔和他的工厂帮，例如，拒绝相信他们和其他人一样是普通人）。

我说这些是因为对惠和杰苏斯的作品有一个有点相反的看法：我相信，波普艺术这个称谓本身并没有对它进行公正的评价，尽管同时它的痕迹也很明显。因此，**Metapop**一词，深入研究了希腊μετα的双重词源，即“追求”和“背后”或“超越”。我们几乎可以说，这是一个辩证的发展，把他的作品理解为一种**Aufhebung**的表达，是流行和反流行之间的最终综合。他赞赏从更经典的流行艺术中值得保留的一切--从不同角度看待日常事物的诱惑力，嬉戏和轻盈的重要性--同时引入了一个更新的底层，对我们的资本主义制度提出了更多批评。当然，最高的例子是哈格什·弗拉什。这并不是对知名冰淇淋品牌的美化，恰恰相反：它揭示了我们目前的品牌、标志和口号景观的荒谬性（顺便嘲笑我们对它的固执），把它变成你的生物冒险乐园。安迪·沃霍尔指的是坎贝尔，说的是坎贝尔，**Kitazu&Gomez**指的是**Häagen-Dasz**，说的是**Haggish-Flash**。我认为这是一个突破。



Esgrafiado con fosiles. 2021. Óleo sobre lino. 89 x 130 cm





Esgrafiado con ballenas. 2021. Óleo sobre lino. 73 x 92 cm



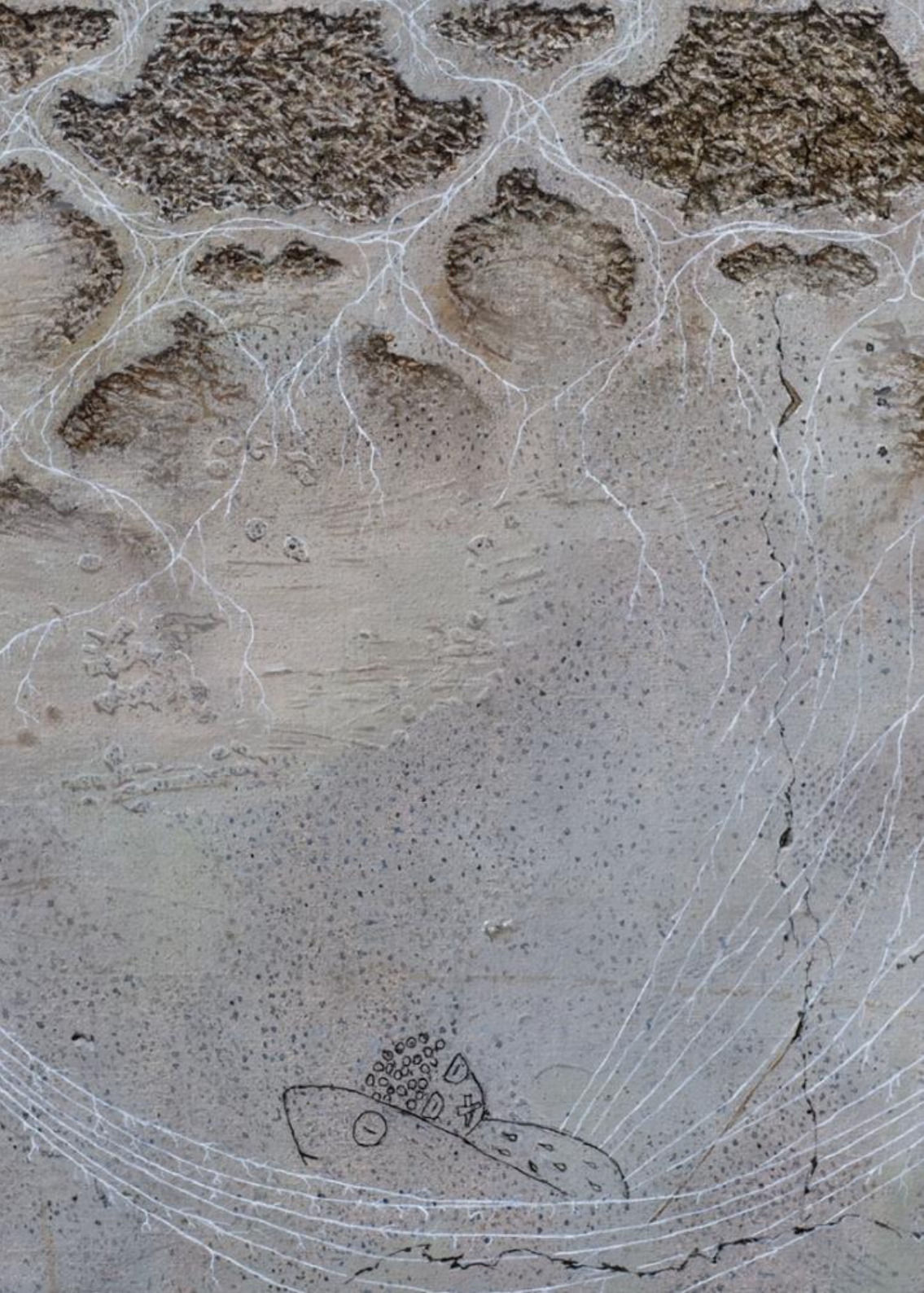


Esgafiado con aviones. 2021. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





Esgrafiado con micelio. 2021. Óleo sobre lino. 54 x 73 cm





Esgrafiado Anchovy hamster. 2022. Óleo sobre tabla. Ø 50 cm





Esgrafiado con huevo. 2022. Óleo sobre tabla. Ø 50 cm



ART & LIFE

Producir arte es un proceso de autoconocimiento y transformación personal. Para Megumi Kitazu y Jesús Gómez ha supuesto un viaje de continuo cambio en su experiencia vital. Una historia de amor entre dos artistas provenientes de diferentes culturas que han crecido juntos a través de su pasión por el arte.

Jesús Gómez desarrollaba su carrera artística en el norte de España mientras Megumi Kitazu finalizaba sus estudios de arte en Tokio.

Los dos fueron atraídos por la pujante escena artística de Berlín y se conocieron allí en 2001. Por aquel entonces, Jesús hacía de la arquitectura de Berlín este el centro de su trabajo, mientras que Megumi experimentaba con instalaciones de muebles de madera.

Comenzaron como amigos, compartiendo ideas y ayudándose en sus respectivos proyectos. Pronto su relación creció y sus aproximaciones individuales al arte se fusionaron en empeños conjuntos. El comienzo fue algo turbulento, pues tuvieron que negociar ideas personales, rutinas de trabajo y uso del espacio compartido. Pero el amor en combinación con asunción de flaquezas y reconocimiento de puntos fuertes ayudaron a superar estos inconvenientes.

