

Documentos de Trabajo en Estudios Asiáticos

ISSN 0719-8418

DOSSIER: Primer Congreso Nacional
ALADAA - CHILE



Centro UC
Estudios Asiáticos



aladaa
Chile

Documentos de Trabajo en Estudios Asiáticos No. 22-24, año 2020



DOSSIER: Primer Congreso Nacional ALADAA - CHILE

Edición y selección de textos: Jinok Choi y Pedro Iacobelli

Contenido

Presentación	iii
Sascha Hannig	
El sincretismo japonés y la actitud cultural hacia la innovación y la técnica: una introducción.....	1
Ingrid Urgelles Latorre	
Representación de Santiago y Seúl en producciones cinematográficas del siglo XXI: La claustrofóbica ciudad vertical.....	19
Carolina Barra López	
Io Naya Contreras Pérez	
La Semiótica del guerrero: análisis de un sable japonés del Museo Histórico Nacional	42
Sobre la Revista	64

Presentación

Al iniciar estas líneas preparatorias, quisiera señalar, con gran satisfacción y alegría, la consumación de estos tres números especiales de la Serie Documentos de Trabajo en Estudios Asiáticos, perteneciente al Centro UC Estudios Asiáticos, y que se co-edita esta vez en conjunción con la Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África (ALADAA CHILE).

La serie Documentos de Trabajo en Estudios Asiáticos es una de las pocas revistas especializadas en la región sobre Asia, acumulando una considerable batería de resultados de investigación sobre esta constelación geográfica y cultural. Ciertamente, cada vez es más importante –y necesaria– la publicación de artículos con un enfoque o problematización sobre Asia en revistas especializadas, cada quien en las áreas de interés que correspondan. Sin embargo, pienso que el valor y rol de una revista de investigación que considere e integre el Asia con un enfoque regional y que permita el debate especializado desde sí misma es un hecho muy relevante y que, sin lugar a dudas, marcará un hito en la producción académica en Chile.

Como apunté más arriba, este número tiene un rasgo de complicidad especial: está compuesto por trabajos investigativos presentados en el I Congreso Nacional de ALADAA CHILE que se realizó en abril de 2019. Dichos artículos fueron seleccionados después de una exhaustiva y rigurosa evaluación de pares expertos en modalidad ciega.

Como la actual Presidenta de ALADAA CHILE, me enorgullecen los vínculos que hemos conseguido con instituciones afines y sus comunidades académicas en el desarrollo y la difusión sobre Asia (tanto como África), que es uno de nuestros fines fundamentales. Desde que se constituyó ALADAA CHILE en 2012, ya cuenta con alrededor de 30 socios, de diversos grados académicos, disciplinas y temas de trabajo –o inquietudes–, que demuestran un profundo interés y realizan una amplia gama de investigaciones sobre Asia y África. En ese sentido, se debe mencionar que durante el año 2016, ALADAA CHILE organizó exitosamente el XV Congreso Internacional de ALADAA en Chile, participó en la versión 2018 en Lima, Perú, y en 2019, se embarcó en la realización de su primer Congreso

Nacional. Por consiguiente, ALADAA CHILE está contribuyendo de manera sistemática a la necesaria discusión sobre investigación específicamente de la región de Asia.

Para finalizar, este número especial constituye una excelente colaboración entre la mayor comunidad asociada de investigación en Chile sobre Asia y África, y un valioso y nutritivo espacio de publicación académica sobre Asia. Partiendo desde esta vital oportunidad, como Presidenta de ALADAA CHILE, espero que podamos seguir desarrollando conjuntamente nuevos proyectos, publicaciones y materiales de trabajo.

Le agradezco nuevamente al Dr. Pedro Iacobelli, el editor de la Serie, por la gran iniciativa y oportunidad de este trabajo conjunto.

Dra. Jinok Choi
Presidenta
ALADAA Chile

El sincretismo japonés y la actitud cultural hacia la innovación y la técnica: una introducción

Sascha Hannig

Asuntos Globales Fundación para el Progreso

Abstract

Japan was deeply isolated for over two hundred years while the rest of the world was under a modernization process. However, today it is one of the countries best culturally adapted to modern technological changes, and unlike many Western nations, Japan seems to have a direct cultural relationship with technology. This is explained by a historical idiosyncrasy of the nation in which syncretism appears as a unifying element of conflicted realities. This has infused elements from the language to the attitude of the Japanese towards technology. The following document aims to portrait a theoretical and historical review of the technological adaptability process. Thus, the incorporation of the technique as a transferable cultural element that generates a mixture among the idiosyncrasies of the developing society.

Resumen

Japón estuvo profundamente aislado por más de doscientos años, mientras el resto del mundo se encontraba en un proceso de modernización. Sin embargo, hoy es uno de los países mejor adaptados culturalmente a los cambios tecnológicos modernos y, a diferencia de muchas naciones occidentales, Japón parece tener una relación cultural directa con la tecnología. Esto se explica por la idiosincrasia histórica de la nación, en la que el sincretismo aparece como un elemento unificador de realidades contrapuestas que han permeado desde el lenguaje a la actitud de los japoneses, hasta la tecnología. El siguiente documento plantea argumentar mediante una revisión teórica e histórica sobre los procesos de adaptabilidad tecnológica, la incorporación de la técnica como elemento cultural transferible y que genera una amalgama con la idiosincrasia de la sociedad que la desarrolla.

Palabras claves: Tecnología; Japón; Sincretismo; Historia de Asia; Industrialización; Robots

Introducción

La tecnología y la innovación impactan de manera transversal a la sociedad debido a que alteran las dinámicas en las que el ser humano se relaciona con otros, la forma en que entiende el mundo, o la misma consciencia de la ignorancia. Es por ello que la historia del hombre no puede ser entendida en ausencia del desarrollo de la técnica. Es a través de esta que logra aplicar su conocimiento para subsistir, evolucionar y posicionarse como especie.

El filósofo Ortega y Gasset afirmaba que, “sin la técnica el hombre no existiría ni habría existido nunca”. Sin importar nación, época o creencias, el ser humano se ha valido de sus invenciones para poder desenvolverse en su entorno con hitos como el descubrimiento –y control– del fuego, la rueda, la agricultura o la palabra escrita.

Siguiendo dicha línea, las culturas se han desarrollado en torno a los avances de la tecnología, pero también a la sensibilidad hacia esta. Una sociedad se vuelve adepta o escéptica de la técnica de la misma forma en que acoge o rechaza una religión o un sistema político, y muchas veces, estos dos últimos elementos son determinantes en la idiosincrasia de un pueblo o un grupo histórico. El desarrollo de los países varía considerablemente según su aproximación hacia la técnica, tanto en la infraestructura como en la reacción cultural hacia esta. De hecho, se ha demostrado que la actitud hacia la tecnología varía en los pueblos y tiene consecuencias en cuanto a orden civilizatorio. Esto se ve en ejemplos como Holanda, Alemania, México, Estados Unidos, China, o Japón.

Gran parte del análisis social sobre la actitud hacia la tecnología comenzó en Occidente con las encuestas de tecno-optimismo o tecno-pesimismo. Sin embargo, hoy es imperante entender las razones por las que una sociedad puede convivir con nuevas innovaciones fuera de los estudios tradicionales, ya que se enfrenta un escenario de ascenso de nuevas potencias tecnológicas no tradicionales ni propiamente occidentales como lo son China, Israel o Singapur.

En esa línea, Japón merece ser un caso de estudio –e incluso un ejemplo para países en vías de desarrollo–, debido a su notable transformación durante el siglo XIX, XX y lo que va del siglo XXI en materia de innovación y avances en la técnica.

Además de ser una de las primeras naciones asiáticas en modernizarse, hoy guarda una de las proporciones más altas de robots –303/10.000 en 2018–, es uno de los pioneros en tecnologías complejas como la modificación genética y tiene grandes avances en términos

Hannig, Sascha, “El sincretismo japonés y la actitud cultural hacia la innovación y la técnica: una introducción” *Documentos de Trabajo en Estudios Asiáticos* No. 22-24 (2020) pp.1-18

de digitalización, Inteligencia Artificial (IA) y diseño en robótica. La perspectiva de Japón hacia la tecnología suele ser respetuosa, amable y utilizada para la protección y la convivencia. No obstante, esta mixtura está provocando problemáticas de definiciones sociales en cuanto al rol de la digitalización en las relaciones emocionales entre japoneses.

La historia de este proceso se asienta en la excepcionalidad ya que, en primer lugar el archipiélago no tuvo un contacto ampliamente registrado con Occidente –como sí lo tuvo China– hasta el siglo XVI.

