

# El País del Sol Naciente para todos los gustos: cuatro razones más para amar a Japón<sup>1</sup>

Fernando Cid Lucas  
Asociación Española de Orientalistas (UAM)  
fernandocidlucas@gmail.com

La palabra apropiada sería “abrumado”. Abrumado por tanto y tan bueno. Eso es lo que está sintiendo el panorama editorial dedicado a Japón. Como vengo escribiendo desde hace ya bastante tiempo en esta revista, las publicaciones sobre dicho país asiático se multiplican y ofrecen una variedad y una calidad cada vez mayor. Y no me circunscribo tan sólo al ámbito nacional: Teresa Ciapparoni, Irene Starace o María Teresa Trisciuzzi en Italia, Pierre-François Souyri y Corinne Atlan (entre otros) en Francia; o Ana Fernandes Pinto en Portugal están participando de este fenómeno en sus respectivos países.

En cuanto a novedades, reconozco que no sabía mucho de la editorial sevillana Héroes de papel; ahora sé que publica muy buenos libros, hechos con buen gusto, y que tiene un buen número de seguidores. Son libros de un formato resistente, que contienen argumentos resistentes, como *Sensei. Diálogos con maestros del videojuego japonés*, de Luis García Navarro<sup>2</sup>, del que no hay que perderse ni un epígrafe. Lo distinto de esta editorial -que cuenta con un catálogo digno de respeto- es que sus responsables han sabido fijarse en una de las vías (con el sentido del *dō* nipón) por la que muchos de los que hoy nos interesamos por Japón llegamos a él: el mundo de los videojuegos, el manga o el *anime*. Y lo han hecho bien. A día de hoy, Héroes de papel se ha ocupado de la historia de Nintendo, o del *Final Fantasy*, sin cuya existencia no se comprende la adolescencia de mi generación. Quienes se pregunten el

porqué de muchos de los videojuegos que nos acompañaron en nuestra infancia tendrán aquí las respuestas, y están justificadas también desde un punto de vista antropológico o cultural. En el interior de *Sensei: Diálogos con maestros del videojuego japonés* hay verdaderas lecciones que valen para cualquier ámbito de los estudios sobre Japón. Señalo sólo dos (insertas en sendas entrevistas), que justificarían ya la lectura de todo el libro. La primera es de Masamitsu Niitani, fundador de la compañía *Compile*, que desarrolló juegos tan míticos como *Zanac* o *Aleste*: “La cultura japonesa, resumida en el perfeccionismo, el servilismo y la proliferación, que dan forma a nuestra manera de pensar, se palpa en nuestros juegos<sup>3</sup>.” No es sólo el espacio del videojuego de lo que se está hablando -y esto vale para todo el libro-, es la cultura japonesa la que se está diseccionando con tan pocas palabras, y que, de paso, define al pueblo nipón. La segunda cita es de Toru Iwatani, el creador del celeberrimo (y adictivo) *Pac Man*: “Más que la psicología, lo que hay detrás de los juegos es la cultura<sup>4</sup>.” Eso es lo que hay tras la portada de este libro, aparentemente dedicado a los videojuegos: un análisis de los japoneses hecho por los propios japoneses.

De Italia recibí, hace apenas unos meses, un libro cabal, fruto de una investigación profunda y útil (no en vano, va ya por su cuarta edición y se ha citado en numerosos artículos seminales): *Miyazaki. Sguardi oltre la nebbia*, de María Teresa Trisciuzzi<sup>5</sup>; en donde, por ejemplo, se unen la poesía

de d'Annunzio y Carducci con el cine de Miyazaki en el trascendental respeto de los jóvenes hacia las personas ancianas. Lo que ha conseguido Trisciuzzi, con esta completa monografía, es la plasmación por escrito del pensamiento de Miyazaki, va más allá de la fascinación estética para llevar al lector hacia los principios filosóficos que mueven el cine de este gran creador japonés. En absoluto arduo, aunque Trisciuzzi haya diseccionado, como digo, cada elemento de la poética de Miyazaki desde una perspectiva académica, enunciando lo que en muchos aspectos ya sabíamos que era así, y que también ha afectado al cine de animación: "Le cicatrici riportate dal Giappone dopo la Seconda guerra mondiale influenzano la vita del suo popolo<sup>6</sup>". Ahora, el comic, el cine de animación o los videojuegos se estudian, se sistematizan en las aulas de las universidades. Se han superado prejuicios y, como ha hecho Trisciuzzi, se ha encontrado poesía, filosofía y ética en los fotogramas de Miyazaki, tan hondo ha explorado que quien quiera hacer un estudio serio sobre el director de *La princesa Mononoke* debería leer el libro editado por la casa Carocci.

"Atacar los libros malos no es sólo una pérdida de tiempo, sino también un peligro para el carácter". Me amparo en esta frase de Auden para "justificar" que traigo aquí sólo lo que me gusta; también porque me parecería una pérdida de tiempo reseñar lo malo y dejar de compartir aquello con lo que disfruto, aquello que ha tenido en mí un efecto positivo como lector, que es lo que quiero contagiar, y no la desgana y aburrimiento que me producen otras lecturas, por muy bien maquetadas y editadas que estén. Por ello, no me importa que esta sea una reseña poco respetuosa, que sólo tiene tratos con las novedades editoriales, escrupulosa con el tiempo, y me permito

por esto "rescatar" libros que he descubierto, eso sí, recientemente, como el sorprendente *La tanka catalana*<sup>7</sup>, un libro único en su especie. Huelga decir que los anaqueles están ya llenos de antologías y estudios sobre el haiku, y eso es bueno, pero que se conozca su antecedente directo es aún mejor. Aunque el libro se centra en la llegada y recepción de la tanka en Cataluña, no faltan los trabajos, como los del propio *curator*, o el de Susanna Rafart, en donde se dan al lector unas buenas coordenadas sobre la estructura o la intención de la tanka, que completarán parte del fresco que retrata la llegada de la poesía japonesa en Europa. Con este libro se entiende una parcela interesante de la poesía en catalán, la que cubre el exotismo de una estrofa que importó a Octavio Paz o a Borges, pero, como digo, también da una explicación de su propia naturaleza y deja el camino desbrozado para quien quiera practicarla.

### Notas:

1. Siquiera en forma de breve nota a pie de página, y por falta de espacio, celebramos en *Kokoro* el último número de la revista que sentimos como hermana: *Hojas en la acera*, nº 9, junio de 2017, en donde el grueso de sus artículos se dedica a lo sagrado en el haiku, con trabajos, entre otros, de sus mejores traductores al español: Fernando Rodríguez-Izquierdo y Vicente Haya.
2. Sevilla, Héroes de papel, 2017.
3. GARCÍA NAVARRO, Luís, *Sensei. Diálogos con maestros del videojuego japonés*, Sevilla, Héroes de papel, 2017, p.101.
4. GARCÍA NAVARRO, Luís, *Op. Cit.*, p.193.
5. Roma, Carocci Editore, 2017 (4ª edición).

6. TRISCIUZZI, Maria Teresa, *Hayao Miyazaki. Sguardi oltre la nebbia*, Roma, Carocci Editore, 2017 (4º edición), p. 13.

7. VV.AA. (Jordi Mas ed.), *Santa Coloma de Queralt*, Edèndum, 2011.