Para Kitazu&Gómez, el arte es un caldo de cultivo para descubrir nuevas formas de entender la experiencia humana. Para desarrollar sus ideas y proyectos necesitan de espacios libres y abiertos sin la presión de los roles establecidos.

En un momento dado sintieron la necesidad de alejarse de la escena urbana y del ruido intelectual de un sitio tan saturado de artistas. Pronto hicieron las maletas y establecieron su estudio en un valle de los Pirineos Franceses.

El proceso creativo es impredecible y misterioso y su desarrollo requiere vigilancia y paciencia. Las ideas fructíferas son elusivas y llegan en momentos inesperados. Archivar ideas, dejarlas reposar en los cuadernos de apuntes y en el subconsciente, utilizar el tiempo como un filtro para evaluarlas, manipularlas, intervenirlas y combinarlas y finalmente transformarlas en objetos físicos.

Las diferentes perspectivas culturales de Jesús y Megumi han impregnado la manera en la que entienden y se aproximan al arte.

Buscando **experiencias multiculturales** decidieron abandonar Francia y mudarse a la isla japonesa de Sikoku, donde la familia de Megumi posee una granja. Inmersos en la vida tradicional del campo japonés, viviendo una experiencia cuasi monástica, comenzaron a desarrollar conexiones entre ideas sin aparente relación. Fue allí donde el proceso creativo se hizo realmente interactivo, el factor ego desapareció y comenzaron a pensar en términos de “nuestra idea”.

Dos años después, durante una visita a España, surgió la posibilidad de vivir en una casa-estudio construida por un pintor a principios del siglo XX en Madrid. Sin dudarle mucho aceptaron la generosa oferta, se establecieron en el fabuloso estudio de techos altos y ventanal al norte y continuaron su actividad artística con renovados ánimos.