«Las armas de fuego llegaron a Japón de parte de los portugueses en 1543 para convertirse en un destabilizador de las guerras feudales que llevaban siglos en pie. Pero por razones culturales y políticas, en 1607 el país comenzó a rechazar el uso de estas armas y los militares regresaron a la tradicional “espada y lanza”».

De esta forma, como afirma Oshima Hitoshi «hasta el siglo XIX, Japón fue una nación prácticamente aislada. Si bien mantenía lazos culturales con Corea y China, su vida social, política y económica ha sido moldeada esencialmente por factores y acontecimientos internos».

Durante el periodo Meiji, Japón volvió a incorporar las técnicas militares occidentales, en gran parte por la influencia británica y estadounidense, la reinstauración del emperador como figura política y un cambio regulatorio y cultural en los principales polos cívicos de la nación.

En este contexto maduró una actitud disruptiva, basada en el descubrimiento del pensamiento científico –*Yougoku*, *Rangsku* u occidentalismo– y luego asociada a al concepto *Shokusan Kougyou* (promoción industrial). Según explica el doctor en economía Kenichi Ohno, se mantuvo también en el periodo del milagro económico posguerra y encuentra sus orígenes en las transformaciones sociales pre-industriales del periodo Edo, donde el emprendimiento se volvió una posibilidad real para la población. Hoy, pese a que el país ha entrado en una etapa de estancamiento económico, sigue estando entre los principales países en materia de innovación e investigación científica.

En base a dichos antecedentes, este trabajo de divulgación pretende abordar la adaptación tecnológica japonesa desde una perspectiva histórica y filosófica. Se propone que esta increíble capacidad de permeabilidad cultural por parte de una sociedad que se mantuvo aislada se explica principalmente por el fenómeno del sincretismo cultural.

Japón guarda en su idiosincrasia e historia una serie de antecedentes que explican desde su adaptación de lenguas extranjeras –con el Garaigo–, la religión –el budismo o el cristianismo–, e incluso la política, con el confucianismo o la influencia occidental en el periodo contemporáneo . La nación ha logrado esto de manera excepcional, manteniendo una profunda relación con los orígenes, la tradición y los elementos propios, como el folclore y la mitología.

El sincretismo es, para los japoneses, una forma de relacionarse con el otro, con lo desconocido, que abre a la nación a un sin fin de contradicciones que funcionan de manera paralela y conviven en el escenario globalizado.

Finalmente, aprender de la historia y la adaptación tecnológica japonesa puede ser una puerta para que países en vías de desarrollo o con ambiciones de dicha índole adopten una actitud acorde a sus objetivos y la sensibilidad de las sociedades que acogerán la innovación.

1. El sincretismo propio de la historia Japonesa

1.1 Una definición global

Para entender la manera en que los japoneses han logrado una amalgama orgánica entre la cultura y la tecnología es necesario caracterizar el concepto de sincretismo. Dicho término es comúnmente utilizado para definir la convivencia o coexistencia elementos de distintas culturas. Acuñado por Plutarco de Atenas, se trata de una consideración crucial a la hora de ilustrar el encuentro de civilizaciones, religiones y costumbres que fueron mezcladas por las conquistas y las rutas de comercio. En otros casos, se utiliza el término hibridación cultural para describir la mixtura de elementos de tipo social, tecnológico, de lenguaje, o religioso, en cuanto representa una conclusión natural del intercambio entre pueblos.

Por naturaleza, las culturas y sociedades son permeables al encuentro con lo ajeno, «son poros abiertos a la intermixtura con otras culturas y a través de la historia cambian precisamente de acuerdo a la influencia de otros» . Sin embargo, el sincretismo o la hibridación ha sido interpretado e interpelado por la academia en su semántica través de su desarrollo y consolidación. En la revisión histórico-antropológica, Stewart explica que el término adquirió una asociación negativa, principalmente por parte de la religión –se le asociaba al paganismo o el satanismo–, y de los estudios sobre colonización violenta y

Hannig, Sascha, "El sincretismo japonés y la actitud cultural hacia la innovación y la técnica: una introducción" *Documentos de Trabajo en Estudios Asiáticos* No. 22-24 (2020) pp.1-18

esclavitud en América . En ese sentido, el sincretismo sería más la imposición violenta de un grupo sobre otro, principalmente en relaciones de fuerza y sumisión.

Al existir evaluaciones contradictorias, estas deben ser entendidas según el contexto de su análisis, entendiendo los sesgos cognitivos que pueden reservarse a cada definición relativa al encuentro de culturas. Por ejemplo, para ciertos autores, aceptar el sincretismo en su acepción cultural significa negar la pureza. Por lo tanto, plantear que no existen etnias, culturas ni civilizaciones originales, sino que la creación humana es el resultado del encuentro y la transformación al punto en que zonas completas del mundo pueden llegar a homogeneizarse. En ese sentido, la identidad cultural absoluta pasaría a ser un constructo que surge desde la asociación de significaciones y atributos étnicos.

1.2 Los pilares del sincretismo y de la identidad Japonesa

En Japón conviven tanto la búsqueda de la tradición como la incorporación de lo foráneo. Para Oshima, el sincretismo multidimensional reflejado de manera constante dentro de la historia y el desarrollo es propio de la cultura de dicho pueblo.

La manera en que el mundo nipones se enfrenta a lo 外国の (gaikoku no). Es decir, lo externo se divide en un proceso que el autor identifica como la asimilación de las yuxtaposiciones, y que consta de tres etapas.

La primera es el encuentro directo de dos realidades que se suponen a sí mismas verdaderas, causando una contradicción. La segunda es el conflicto entre estas realidades o propuestas mentales, que pueden llegar a la separación y la búsqueda de la tradición. Finalmente, se produce una convivencia seguida por la incorporación. Es decir, la asimilación de dos elementos dentro de un mismo sistema de significados.

Esta aproximación explica el sistema de convivencia de creencias y cosmovisiones, pero también las prácticas modernas. En ese sentido, las bases de la relación del japonés con el entorno se fundan en la mixtura de ideas, prácticas y formas.

Según Fang, Teo, Sánchez Prieto, et al., la técnica y su asimilación son un elemento central dentro de la identificación cultural de los pueblos y en tanto, son claves para entender cómo las culturas van mutando en torno a nuevos descubrimientos, pero también la tendencia de algunas civilizaciones de abrirse más a la tecnología que otros. Hofstede sostiene que no se puede entender una idiosincrasia sin este elemento que incluso separa a los pueblos,

naciones y civilizaciones. La tecnología es transferida entre culturas como un elemento más del cruce, choque y permeabilidad de las sociedades.

1.2.1. La religión y filosofía como base de la mixtura.

La identidad del «japonés» se forja desde el mito, en cuanto la justificación de origen de la nación y de su linaje imperial. Lo que une al pueblo, además de la idea étnica que los separa de “el otro”, es la construcción mental en torno a lo mítico y lo divino, que se curte por medio del simbolismo y la tradición.

De ahí provienen las primeras bases religiosas y filosóficas del país, las que asocian directamente a la deidad sintoísta Amaterasu y reconoce a un emperador como descendiente de Jinmu Tennō en su forma mitológica –pues no se conservan registros que clarifiquen directamente su existencia–, y de Ōjin Tennō, el primer emperador histórico.

Un elemento propio de la creencia y la mixtura moderna de la religión es la manera en que contribuye a la individualidad de la entrega de significados y el uso del animismo para relacionarse con aquellos elementos del entorno. Esto implica que el sujeto se relaciona con aspectos físicos en su ecosistema, y les entrega un significado desde lo místico. El japonés convive con lo inanimado y genera asociaciones emocionales, principalmente derivadas de la instalación de características humanas: un sentido y una personalidad. Esto ha sido determinante en la aceptación de los robots y la tecnología en general.

Japón incorporó primero tecnología desde China por medio de intercambios limitados durante el periodo Yayoi. Sin embargo, la religión fue un puente para la asimilación de una esencia distinta. El budismo y el confucianismo, incorporados especialmente en el periodo Asuka (538-710), cambiaron la estructura social y el orden del país al proponer un sistema legal y moral.

El budismo introdujo una nueva visión sobre la muerte y el sufrimiento, en relación con el camino a la iluminación, mientras que el sintoísmo preservó la idea del origen divino y el animismo propio de la existencia de los kami –en cuanto deidades con las que se asocia la vida y la rutina–. Ambas creencias conviven en el contexto japonés moderno y son aceptadas en un grado similar en la vida de los habitantes del archipiélago .

1.2.2. El lenguaje y el occidente disruptivo

Con la asimilación del budismo, el confucianismo y los sistemas de leyes, el japonés se enfrentó a una nueva técnica: la escritura. El kanji –literalmente carácter de la etnia Han–

Hannig, Sascha, “El sincretismo japonés y la actitud cultural hacia la innovación y la técnica: una introducción” *Documentos de Trabajo en Estudios Asiáticos* No. 22-24 (2020) pp.1-18

vino a incorporar un sistema de escritura, una transliteración de la lengua vernácula y, en paralelo, nuevos significados y palabras directamente desde el chino.

Esta forma de transmisión de conocimiento es vital hasta hoy –pese a su diferenciación a través de los siglos– para la sociedad japonesa. Con la incorporación del lenguaje se pudo luego adaptar una forma propia de escritura, definida desde la simplificación de los caracteres importados: el hiragana, de la mano de las mujeres que buscaban una manera de replicar la particularidad del lenguaje, y el katakana, luego adaptado y simplificado por letrados budistas en el siglo IX.

En el siglo XVI arribaron los portugueses, con quienes comenzaría la asimilación de lenguas ex-tranjeras «no asiáticas». Estas no se sumaban mediante la traducción de significados –como ocurrió en China–, sino a través de la transliteración de vocablos, lo que recibe la terminación «Ga-raigo», literalmente, “idioma prestado” y es esencial para la incorporación tecnológica y para las profundas transformaciones que derivaron de esta. Con los portugueses llegó el cristianismo, que recibiría un fuerte rechazo por parte de las élites durante las guerras feudales , y una innovación desestabilizadora: las armas de fuego . El encuentro acabó con la revolución de Shimibara por parte de los japoneses-cristianos, la cual tuvo fuertes consecuencias, como la prohibición de lo foráneo, el cierre de las fronteras reales y la política del aislacionismo .

2. La incorporación de la técnica foránea mediante el sincretismo

La religión y su mixtura se presenta como un elemento que le otorgó permeabilidad a la idiosincrasia japonesa, que además ha avanzado en el perfeccionamiento a través del refinamiento de la técnica en diferentes aristas según las necesidades propias del país. Sin embargo, el contacto con el exterior –y su influencia–, aumentaba y disminuía según las políticas del gobierno que tuviera el control real sobre la nación.

El rechazo ante la entrada del cristianismo y las armas de fuego generaron el aislamiento del país en 1637, prohibiendo el ingreso del comercio a los portugueses, y limitando el intercambio a través de la isla artificial de Dejima, la que sirvió a los holandeses como punto de intercambio durante el Sakoku. El cierre a lo occidental también significó la prohibición de la mezcla cultural y la ciencia –desarrollada de manera limitada hasta la época–, quedó prácticamente estancada.

Durante esa misma época, occidente presenció un evento que definió un cisma temporal en cuanto a la relación de la humanidad y los avances tecnológicos: la «Revolución Científica». Esta históricamente «fue forjada por Johannes Kepler (1571-1630) & Galileo Galilei (1564-1642), desarrollada con el método científico de Rene Descartes (1596-1650) & Wilhelm Leibniz (1646-1716) para luego completarse con Isaac Newton (1642-1727)» .

Dicha incorporación de la idiosincrasia científica tuvo un profundo impacto, acompañando a la ilustración, a la intelectualidad moderna y eventualmente a las revoluciones industriales. Afectó primero a las sociedades occidentales, se expandió al mundo con la imprenta, el comercio y la colonización –con todos los problemas asociados– para consolidarse como uno de los principales motores de las sociedades modernas, avanzadas, críticas e industrializadas.

En la reconocida teoría de Everett Rogers «Difusión de las Innovaciones» se separa a los consumidores en categorías como: rezagados, adaptadores tempranos, adaptadores tardíos o innovadores. Estos grupos pueden identificar a una sociedad y al mismo tiempo estar circunscritas dentro de un grupo humano.

Japón se encontraba, a principios del siglo XIX en el grupo de los rezagados por su rechazo –desde las esferas de poder– hacia la técnica occidental, lo que limitó el desarrollo a ciertos estudiosos o a la tecnología tradicional China. Rogers también señala que «las estructuras sociales pueden propiciar e impedir la adaptabilidad de un grupo hacia la tecnología». Por eso, para el autor, es imposible entender cómo se difunden las innovaciones, sin conocimiento de los antecedentes socio-psicológicos que lo acompañan.

Según el análisis realizado, hay al menos cuatro factores que empujaron –en este estado– al país hacia la adopción de las tecnologías y a la incorporación rápida de estas al vivir cotidiano del japonés.

El primero (1) fue la filtración de textos científicos por parte del comercio con los holandeses, debido a que era ilegal aprender una lengua extranjera y todo el desarrollo durante este periodo se dio prácticamente en la clandestinidad .

El segundo (2) fue el proceso de apertura –se debate aún si forzada– hacia los Estados Unidos, poco antes del término del periodo Edo. Esto significó un intercambio y alcance de consecuencias sociales muy profundas en la manera en que se desarrolló el comercio durante esta época. La economía japonesa se había estabilizado luego de que se calmaran las guerras

feudales más profundas, y el comercio surgió de manera más o menos espontánea, dando paso a toda una nueva clase social localizada especialmente en la capital, pero requería mayor libertad para desarrollarse adecuadamente .

El tercero (3) fue la incorporación de la narrativa positivista-científica, el Yougoku, Rangsku u occidentalismo, y con estos un sistema de ideologías foráneas que se habían desarrollado en conjunto con la revolución científica en occidente .

Pese a la tradición militar que se impregnaba en el gobierno Meiji, surgieron corrientes intelectuales sobre todo bajo la guía de la ilustración y el liberalismo. Por ejemplo, el Partido Liberal, fundado por Itagaki Taisuke en 1881, planteaba que «la libertad es el estado natural del hombre y su principal deber es conservarla». Esto tendría, según Ohno, un fuerte impacto especialmente en aquellas nuevas clases sociales emergentes y en la guía del desarrollo del país, pero además se condecía con elementos propios de la religión originaria, en la que el camino personal movía la relación del individuo con su ambiente. Con este movimiento de académicos, se habrían traducido los textos científicos y de ingeniería, y abierto el conocimiento a las bases letradas.

El cuarto factor (4) fue la estrategia de modernización japonesa: Shokusan Kougyou (promoción industrial) que se mantuvo como elemento ideológico y cultural bajo la idea de llevar a Japón a un espacio de competencia internacional en el que no viera a las grandes naciones como amenazas.

Si bien el siglo XX fue trágico para el país, la relación entre los japoneses y la innovación comenzó a estrecharse rápidamente después de la segunda guerra. En este proceso, Japón desarrolló su tecnología pasando por un periodo de réplica –incorporación de procesos de producción en masa–, hacia la innovación propia. Es decir, por medio de los elementos anteriormente descritos, Japón dio un salto en la escala de Rogers Everett desde la condición del rezago hacia un promotor tecnológico de nivel internacional, lo que se explica por la formación de «un *cluster* tecnológico». El milagro económico posguerra, basado en una fuerte revitalización de la producción, llevaría a acelerar estos avances para desarrollarse impresionantemente en los 70's y posicionando al país en el escenario tecnológico internacional. Es en la condición de «innovador» que se pueden realizar comparaciones completas con las grandes potencias mundiales. Ito explica que luego de los

60, se da una relación creador-obra, lo que genera una relación distinta entre el japonés y la técnica.

3. La amalgama cultural-tecnológica

La permeabilidad del pensamiento japonés resulta interesante como parte de la reacción de este pueblo a la revolución industrial internacional y los cambios agresivos que trajeron la contemporaneidad. La difusión de una tecnología siempre está ligada a lo desconocido y a la incertidumbre, y son estos dos elementos los que instalan la plataforma desde la que los humanos se relacionan con la tecnología. Es por esto que la particularidad de la idiosincrasia japonesa del siglo XX y XXI parece ser una actitud positiva ante lo desconocido de la técnica.

En el caso de la tecnología, el sincretismo actúa como una propuesta mental de asimilación, de comparación y de aceptación rápida de las nuevas creaciones, las cuales son intento de replicar la naturaleza y superarla. En ese sentido, «construir un robot que se simule ser un perro, un gato o un infante –sigue esta lógica–, mientras más se parezca al objeto real, más talentoso es el ingeniero».

Esto no significa que los japoneses no le tengan miedo a algunas consecuencias de la tecnología –después de todo, ciertos avances pueden tener consecuencias negativas–, pero las emociones asociadas a lo desconocido, a los avances y sobre todo, a las posibilidades que la técnica trae para la sociedad, fueron optimistas y proactivas.