Volver a un contexto urbano tuvo sus ventajas. El Prado se convirtió en un destino habitual. Disfrutar, aprender y analizar las obras de El Bosco, Velázquez, Goya y otros clásicos a un ritmo tranquilo y sosegado supuso una experiencia muy gratificante y fructífera.

Hoy continúan viviendo y creando en su estudio de Madrid. Su arte es sin duda una fusión de sus puntos de vista, sentimientos e inclinaciones. De todas formas ellos ya no son las mismas personas que se conocieron en Berlín hace 16 años.

El Proyecto ha cambiado sus vidas, y estas están a su vez reflejadas en el proyecto. Ellos han creado su propia metáfora de vida, y su arte, entendido como un conjunto de objetos físicos es una materialización de esta metáfora y un punto de encuentro de sus sensibilidades individuales.

ART & LIFE

アートを制作する事は自己を見いだす事、そして自己の変革でもある。ヘスゴメスと喜多須めぐみにとってそれは人生を変える旅のようなもの、異なる文化的背景を持つ二人のアーティストが情熱を共有しながら制作を続ける事で成長した軌跡。

ゴメスはスペイン北部に構えた小さなアトリエで制作をスタートし、喜多須は東京にある美大で美術コースを修了しようとしていた。二人ともベルリンの盛んなアートシーンに魅惑を感じて2001年にそこで知り合う。その当時、ゴメスは旧東地区の建物に焦点を当てて描き、喜多須は木製家具を使って実験的なインスタレーションをしていた。

始めのうち二人は友人として意見を交換したり、お互いの作品についてアドバイスをし合う。そしてさらに打ち解けた二人は共同制作の可能性を模索する。ただし、アイデアの出し方や仕事の手順、ワークスペース等を合わせて決めて行くのに始めのうちは激しくぶつかった。しかし、愛情と絆によって、そしてまた弱さを知り強さを認める事によってこれらのハードルを克服した。

彼らにとってアートは人間の経験を新しく理解する方法を育てる場所。自分たちの制作の仕方をさらに展開させるため、自由さと二人分のスペースが必要になりました。また、アーティストでよかったが大都市のアートシーンや知的な情報をうさく感じ、ついに荷物をまとめて南フランスの美しい谷あいの村に制作の場を移す。

制作はいつも小さなアイデアから始まる。気の長さや注意力が必要なうえ予告なしにやってくる。突然ひらめく面白いアイデアはいつまでも記憶にとどまらない。静かなアトリエで浮かんだアイデアを記録してノートと意識の深い所にしまい、時間をフィルターとして使うことで客観的にとらえることができる。そして、それを何度も見て手を加えたりいくつかを組み合わせる事で具体的なイメージに仕上げていく。

異文化の二人の物の見方はアートに対する考え方や取り組み方にも表れている。喜多須のルーツを求めて一度フランスを離れて四国に移り住む決断をする。そこでは彼女の家族が野菜を作り若布を養殖している。それはゴメスにとって始めてヨーロッパ以外の文化にとどろき浸かる事になる。彼らは田舎にアトリエを構え、伝統的な日本の生活をも経験する。そこで娯楽のない殆ど修道士のような生活(高速インターネット付き)が始まる。そして表面上は無関係に見えるアイデアどうしを繋げていく。お互いに影響しあって制作を進める中で『エゴ的要因』は次第に薄れていった。そのうち『私のアイデア』または『あなたのアイデア』という考え方をやめ『私達のアイデア』と、実感するようになる。そこから生まれたイメージはデジタルプリントやライトボックス、彫刻、ドローイングそして油絵となっていく。

その2年後スペインを訪問中に古い友人に勧められてマドリードの中心にある家に住む機会を得る。それは20世紀初頭にスペイン人の画家によって建てられた美しい家だった。彼らはためらわず寛大な申し出を喜んで受け入れた。日本を後にした二人は天井の高いマドリードのアトリエに落ち着き、新たな熱意で再び制作を始める。

活気のある都市に帰って来た利点として、ブラド美術館があった。二人はいつでも好きな時に自分たちのペースでベラスケスやゴヤ、ボッシュといった巨匠の作品をじっくり見る事が出来、行く度に新しいインスピレーションを得た。周囲から距離を置いて制作する彼らにとって外の世界とコンタクトを失わない事は重要だった。時にはアトリエで小さな展示をして作品を見た人の反応を観察した。