Por esto, el caso de Japón se ha convertido en un ejemplo para la comparación de adaptabilidad tecnológica especialmente en contraste con las sociedades occidentales, normalmente empujadas a una posición de escepticismo o miedo hacia la innovación. En el archipiélago del Asia lejano, la sociedad ha visualizado la tecnología como parte de su desarrollo, pero también, como parte de su cultura moderna.

3.1 Los robots como síntoma de sincretismo

Japón se destaca hoy en el desarrollo de la IA, la biotecnología, la innovación digital, entre otras manifestaciones tecnológicas. Sin embargo, la robótica ha sido el elemento constantemente utilizado para contraponer las posturas occidentales y orientales hacia la tecnología y es donde más existen estudios que caracterizan el ser japonés.

Kaplan asegura que, aunque no puede generalizarse un estado mental sobre el cual toda la civilización oriental u occidental base su aproximación hacia los robots, «la cultura afecta la forma en que la tecnología es percibida, y en un sentido contrario, la tecnología puede

moldear la cultura en formas particulares, (...), Japón tiene una cultura que puede absorber innovaciones tecnológicas, sin perder sus valores fundamentales». A esto, le llama la «sincronización tecnológica». Siguiendo el mismo proceso que Oshima planteaba al caracterizar el sincretismo japonés, este plantea la asimilación de un elemento externo o que representa cierta alerta de cambio para la sociedad. Para él, el japonés tiene tres niveles: en el centro está la tradición, luego la tecnología sincronizada con la tradición, y luego el encuentro con el otro.

En los años 80 y 90, a Japón se lo conocía como «el reino de los robots» y hasta hoy como una nación que ama a las máquinas, en cuanto a su uso y desarrollo en el plano de la integración de la robótica a la vida diaria. Sin embargo, Sabanovic et al. debaten sobre la verdadera naturaleza de esta amalgama con la tecnología, cuestionando si puede existir una posible guía sobre el interés de los difusores tecnológicos de crear una «cultura» artificial para hacer que las personas se adapten a la innovación, realizando asociaciones que fuerzan el sincretismo. Por lo tanto, según circunscriben, debe realizarse un estudio en profundidad por sobre el pueblo japonés.

Geraci afirma que los elementos que encuentran un paralelo histórico o cultural en un pueblo muchas veces se deforman para lograr que estos se adapten a los cambios. La religión es quizá de los más importantes en este sentido, ya que tiene la capacidad de unir el arte y la creación humana con lo mítico. Kitano, Geraci y Kaplan sostienen, en este sentido, que el sintoísmo tiene un rol fundamental en la aceptación de los robots como elementos de la sociedad, principalmente por la existencia de un significado en la asociación de los kami y figuras que asemejan la armonía estética y sintética, y que en tanto le entregan una "esencia" mítica.

Es por eso que la nación crece en una relación bilateral con la tecnología. Con un llamado a *cui-dar*, interactuar y aprender a vivir con los robots como un elemento más en su cultura.

Para poder incorporar a los robots, la sociedad japonesa medita sobre su tradición, y empuja la conservación efectiva de lo esencial de su cultura, antes de sumar nuevas interacciones. Además, los creadores e innovadores tienen muy clara tanto la cultura del país como la forma en que una innovación entrará en la sociedad al momento de diseñar sus

inventos. Esto, según Sabanovic, ha ayudado al ecosistema japonés –y en su respuesta, el coreano–, a irse curtiendo y adaptando rápidamente a los nuevos robots en la sociedad.

«La robótica en Japón ha se ha identificado con una visión de los robots como agentes sociales, o hacia una tecnología personal que será fácilmente aceptada por la sociedad. En el desarrollo de esta visión, los científicos incorporan y adaptan temáticas tradicionales y valores culturales hacia los avances, para sugerir una continuidad cultural y apoyar el desarrollo de la técnica».

Sin embargo, se mantienen ciertas restricciones y se plantean preocupaciones en cuanto a la pérdida de los límites entre lo artificial y lo humano, por lo que se han planteado críticas a un sincretismo carente de reflexión, que a veces se expresan mediante la cultura popular, como la existencia de ciborgs.

En su estudio sobre filosofía y robótica, Kitano señala que uno de aquellos elementos culturales que construyen la relación entre lo que asume una dualidad humano-máquina es la herencia del confucianismo chino y la idea del *rinri* o cohesión social, traducida como el deber ontológico del japonés en la estructura social. Para él, el respeto hacia la creación es uno de los valores fundamentales en el camino hacia la aceptación de la robótica, y en tanto:

Es posible crear un tipo de sistema ético solo si los robots encuentran su existencia atada a relaciones sociales, como un objeto artificial ligado a la identidad de su dueño. Siempre y cuando el dueño trate a la máquina de buena manera, esta tendrá respeto por su dueño y actuará en armonía con acciones éticas.

Es decir, el comportamiento del creador y del dueño se refleja en la creación, en tanto comparten un sistema de valores. Por lo tanto, los japoneses desconfían menos de las máquinas, por verse reflejadas en estas. Tal es el caso del proyecto con robots Orihime en Tokio, que utiliza la tecnología como nexo entre las personas discapacitadas y el mundo laboral.

En base a esta perspectiva se puede explicar una aparente asimilación por parte de Japón en cuanto a la técnica y a la posibilidad de este mismo «modelo cultural», también aprovechada por los sectores más innovadores de la población para empujar la aceptación de nuevos paradigmas. El proyecto Sociedad 5.0 impulsado por el gobierno de Japón busca profundizar la unión entre la sociedad japonesa y los avances tecnológicos modernos, con el

objetivo de impulsar el desarrollo de un país que pueda enfrentar los nuevos desafíos. El programa comenzó entre 2014-2016 y ha significado una importante inversión en recursos para avanzar en la profundización de aquel sincretismo entre el humano y la técnica, ya curtido en el país.

4. Conclusiones

Japón es uno de los países que mejor se ha adaptado a la tecnología. La relación de su población con los avances, la historia, y su tradición, ha logrado mutar en una amalgama que permite que su sociedad sea calificada como «innovadora», pese al fuerte arraigo a la tradición y el misticismo, y también, pese a los encuentros bélicos y la larga historia de aislacionismo que el país enfrentó en el periodo del Sakoku durante la era feudal.

Resulta de interés estudiar qué elementos ayudaron a Japón como sociedad a adelantarse rápidamente al paso de occidente. Algo que no lograron otras naciones cercanas con contacto explícito durante los años del cierre del país.

Esto guarda sentido en varios elementos propios del desarrollo japonés, y circunscritos dentro de la idea de «sincretismo cultural», el cual se sostiene como la base o esencia de la aceptación optimista por parte de la sociedad japonesa hacia el desarrollo de la técnica. Con esta particularidad, el japonés es capaz de enfrentarse a elementos externos y hacerlos propios de su cotidianidad, pese a que se ha mantenido fiel a sus raíces, principios, filosofía en general y a sus tradiciones.

En el caso del periodo de industrialización, el sincretismo de las ideas occidentales, manteniendo ciertos elementos de la tradición, tuvo un rol fundamental junto con el aumento de la difusión de libros científicos y el plan del gobierno Meiji. Por lo que la adaptación ha rozado, mas no chocado, con elementos que pueden parecer obsoletos. Un ejemplo común es el de los templos tradicionales con ventanas de papel, pero que cuentan con calefacción central bajo el piso.

Al sincretismo de lo foráneo se suma la adaptabilidad cultural hacia la técnica. Para esto se han desarrollado variadas posiciones. Algunas encuentran sentido en el misticismo conservado desde el sintoísmo –por los kami– y su relación con la cosmovisión del japonés, otros señalan que son las líneas de pensamiento tradicionales sobre el orden social las que explican la relación armónica. Una escuela más escéptica apunta a una incorporación artificial creada para el desarrollo con aceptación social amplia. Sin embargo, se sostiene que

si bien estos elementos pueden tener relación en una justificación sobre el desarrollo de la relación humano-máquina, no se explican en su totalidad.

Ya que el sincretismo cultural antecede a la instalación de los patrones sociales actuales de Japón, se propone que esa es la característica que engloba la convivencia con la técnica. Es este fenómeno el que ha permitido la asimilación positiva de la técnica que hoy es vista como una actitud optimista al cambio, proactiva y disciplinaria. Si bien es cierto que la difuminación de los límites entre la técnica y la humanidad puede generar distorsiones, hoy los japoneses son capaces de incorporar rápidamente una nueva tecnología a sus espacios de significancia inmediatos.

Entender las aristas y la historia de la interculturalidad guiada, puede entregar antecedentes en relación a las oportunidades de otras sociedades para plantear su relación sincronizada con la tecnología. Una discusión más amplia de este debate puede incluso incluir nuevas propuestas sobre cuáles son, en definitiva, los elementos de la tradición japonesa que empujan a esta convivencia entre la modernidad y la tradición.

Bibliografía

1. Ackermann A (2011) «Cultural hybridity: between metaphor and empiricism. In: Stockham-mer», PW (ed) *Conceptualizing cultural hybridization: a transdisciplinary approach*. Springer: Berlin, Heidelberg,
2. Bartneck, C., Nomura, T., Kanda, T., Suzuki, T. and K. Kensuke (2005). «Cultural differences in attitudes towards robots». *Proc. of AISB*: 1-4.
3. Boehme-Neßler, Volker. (2011). «Caught Between Technophilia and Technophobia: Culture, Technology and the Law». *Pictorial Law, Capítulo primero*, ed. Springer, Berlin Heidelberg.
4. Bowers, J.Z. «The development of the basic sciences in Japan»; *Clio Medica*, Vol. 8, Issue 3, Pp. 229-237
5. Brown, Delmer et al. (1979) «A Translation and Study of the Gukanshō, an Interpretative History». 1ra Edición, ediciones Cambridge, Reino Unido.
6. Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). «User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models». *Management Science*, Vol 35, 982-1003.
7. Fang, H.; Teo, T.; Sánchez-Prieto, J. ; García-Peña, F; Olmos-Miguel, S. (2018), «Cultural values and technology adoption: A model comparison with university teachers from China and Spain», *Computers & Education Journal*; Vol. 133, Pp. 69-81
8. Geraci, Robert. 2006. «Spiritual Robots: Religion and Our Scientific View of the Natural World.» *Theology and Science* Vol. 4: 229–46.
9. Hane, Misiko, (2000) «Breve Historia de Japón»; Editorial Libro de Bolsillo; Quinta edición; España.
10. Hannig, S. (2016) «La revolución industrial en Japón durante el periodo Meiji: una mirada histórica entre el Nipón y el mundo Occidental en el siglo XIX»; *Intus Legere Historia*, Vol. Vol. 10, No 2; pp.75-87
11. Harari, Y. (2015), «Homo Deus: A history of tomorrow», 1ra edición, Penguin Random House, Nueva York, EEUU.
12. Hisao Otsuka, (1994) «Kokumin Keizai: Sono Rekishiteki Kosatsu (The National Economy: A Historical Study)», Kodansha Gakujutsu Bunko, Japón. Pp. 13-15

13. Hofstede, G. (2001) «Culture's consequences: Comparing values, behaviors, institutions and organizations across», 2da Edición, Sage Publications, Estados Unidos.
14. Ishino, Y., Shinagawa, H., Makino, K., Amemura, M., & Nakata, A. (1987). «Nucleotide sequence of the iap gene, responsible for alkaline phosphatase isozyme conversion in *Escherichia coli*, and identification of the gene product». *Journal of bacteriology*, 169(12), 5429–5433.
15. International Federation for Robotics (2018), «Data and analysis page», recopilado el 9 de mayo de 2018, disponible en <https://ifr.org/free-downloads/>
16. Ito K (2010) «Robots, A-bombs, and war: Cultural meanings of science and technology in Japan around World War Two», citado desde R Jacobs, 1ra ed., *Filling the Hole in the Nuclear Future: Art and Popular Culture Respond to the Bomb*. Lexington Books, Pp. 63-98.
17. Kaplan, F. (2004), «Who is Afraid of the Humanoid? Investigating Cultural Differences in the Acceptance of Robots»; *International Journal of Humanoid Robotics* Vol. 1, No. 3 1–16
18. Kitano, N. (2005). «Roboethics - a comparative analysis of social acceptance of robots between the West and Japan». *The Waseda Journal of Social Sciences*, Vol 6. Tokyo.
19. Kitano, N. (2006) «'Rinri': An Incitement towards the Existence of Robots in Japanese Society» *International Review of Information Ethics*, Vol. 6. Pp. 78-83.
20. Lynn J Frewer, Chaya Howard & Richard Shepherd (1998) «Understanding public attitudes to technology», *Journal of Risk Research*, 1:3, 221-235,
21. Miege, Jean Luis (1975) «Expansión Europea y descolonización»; Editorial Labor S.A.; Segunda edición; Barcelona, España,
22. Miyake, Marc Hideo (2003). «Old Japanese: A Phonetic Reconstruction». 1ra edición, Routledge Curzon Londres,
23. Morton, William S. (2005). «Japan: Its History and Culture». 1ra Edición McGraw-Hill Professional, Nueva York, Estados Unidos. Pp. 100-123
24. Ohno, K. (2002), «East Asian Growth and Japanese Aid Strategy»; National Graduate Institute for Policy Studies GRIPS Development Forum, Tokio, Japón.
25. Ortega y Gasset, J. (1935) «Meditaciones sobre la técnica», ed. digital, disponible en https://francescllorens.files.wordpress.com/2013/02/ortega_meditacion_tecnica.pdf. Pp. 1

26. Oshima Hitoshi (1987) «El pensamiento Japonés»; Editorial Universitaria de Buenos Aires; Primera edición,
27. Pion, G. Lipsey, M. (1981) «Public Attitudes Toward Science and Technology: What Have the Surveys Told Us?», *The Public Opinion Quarterly*, Vol. 45, No. 3 pp. 303-316
28. Plutarch. (1939) «Moralía». Vol. 6. Loeb ed. Cambridge, MA.: Harvard UP
29. Rarick, C.A. (1994) «The philosophical impact of Shintoism, Buddhism, and Confucianism on Japanese management practices», *International Journal Value-Based Manage* Vol 7 Pp. 219-226.
30. Reader, I, (1991), «Religion in contemporary Japan», 1st edition, Macmillan Press, Reino Unido.
31. Reill, P. H. (2003) «The legacy of the 'Scientific Revolution': Science and the Enlightenment» in *The Cambridge History of Science: Eighteenth-century Science*, ed. Roy Porter (Cam-bridge: Cambridge University Press) vol. 4, p. 23
32. Resee, B. (2018), «The Forth Age: Smart Robots, Conscious Computers, and the Future of Humanity», 1ra Edición, Atria Editions, Nueva York, Estados Unidos. Capítulo 1.
33. Rogers, Everett, (2003) «Diffusion of innovations» (5ta ed.) Free Press of Glencoe, Nueva York, Estados Unidos.
34. Sabanovic, S. (2014), «Inventing Japan's "robotics culture": the repeated assembly of sci-ence technology and culture in social robotics», *Social Studies of Science*, vol. 44; pp. 342-367
35. Sabanovic S, Bennett CC, and HR Lee (2014) «Towards culturally robust robots: A critical social perspective on robotics and culture». *Proceedings of the ACM/IEEE Conference on Human-Robot Interaction (HRI) Workshop on Culture-Aware Robotics (CARS)*. Bielefeld, Germany.
36. Sasaki, K. (2019), «Bioethics between Imaginary and Reality: Tracing Science Fiction and Its Shaping of Transplant Medicine Protocols in Japan» *East Asian Science, Technology and Society* (2019) 13 (1): 77-99
37. Scott, A. C., Chaloner, W. G., Belcher, C. M., & Roos, C. I. (2016). «The interaction of fire and mankind: Introduction». *Philosophical transactions of the Royal Society of London. Se-ries B, Biological sciences*, 371.