10年後の今もマドリードの家に住み、制作を続けている。彼らの作品は疑う余地なく個々の考え方、感覚や傾向が融合した物である。ただし、もはや二人は16年前にベルリンで知り合った当時のままではない。アートの制作がお互いの人生を変え、人生経験は制作に反映されて来た。彼らが作品を作る事は生き方と制作を合わせた独自のメタファーを作ることに他ならない。それはそのメタファーを有形化する事であり、二人の感性が出会うミーティングポイントでもある。

ART & LIFE

Producing art is a process of self-discovery and personal transformation. For Jesus Gomez and Megumi Kitazu, it has been a life-changing journey, a love story between two artists from different backgrounds and cultures who have grown together through their shared passion and practice of art.

Jesus was beginning his artistic career in a painting studio in the north of Spain while Megumi was finishing her art studies in Tokyo. They both found themselves drawn to Berlin's thriving art scene and met there in the late 1990s. At the time, Jesus was focusing on the buildings of East Berlin as the centerpiece of his work while Megumi was experimenting with wooden furniture installations.

They started off as friends, sharing ideas and advising each other on their respective projects.

However, soon the relationship grew and their individual approaches to art blurred into joint endeavors. In the beginning it was turbulent, as they had to collectively negotiate their personal ideas, work routines, and uses of shared space. But love, in combination with their acknowledgement of weaknesses and recognition of strengths, helped them overcome these first hurdles.

For Jesus and Megumi, art is a breeding ground for discovering new ways of understanding the human experience. In order to develop their ideas and projects, they needed freedom and an open space to practice their creativity. They wanted to get away from the urban art scene and intellectual noise of a place so saturated with artists. So, they packed their bags and set up a new studio on a farm in a beautiful valley in the south of France.

The creative process always begins with a single good idea. It's a process that requires patience and alertness; that is unpredictable and mysterious. Fruitful ideas are elusive, and come at unexpected moments. In the stillness of their studio, Jesus and Megumi recorded their ideas when they surfaced, then let them sit in their notebooks and their subconscious, using time as a filter to evaluate them from a distance. Finally, they revisited and experimented with them until, after **multiple interventions and combinations**, they fixed upon a final idea- the one that they would give form as a physical object.

Jesus and Megumi's different culture perspectives seeped into how they thought about and approached art. In order to be closer to Megumi's family and roots, they decided to leave France and move to the Japanese island of Sikoku, where Megumi's family grow vegetables and farm algae. This was the first time Jesus had immersed himself in a non-European culture. They set up their studio in the quiet countryside and lived a traditional Japanese lifestyle. With few distractions in their new, quasi-monastic life (with a fast internet connection), they began developing unexpected connections between seemingly unconnected ideas. The "ego factor" faded as the process became increasingly interactive. They ceased to think in terms of "my idea" or "your idea". It just became "our idea." These ideas then transformed into prints, light boxes, sculptures drawings, and traditional oil on canvas paintings.

Two years later, during a visit to Spain, they came across an old friend who offered them the chance to live in a beautiful house built by a Spanish painter at the beginning of the 20th century in the center of Madrid. Without much hesitation, they accepted the generous offer. They left Japan and settled into the high-ceilinged studio in Madrid, where they resumed their artistic activity with newfound energy and enthusiasm.

Returning to a lively urban context had its advantages. The Prado became a frequent destination.

Jesus and Megumi could visit it whenever they wanted, at their own pace, pondering the works of Velázquez, Goya, Bosch, and other classics. With each visit, they took new inspiration from the works of the old masters. While their approach to art relied on a degree of isolation, it was important for them not to lose contact with the outside world. They made a point of exhibiting their work to learn from people's reactions.

Today, they continue living and creating in their Madrid studio. Their art is undoubtedly a fusion of their individual standpoints, feelings, and inclinations. However, they are no longer the same individuals who met in Berlin 14 years ago. The project has changed their lives, but their lives are also reflected in the project. They have created their own, joint metaphor of life, and their art - as a physical set of objects - is a materialization of this metaphor and a meeting point of their individual sensitivities.

Lucija Stojevic

ART & LIFE

Produire de l'art est un processus de connaissance de soi et de transformation personnelle. Pour Megumi Kitazu et Jesús Gómez, il s'agit d'un parcours de changement continu dans leur expérience de vie. Une histoire d'amour entre deux artistes de cultures différentes qui ont grandi ensemble grâce à leur passion pour l'art.

Jesús Gómez a développé sa carrière artistique dans le nord de l'Espagne tandis que Megumi Kitazu a terminé ses études d'art à Tokyo.

Attirés par la scène artistique florissante de Berlin, ils s'y sont rencontrés en 2001. À l'époque, Jesús mettait l'architecture de Berlin-Est au centre de son travail, tandis que Megumi expérimentait des installations de meubles en bois.

Ils ont commencé comme des amis, partageant des idées et s'aidant mutuellement dans leurs projets respectifs. Très vite, leur relation s'est développée et leurs approches individuelles de l'art ont fusionné pour devenir des projets communs. Les débuts ont été quelque peu turbulents, car ils ont dû négocier des idées personnelles, des routines de travail et l'utilisation de l'espace partagé. Mais l'amour combiné à l'acceptation des faiblesses et à la reconnaissance des forces a permis de surmonter ces inconvénients.

Pour Kitazu&Gómez, l'art est un terrain propice à la découverte de nouvelles façons de comprendre l'expérience humaine. Pour développer leurs idées et leurs projets, ils ont besoin d'espaces libres et ouverts, sans la pression des rôles établis.

À un certain moment, ils ont ressenti le besoin de s'éloigner de la scène urbaine et du bruit intellectuel d'un lieu aussi saturé d'artistes. Ils ont rapidement fait leurs valises et installé leur studio dans une vallée des Pyrénées françaises.

Le processus créatif est imprévisible et mystérieux et son développement exige vigilance et patience. Les idées fructueuses sont insaisissables et arrivent à des moments inattendus. Archiver des idées, les laisser reposer dans des carnets et dans le subconscient, utiliser le temps comme un filtre pour les évaluer, les manipuler, intervenir et les combiner et enfin les transformer en objets physiques.

Les différentes perspectives culturelles de Jesús et Megumi ont imprégné leur manière de comprendre et d'aborder l'art.

En quête d'**expériences multiculturelles**, ils ont décidé de quitter la France et de s'installer sur l'île japonaise de Sikoku, où la famille de Megumi possède une ferme. Immergés dans la vie traditionnelle de la campagne japonaise, vivant une expérience quasi-monacale, ils ont commencé à développer des liens entre des idées apparemment sans rapport. C'est là que le processus créatif est devenu véritablement interactif, que le facteur «ego» a disparu et qu'ils ont commencé à penser en termes de «notre idée».

Deux ans plus tard, lors d'une visite en Espagne, la possibilité s'est présentée d'habiter dans une maison-atelier construite par un peintre au début du XXe siècle à Madrid. Ils acceptent sans hésiter l'offre généreuse, s'installent dans le fabuleux studio avec ses hauts plafonds et ses fenêtres orientées au nord, et poursuivent leur activité artistique avec une vigueur renouvelée.

Le retour à un contexte urbain avait ses avantages. Le Prado est devenu une destination régulière. Apprécier, apprendre et analyser les œuvres de Bosch, Velázquez, Goya et d'autres classiques à un rythme calme et tranquille a été une expérience très enrichissante et fructueuse.

Aujourd'hui, ils continuent à vivre et à créer dans leur studio à Madrid. Leur art est sans aucun doute une fusion de leurs vues, sentiments et inclinations. Cependant, ils ne sont plus les mêmes personnes qui se sont rencontrées à Berlin il y a 16 ans.

Le projet a changé leur vie, et celle-ci se reflète à son tour dans le projet. Ils ont créé leur propre métaphore de la vie, et leur art, compris comme un ensemble d'objets physiques, est une matérialisation de cette métaphore et un point de rencontre pour leurs sensibilités individuelles.

ART & LIFE

Produrre arte è un processo di consapevolezza di sé e di cambiamento personale. Per Megumi Kitazu e Jesús Gómez è stato un viaggio carico di cambiamenti. Una storia d'amore tra due artisti di diverse culture, che sono cresciuti insieme attraverso la loro passione per l'arte.

Jesús Gómez ha sviluppato la sua carriera artistica nel nord della Spagna, mentre Megumi Kitazu ha terminato i suoi studi a Tokyo.

I due sono stati attratti dalla fiorente scena artistica di Berlino, dove s'incontrarono nel 2001. All'epoca, Jesús stava facendo dell'architettura di Berlino Est il centro del suo lavoro, mentre Megumi stava sperimentando installazioni di mobili in legno.