38. Spaulding, R. (1972). «Japan's Search for Cultural Identity». *Comparative Studies in Society and History*, 14(4), 514-520.
39. Stockwin, A. (2018). «Political transformation in Japan as a source of insight». *Japan Forum*, 30(1), 132–147.
40. Stearns, Peter N. «Cultures in Motion: Mapping Key Contacts and Their Imprints in World History». New Haven: Yale University Press, 2001, 22-23
41. Stewart, C. (1999). «Syncretism and Its Synonyms: Reflections on Cultural Mixture». *Diacritics*, 29(3), 40-62.
42. Sugimoto Y. & Mouer, R. (1986) “Images of Japanese Society, a study in the structure of cul-ture” 5ta edición, Cambridge editions, Inglaterra Pp 199-200
43. Taishukan Shoten (2005) «The Way of Ancient Japanese Letters», 2da edición. South of Hirakawa, Japón
44. Tang J.; (2009) «Technological Leadership and Late Development: Evidence from Meiji Ja-pan»; Columbia University; Center of Japanese economy and business. Vol 278. 1-39
45. Tashiro, K. (1982) «Foreign Relations During the Edo Period: Sakoku Reexamined». *Journal of Japanese Studies*. Vol. 8 Pp, 283-306
46. Tubbs, R.S.; Loukas, M.; Kato, D.; Mohammad, A. Et al. (2009) «The Evolution of the Study of Anatomy in Japan», *Clinical Anatomy*, Vol. 1. Pp. 1-12
47. UNESCO. (2019). «Japan pushing ahead with Society 5.0 to overcome chronic social chal-lenges». Recopilado el 1 de agosto de 2019, de <https://en.unesco.org/news/japan-pushing-ahead-society-50-overcome-chronic-social-challenges>
48. VOX, CEPR Policy Portal. (2019). «Who fears losing their job to AI and robots: Japanese survey data» | Voxeu.org. Recuperado el 1 de septiembre 2019, de <https://voxeu.org/article/who-fears-losing-their-job-ai-and-robots-japanese-survey-data>
49. Yukio, Kaibara; (2000) «Historia del Japón»; Editorial del Fondo de Cultura Económica, Primera edición, México; página 319-322.
50. 遠隔コミュニケーションロボットOriHime-Dによる分身ロボットカフェ Café DAWN. (2019). Arca-gia.com. recopilado el 2 de septiembre de 2019, de <https://arca-gia.com/lp/cafe/>

Representación de Santiago y Seúl en producciones cinematográficas del siglo XXI: La claustrofóbica ciudad vertical

Ingrid Urgelles Latorre

Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Letras.

Resumen

Este artículo plantea una aproximación al estudio del espacio urbano en obras de ficción cinematográficas recientes de Chile y Corea: *Se arrienda* (2005), *Play* (2005), *Qué pena tu vida* (2010), *Oldboy*¹ (2003), *Castaway on the moon* (2009) y *Burning* (2018). El boom inmobiliario que ambos países han experimentado juega un rol decisivo en el imaginario espacial de ambas capitales representado en la ficción cinematográfica. Por medio de un análisis comparativo, se busca dar cuenta de las continuidades y discontinuidades en la construcción del espacio como una ciudad claustrofóbica, vertical e inorgánica que deglute a los personajes, los cuales se presentan como subjetividades en permanente desacomodo con la urbe.

Palabras clave: espacio, cine urbano, neoliberalismo, imaginario espacial, narrativa comparada.

Abstract

This paper presents an approach to the study of the urban space in recent cinematographic fiction from Chile and Korea. The real estate boom in both countries plays a decisive role in the spatial imaginary of both capitals represented in cinema fiction. Through a comparative analysis, this paper accounts for continuities and discontinuities in the construction of the fictional space as a vertical, claustrophobic and inorganic city that swallows the characters, which are presented as subjetivities in permanent discomfort with the city.

¹ Para efectos de este trabajo y con el objeto de facilitar la lectura, utilizaré los títulos en inglés con los que se han conocido las películas coreanas.

Key Words: space, urban cinema, neoliberalism, espacial imaginaries, comparative narrative.

Introducción

La arquitectura coreana es en general bastante anodina. Bloques de edificios iguales, intrascendentes. Lo mismo para los apartamentos que para las oficinas. El neoliberalismo daña todo lo que toca.

(León Plascencia Ñol, AÑO, p. 95)

La relación de las producciones culturales y la ciudad es un tópico común en los estudios sobre la representación del espacio en la ficción. En este trabajo, se propone a Seúl y Santiago como escenarios urbanos de la vida contemporánea presentes en los productos cinematográficos. Lo anterior no es aleatorio ni caprichoso: ambos países se han enfrentado a procesos de desarrollo y globalización tan vertiginosos que la arquitectura ha permeado la vida de sus habitantes a tal punto de representar fielmente el desacomodo que produce la apropiación de modelos foráneos y la implementación del modelo neoliberal en países poscoloniales como los nuestros. El crecimiento urbano inorgánico al ritmo de un neoliberalismo exacerbado invade a ambas ciudades, produciendo pérdida de marcas locales en pos de estructuras globales, reconocibles en cualquier lugar del planeta (carreteras de alta velocidad, edificios vidriados de gran altitud, la utilización de luces como el *led* o neón para la publicidad callejera, entre otros).

En este trabajo tentamos un estudio de narrativa comparada entre ambos países para analizar de qué modo se ha representado en los productos culturales cinematográficos la exacerbación inmobiliaria como consecuencia de la implementación de un capitalismo salvaje sin precedentes. La inorganicidad de las ciudades verticales y la exasperante homogeneización de los espacios de uso privado permea la ficción y el espacio pasa de ser un mero paisaje a un elemento narrativo fundamental para analizar estos productos filmicos.

1. El espacio como conjunto de significaciones e imaginarios sociales: lo ficcional versus lo real fáctico.

El espacio en la ficción no es un elemento más ni uno secundario. Es un componente esencial sobre el que se sostiene gran parte de la estructura narrativa y no sólo el paisaje o decorado en el que transcurren los acontecimientos narrados. Es, siguiendo a Alonso Lera, “una unidad estructural de primer orden, de hondas implicaciones con los otros elementos

(personajes, acción y tiempo) y con los demás ingredientes narratológicos” (Lera, 2005, p. 238).

El espacio urbano está permeado de un contenido social y cultural insoslayable, cada elemento espacial se encuentra cargado de significado y connotaciones que forma parte de un discurso colectivo convencional aceptado, muchas veces previo a su incorporación al discurso ficcional. Como señala Lera, el autor en muchos casos no hace sino resaltar y dar vida literaria a lo que es ya sentido y percibido en el ambiente, es decir, el imaginario social. Estas imágenes que crea y captan los productos de ficción “no son totalmente ajenas a las que captan de tal fenómeno los estudiosos de la ciudad, que encaran esta realidad como un hecho complejo y plurívoco” (pp. 241). En ese espacio confluyen lo presente físico observable y lo mental, transmitido, aprendido y heredado.

La ficción que asume como espacio la ciudad necesariamente mezcla en su representación el plano de lo real físico con el plano imaginario o proveniente de la pura creación del autor, aquella que ha vivido y observado y luego ha sido recreada como objeto artístico. Así lo explica Lera (2005):

En una primera aproximación al espacio de la ciudad y su morfología encontramos todos aquellos elementos perceptibles por un transeúnte observador que recorre dicho espacio y distingue en él diferentes unidades urbanísticas que dan una forma especial que configura tal espacio. Para el observador superficial esos elementos constituyen un conjunto fragmentado, no estructurado, que podemos subdividir en elementos espaciales abiertos – que le permiten deambular y trasladarse libremente (calles, avenidas, paseos, plazas, jardines, parques, puentes...) – y en elementos espaciales cerrados – que suponen una barrera e impedimento a su libertad de paso (casas, edificios, muros, monumentos de todo tipo, ...) (p. 242)

De este modo, morfológicamente, la ciudad podría ser estructurada a partir de esa oposición binaria básica: el afuera y el adentro. Este binomio responde a la función del uso que se da a los espacios de la ciudad: lo público versus lo privado. Para efectos de este trabajo, estudiaremos el espacio de lo íntimo cerrado, un subespacio urbano que tiene repercusiones en lo abierto: los departamentos y los descomunales complejos de edificios que los contienen. Si bien el departamento representa un espacio individual cuyo tamaño está directamente

relacionado al poder adquisitivo de su morador, los gigantescos complejos que los contienen se insertan en medio del espacio público invadiéndolo, interviniendo lo natural abierto imponiendo una impronta organizadora, violenta y destructora.

En el análisis de los filmes que se trabajarán, emplearemos el binomio cerrado/abierto poniendo en tensión el espacio de la ciudad que conforman las calles, avenidas, carreteras, puentes y edificios inmensos y el espacio de lo íntimo cerrado del departamento que sirve de refugio a personajes que no logran un acomodo con la ciudad y que terminan por excluirse de diversas maneras.

2. Representación filmica de la claustrofóbica ciudad vertical

2.1.Seúl: La megalópolis caótica y homogénea en la era de la globalización

Lo que alguna vez fue el sueño de la clase media: ser dueño de un departamento, hoy simboliza el éxito y el inicio de una sociedad orientada hacia el consumo.