Hanno iniziato come amici, condividendo idee e aiutandosi a vicenda nei loro rispettivi progetti. Presto la loro relazione crebbe e i loro approcci individuali all'arte si fusero. L'inizio fu un pó turbolento, poiché hanno dovuto far coincidere idee personali, routine di lavoro e l'uso dello stesso spazio. Ma l'amore, combinato con l'accettazione delle debolezze e il riconoscimento dei punti di forza, ha aiutato a superare questi inconvenienti.

Per Kitazu&Gómez, l'arte è un terreno fertile per scoprire nuovi modi di comprendere l'esperienza umana. Per sviluppare le loro idee e i loro progetti hanno bisogno di spazi liberi e aperti senza la pressione di ruoli stabiliti.

A un certo punto hanno sentito il bisogno di allontanarsi dalla scena urbana e dal rumore intellettuale di un luogo così saturo di artisti. Fecero presto le valigie e stabilirono il loro studio in una valle dei Pirenei francesi.

Il processo creativo è imprevedibile e misterioso, e il suo sviluppo richiede attenzione e pazienza. Le idee sono sfuggenti e arrivano in momenti inaspettati. Archiviare le idee, lasciarle riposare nei quaderni e nel subconscio, usare il tempo come filtro per valutarle, manipolarle, intervenire e combinarle e, infine, trasformarle in oggetti fisici.

Le diverse prospettive culturali di Jesús e Megumi hanno permeato il loro modo di intendere ed apprezzare l'arte.

Alla ricerca di **esperienze multiculturali**, decidono di lasciare la Francia e trasferirsi sull'isola giapponese di Sikoku, dove la famiglia di Megumi possiede una fattoria. Immersi nella tradizionale vita campestre giapponese, vivendo un'esperienza quasi monastica, iniziarono a sviluppare connessioni tra idee apparentemente non correlate. È stato lì che il processo creativo è diventato veramente interattivo, il fattore ego scomparve e cominciarono a pensare in termini di «nostra idea».

Due anni dopo, durante un viaggio in Spagna, si presentò la possibilità di vivere in una casa-studio costruita da un pittore all'inizio del XX secolo a Madrid. Senza molte esitazioni accettarono la generosa offerta, si stabilirono nel favoloso studio con i suoi alti soffitti e le finestre rivolte a nord, e continuarono la loro attività artistica con rinnovato vigore.

Tornare in un contesto urbano aveva i suoi vantaggi. Il Prado divenne una destinazione regolare. Godere, imparare ed analizzare le opere di Bosch, Velázquez, Goya e altri classici a un ritmo calmo e tranquillo è stata un'esperienza molto gratificante e fruttuosa.

Oggi continuano a vivere e a creare nel loro studio a Madrid. La loro arte è senza dubbio una fusione dei loro punti di vista, sentimenti ed inclinazioni. Tuttavia, non sono più le stesse persone di 16 anni fa a Berlino.

Il progetto ha cambiato le loro vite, e queste si riflettono a loro volta nel progetto. Hanno creato la loro metafora della vita e la loro arte, intesa come un insieme di oggetti fisici, è una materializzazione di questa metafora e un punto d'incontro delle loro sensibilità individuali.

创作艺术是一个自我认识和个人转变的过程。对于北津惠和赫苏斯-戈麦斯来说，这一直是他们人生经历中一个不断变化的旅程。两个来自不同文化背景的艺术家的爱情故事，他们通过对艺术的热情共同成长。

Jesús Gómez在西班牙北部发展他的艺术事业，而Megumi Kitazu在东京完成她的艺术研究。

两人被柏林繁荣的艺术界所吸引，于2001年在那里相遇。当时，Jesús把东柏林的建筑作为他工作的重点，而Megumi则在试验木制家具装置。

他们开始时是朋友，分享想法并在各自的项目中相互帮助。很快，他们的关系得到了发展，他们各自的艺术方法也融合成了共同的努力。开始时有些动荡，因为他们不得不就个人想法、工作常规和共享空间的使用进行谈判。但是，爱加上对弱点的接受和对优点的认可，有助于克服这些缺点。