Seúl es llamada hoy en día la “República de los departamentos” y la historia de este desarrollo data de los años sesentas². Siendo un espacio completamente extraño a la tradición coreana,

² El primer complejo de departamentos fue construido en el centro de Seúl durante la primera ocupación japonesa en 1959. Más tarde en 1964, según señala Huh Eui-do (2013) se construiría el primer edificio de lujo: *Mapo Apartments*, sin embargo, en aquel entonces los departamentos como opción habitacional no eran vistos favorablemente sino vinculados a la pobreza. En esa época, para Eui-do “Apartments were a thing of mystery for the traditional way of thinking” (p.14), es decir, el modo coreano de ver el mundo contrastaba con este nuevo modo de habitarlo.

Durante los años 70’ se crearon nuevos proyectos estatales de viviendas sociales y la construcción de edificios comenzó a aumentar, especialmente en el área de Gangnam, en el que se concentraron masivos complejos de departamentos (Park Hae-cheon, 2013, p.18). Pese a ello, continuaban siendo impopulares. Sin embargo, para Eui-do, de modo casi imperceptible, el estilo de vida en Corea comenzaba a cambiar: “the apartments were silently changing our lifestyle. A revolution in modus vivendi... more and more, the number of people rushing to sell their houses to move to apartment buildings increased” (pp.14). La explosión inmobiliaria llegó en los años ochenta y la llamada “Era de la especulación” comenzaba. Los precios de los departamentos iban al alza y la idea de hacer fortuna a través de su compraventa era una realidad. De este modo, el departamento dejó de constituir el espacio de habitación de las personas para convertirse en un bien de consumo y de transacción. Este fenómeno, iniciado en la década del ochenta continuó durante veinticinco años y ya a mitad de la década del 2000 era posible ver escenas similares. Los bancos accedían fácilmente a otorgar créditos siempre que el

el impacto que este nuevo modelo de vivienda causó en el estilo de vida coreano puede entenderse desde la descripción que hace el crítico literario Kim Hyeon:

In an apartment, an object loses its volumen and becomes like a picture that exists as lines on a plane. Everything is laid out on a plane. So, everything falls within sight at a glance. In an apartment, all people as well as objects have no place to hide themselves. Everything is out in the open. However that openness is only superficial; it is not of depth (citado en Hae-cheon, 2013, p.17).

Ese nuevo espacio se convierte entonces simbólicamente en un dispositivo múltiple que va desde el anonimato o pérdida de singularidad como señala Kim Hyeon³, a una plataforma de ostentación y consumo⁴.

De cualquier modo, la nueva vida vertical ha permeado la cultura y ha introducido una serie de modificaciones al estilo de vida coreano, que muchas veces contrasta con los modos tradicionales de concebir el lugar en el que habitar.

Finalmente, para Son Jong-up (2013) el departamento es una solución habitacional que refleja la rapidez de la modernización coreana, “it is simply a product of historical amnesia” (p.19). Esto, porque la ciudad vertical está construida donde antes existía naturaleza, aldeas y caminos, los cuales han desaparecido sin dejar rastro. Los residentes que viven en edificios de departamentos se han convertido en subjetividades homogéneas y anónimas. Y para Jong-up, la búsqueda por ese anonimato se entendería desde una lectura histórica de la sociedad coreana. Luego de que el país haya sido intervenido en numerosas ocasiones por potencias extranjeras y tras vivir un sinnúmero de guerras y dictaduras militares, para el pueblo coreano el anonimato representa un modo seguro de vivir. El no ser notado y ser capaces de guarecerse bajo esa caja llamada “departamento” trae consigo tranquilidad a un pueblo que

fin de dicho dinero fuese la compra de un departamento. De este modo, los departamentos se convirtieron prácticamente en la actividad económica principal del país², y el espacio se inundó de construcciones verticales.

³ Park Hae-cheon realiza un interesante estudio del interior de un departamento y de qué modo cada lugar y estructura inciden en el modo de vida y concepción de quienes lo habitan.

⁴ Respecto de esta perspectiva, Hae-cheon señala “Some tried to decorate the living room with expensive antiques and ornate furniture to show their aristocratic taste” (p.17)

ha estado expuesto permanentemente a la violencia⁵. Para Wonjung Min, la introducción del “apart” irrumpe como un elemento no familiar que implica la cosificación de los seres humanos (Min, 2010).

Sin perjuicio de que la *departamentización* ya es una realidad en la arquitectura de la megalópolis coreana, la representación en la literatura está presente desde los años ochenta. Y algo similar ocurre con la industria cinematográfica.

Desde los años ochenta y hasta mediados de la década del dos mil, se habla del surgimiento de un nuevo cine coreano (o *new wave*) producto de la llegada de la democracia (1992) y el término de las dictaduras militares en el país (Paquet, 2009, p.3). Paquet estructura los procesos de aparición del nuevo cine coreano en cuatro fases concluyendo con aquella que abarca desde el año 2000 hasta nuestros días en la que se habla de un éxito rotundo de la industria con la aparición de nuevos y creativos directores que han acelerado su crecimiento y popularidad. Si bien, esta explosión y notoriedad implica un cierto éxito global, lo anterior no significa que todos estos productos culturales estén orientados a ser objetos de consumo en el sentido de la mercantilización de la cultura. En el caso de las producciones que se revisarán en este artículo, se trata de un tipo de cine que no podría entenderse como comercial sino más bien uno de autor, en el que es posible leer políticamente una crítica al modelo neoliberal, asunto que veremos en las conclusiones.

Para efectos de este trabajo, revisaremos las películas: *Oldboy* (*Olduboi*, 2003) del director Park Chan-wook, *Castaway on the moon* (*Kimssi Pyoryugi*, 2009) dirigida por Lee Hae-jun y la reciente y multipremiada *Burning* (*Buh-ning*, 2018) de Lee Chang-Dong. Este corpus filmico fue seleccionado tanto por su impacto a nivel internacional, en el sentido del éxito de la crítica, premiaciones y recepción, como por su temática y la representación de Seúl como el espacio ficcional en que se sitúa la trama. El caso de *Castaway on the moon* es algo diferente, pues no se trata de una película conocida internacionalmente, pero la he escogido precisamente para marcar una continuidad en la representación del espacio que no

⁵ Corea ha enfrentado una serie de terribles acontecimientos históricos en el siglo XX tales como: la colonización japonesa (1910-45), la división arbitraria del país en dos estados opuestos (norte y sur) por los poderes del Oeste (1948), la guerra civil (1950-53) y dictaduras militares (1961-93) (Paquet, 2009, p.1).

obedece necesariamente al éxito de audiencias o a la capacidad de internacionalización del filme. En las tres producciones, la acción transcurre en espacios en permanente tensión: la ciudad con su caos urbano y el espacio íntimo del departamento.

En el caso del thriller ultraviolento *Oldboy*, la historia se sitúa en un Seúl caótico en el que el protagonista Oh Dae-su, un hombre de mediana edad y de descuidada apariencia, deambula en búsqueda de una explicación para su secuestro sufrido durante quince años en un cuarto de hotel. Durante ese largo tiempo de encierro, el personaje cuenta únicamente con acceso a la televisión, por medio de la cual, se va a enterar de los acontecimientos mundiales que ocurren mientras está en cautiverio. Es particularmente interesante la secuencia en que el protagonista es dejado en libertad en la azotea de un edificio. Es posible ver a lo lejos los innumerables edificios que pueblan la urbe coreana. Al fondo, y detrás de lo que parece ser una capa de contaminación ambiental, se logra vislumbrar la montaña de Seúl, casi enteramente tapada por los edificios. Es tan alto el nivel de la azotea, que no alcanzamos a ver las calles sino miles de ventanas iguales que se presentan como infinitas. En una de las secuencias, la vista de Oh Dae-su (y la cámara) hace un barrido horizontal hacia los edificios en construcción que se encuentran a un costado y se escucha la voz en off del protagonista que va relatando “el callejón con la cabina telefónica se encontraban justo aquí, ahora hay bloques de edificios”, haciendo referencia a lo cambiada que se encuentra la ciudad desde que éste comenzó su encierro. En quince años, lo que antes era una calle con una cabina telefónica, hoy son al menos tres o cuatro enormes edificios de departamentos en plena construcción, sin un solo espacio entre ellos. El crecimiento y urbanización agobian al personaje que vuelve a una ciudad diferente de aquella que dejó.