对于Kitazu&Gómez来说，艺术是发现理解人类经验的新方法的温床。为了发展他们的想法和项目，他们需要自由和开放的空间，没有既定角色的压力。

在某种程度上，他们觉得有必要远离城市场景和一个艺术家如此饱和的地方的知识性噪音。他们很快就收拾好行李，在法国比利牛斯山的一个山谷里建立了他们的工作室。

创作过程是不可预测的、神秘的，其发展需要警惕和耐心。富有成效的想法是难以捉摸的，而且是在意想不到的时刻出现。归档想法，让它们在笔记本和潜意识中，用时间作为过滤器来评估、操纵、干预和组合它们，最后将它们转化为实物。

耶稣和惠的不同文化视角渗透到他们理解和对待艺术的方式中。

为了寻求多元文化的体验，他们决定离开法国，搬到日本的四国岛，Megumi的家庭在那里拥有一个农场。沉浸在传统的日本乡村生活中，过着一种准僧侣式的生活，他们开始在看似不相关的想法之间建立起联系。正是在那里，创作过程成为真正的互动，自我因素消失了，他们开始用“我们的想法”来思考。

两年后，在访问西班牙期间，出现了住在一个画家在20世纪初在马德里建造的工作室的可能性。他们毫不犹豫地接受了这个慷慨的提议，在这个有着高高的天花板和朝北的窗户的神话般的工作室里定居下来，并以新的活力继续他们的艺术活动。

回到城市环境有其优势。普拉多成为一个固定的目的地。在安静平和的节奏中欣赏、学习和分析博世、委拉斯凯兹、戈雅和其他经典作品，是一次非常意义和富有成效的经历。

今天，他们继续在马德里的工作室里生活和创作。他们的艺术无疑是他们的观点、感情和倾向的融合。然而，他们已不再是16年前在柏林相遇的那个人。

该项目改变了他们的生活，而这些又反过来反映在该项目中。他们创造了自己的生活隐喻，而他们的艺术，被理解为一组实物，是这种隐喻的具体化，也是他们个人感觉的交汇点。

Lucija Stojevic





CV Kitazu&Gomez

Education

Ecoles d'Art de la Mairie de Paris
Ateliers d'Art de la Ville, Paris
Musashino Art University, Tokyo
Master Musashino Art University, Tokyo
UDK, Berlin

Main exhibitions, events & awards

2022 5th Biennale d'Enghien, Brussels, Belgium
2022 Kiso paintings Art Festival, Nagano, Japan
2022 Galería Blanca Soto, Madrid
2021 "Las Venas Abiertas" Casa Chile Valencia, Valencia, Spain
2021 "Maria Memoria" Auditorio Paco de Lucia, Madrid
2021 "9th prize Gekkanbijutsu", Taimei Gallery, Tokyo
2020 "Las Venas Abiertas" Secuencia de Inútilles, Madrid
2020 "Haggish Flash" Book Presentation Ping Tonic Studio, Madrid
2019 "D.N.I." project, MEH(Museo de evolucion humana), Burgos, Spain
2019 "Haggish Flash" CAB, Burgos, Spain
2004 17th Biennale Ciudad de Zamora, Zamora, Spain
2004 Galería Espacio 36, Zamora, Spain
2003 Asociación Madrileña de Galerías de Arte, Madrid
2003 Galería Jorge Alcolea, Madrid
2003 "Transición?" Galería Lorenzo Colomo, Valladolid, Spain
2002 Museum Für Photographie, Braunschweig, Germany
2002 A Todo Tren Project, Burgos, Spain
2002 "Berlin Buildings" Galería Paloma 18, Burgos, Spain
2002 Open Studio, Berlin, Germany
2001 Galeria Rasen, Tokyo
1997 XII premio BMW, Museo Bellas Artes de San Fernando, Madrid
1995 Tokushima Modern Art Museum Gallery, Japan

Main publications

2019 "D-NI" MEH
2019 "Haggish Flash" Fundación Caja de Burgos
2004 "17 Bienal de Pintura Ciudad de Zamora" Diptacion de Zamora
2002 "wundermaschine" MUSEUM FÜR PHOTOGRAPHIE, Braunschweig
1997 "XII premio BMW de pintura"

Agradecimientos:

Jesús Gómez
Megumi Kitazu
Marius Christian Bomholt
Lucija Stovejic
Galería Blanca Soto
Martino Ariano

Créditos:

Realización y maquetación del catálogo: Martino Ariano
Fotografías: kitazu&gómez

BLANCA SOTO
ARTE