Luego de ser liberado, Oh Dae-su comienza una desorientada travesía citadina para dar con las respuestas a todo lo que le ha pasado: ¿quién lo encerró? ¿cuál habrá sido el motivo para tal secuestro? ¿por qué fue liberado? Ya fuera de su cautiverio, el protagonista no se reconoce en el espacio urbano, mirando constantemente hacia todos lados intentando familiarizarse con la ciudad que alguna vez habitó. Cruza una calle en un lugar no permitido y los autos tocan sus bocinas como remarcando su desorientación y desacomodo con el espacio. Un celular y una cartera con dinero son los únicos elementos de los que le provee su enemigo, un oligarca psicópata que hace daño en total impunidad. Como si para desenvolverse en la ciudad fuese necesario tener comunicación y dinero. El personaje, que

en su encierro se había convertido en una bestia y había perdido su humanidad, pasa a ser un sujeto-persona en la medida que cuenta con estos elementos.

La película constantemente juega con el binomio abierto-cerrado para introducirnos al estado psíquico del protagonista. La claustrofobia que le ocasionó el encierro de años en un pequeño cuarto, lo lleva en una secuencia, a aferrarse a las paredes del ascensor como si no pudiese respirar en tan pequeño espacio. La toma de la cámara también genera un efecto de agobio al captar justamente el ángulo desde el cual el elevador se ve como un espacio muy diminuto. Lo mismo ocurre con el departamento de la chica con la que comienza una relación amorosa. El lugar es particularmente pequeño, lo cual es remarcado con la utilización de distintos diseños para el empapelado de la pared, un detalle escenográfico dirigido a producir el efecto óptico de disminución del espacio. Respecto de la habitación en la que sufrió el cautiverio, el crítico Rafael Altamirano ha señalado que el antagonista “En lugar de encerrarlo en una prisión cualquiera alejado de la ciudad, elige hacerlo dentro de una habitación de hotel, la cual se asemeja mucho a los departamentos multifamiliares en los cuales hoy en día vive la mayor parte de la población” (párr. 3). De este modo, el espacio cerrado, como los departamentos que suelen existir en Seúl, se contrasta en el filme con aquellos que son mucho más amplios, como el gran y lujoso *penthouse* del antagonista, como marcadores de poder y dinero. Se trata de una planta libre ubicada en un rascacielos, con una decoración minimalista cuyas paredes pintadas de gris dan un efecto de amplitud que contrasta con los espacios ya mencionados. Es un espacio global que podría situarse tanto en Seúl como en cualquier otra capital del mundo. La pérdida de una marca local es evidente en los objetos que decoran el espacio. En los grandes ventanales se puede observar la ciudad nocturna con sus tremendos rascacielos iluminados, todo desde una toma que acentúa la altitud del edificio pues está captada por arriba del personaje que observa el paisaje urbano.

Para concluir, los actos finales de la historia se producen en el espacio del *penthouse* del antagonista. Se descubre finalmente el motivo por el cual este personaje fraguó una venganza tan elaborada en contra de Oh Dae-su y se produce una violenta escena entre éste y el ayudante del aristócrata. Como telón de fondo, se observan las ventanas iluminadas de los rascacielos en la noche seulita. Una vez revelada la terrible venganza del villano en contra el protagonista, pasamos a una de las últimas secuencias del filme, que nos muestra a Oh

Dae-su parado frente a la gran metrópolis mirando a través de un ventanal roto, que se ha agujereado producto del enfrentamiento. La ciudad se presenta inmensa e inabarcable a la mirada del protagonista quien en un quiebre psíquico, se mira en la ventana a sí mismo desconociéndose. Se escucha la voz de una mujer que dice “te fragmentarás en dos personas: una que no conoce tu secreto: Oh Dae-su. El que lo conoce es el monstruo”. El reflejo en la ventana es el protagonista con la mirada seria, tal como lo veíamos durante toda la película. Al dar vuelta la cámara, vemos la triste realidad: a un Oh Dae-su bestial, con la mirada perdida y una risa enferma en la cara. Caminando lentamente, se internará en el espacio del departamento semi destruido. La ciudad ya no es un espacio que pueda ser habitado por el protagonista, quien debe volver al cautiverio inicial a esperar su muerte.

Castaway on the moon, película del año 2009 es un drama romántico escrito y dirigido por Lee Hae-Jun. La trama comienza cuando un hombre de mediana edad, el ejecutivo Kim Seong-Geun, decide acabar con su vida abrumado por las deudas y la reciente cesantía. La primera secuencia pone en escena algunos elementos fundamentales para analizar en este trabajo: la cámara hace un barrido horizontal del espacio en el que vemos una serie interminable de edificios mientras escuchamos una voz que le informa al protagonista que debe una gran cantidad de dinero por no pago de un crédito bancario. La siguiente secuencia es una toma que capta al protagonista parado en el borde de un puente del Río Han a punto de cometer suicidio. Todo, mientras la banda sonora le da un toque de tragicomedia a la situación que está a punto de suceder. Mr. Kim mira el Río y sobre éste, la gran ciudad se alza con sus edificios majestuosos. La posición de la cámara no nos permite ver el momento exacto del salto pues un autobús justo se cruza en el momento en que ocurre la acción. El acto de violencia ha quedado fuera de cámara, lo que aumenta la intriga en el espectador. Luego de esto, la cámara se torna negra. A la mañana siguiente, el protagonista despierta en la extraña y desierta isla de Bam, rodeado por la metrópolis, pero a la vez, lo suficientemente alejado de ella.

La isla es, entre otras cosas, a nivel imaginario y simbólico, el espacio que permite al protagonista alejarse del caos y la artificial vida urbana moderna. La primera escena ya nos indicaba el motivo de la desesperación del personaje: el endeudamiento. La maquinaria neoliberal, representada por la ciudad, lleva al protagonista a la desesperación y con ello, a la única solución posible: el suicidio. Pero esta isla le da una segunda oportunidad, en la que

Mr. Kim irá desprendiéndose poco a poco de los resabios de la vida urbana (su celular se va quedando sin batería, su ropa de ejecutivo se va desgastando, sus lentes se rompen, etc.).

La historia establece un paralelismo con otro personaje: la joven Kim (mismo apellido que el protagonista), una muchacha que vive en un edificio de departamentos en la rivera del Río Han. La chica, vive auto recluida en su habitación y ha logrado llevar una vida sin salir del departamento en el que vive durante años. Es interesante notar que la joven ha encontrado la fórmula para adquirir bienes a través de internet sin la necesidad de salir de su habitación: el consumo excede del espacio y puede ser realizado incluso en esta suerte de autoexilio.

Un día, observando el Río con un par de binoculares, la joven descubre al protagonista y le intriga a tal punto que intentará establecer comunicación con él. La trama decanta en una historia de amor entre ambos personajes alienados y excluidos por el espacio urbano.

Los planos constantemente contrastan el espacio abierto de lo natural (en este caso, la isla de Bam) con el paisaje urbano de Seúl, atiborrado de edificios y supercarreteras. Otro contraste espacial se produce entre el enorme edificio de departamentos en el que habita la joven y su oscura y pequeña habitación, a la cuál no le entra casi luz solar. Tanto la isla como la habitación, pese a ser un binomio abierto/cerrado, se encuentran fuera del caos de la ciudad, son espacios de refugio para los personajes que han decidido exiliarse de la vida citadina. Como si el espacio urbano no estuviese hecho para ser habitado, termina por expulsar a los personajes y llevarlos al extremo de la reclusión indefinida o el intento de suicidio y posterior autoexilio del protagonista.

La soledad y desesperación une a ambos personajes que logran establecer una conexión pese a la distancia que los atraviesa. La ciudad se encuentra en medio de ellos y para lograr encontrarse, deben aventurarse a cruzar sus calles, soportar sus ruidos y enfrentar las carreteras de alta velocidad. Una secuencia que relata esta travesía ocurre cuando la joven decide enviar una botella a través del río con un mensaje para el protagonista. Para ello, se viste con ropas oscuras y un casco de motocicleta y emprende rumbo a la orilla, debiendo cruzar por el interminable pasillo del edificio. A medida que va avanzando, luces automáticas se van encendiendo a cada paso. El siguiente plano amplifica el espacio logrando el efecto deseado: la joven se ve ínfima en relación con la cantidad de pasillos y puertas, todas iguales,

de cada uno de los departamentos. El efecto es abrumador, el sujeto se pierde en la inmensidad de lo homogéneo.

Si bien la historia termina con un final feliz, pues se trata de una comedia romántica, nos presenta a dos personajes desacomodados de la cotidianidad de la vida urbana en la cosmopolita Seúl. Sujetos parias, excluidos, que no encuentran su lugar por no adecuarse a la maquinaria neoliberal, terminan por esconderse en espacios alejados de la ciudad.

Por otra parte, la reciente película *Burning* (2018), narra la extraña historia de tres personajes: Jongsu, un joven desempleado de provincia que sueña con ser escritor, Haemi una misteriosa muchacha amiga de su infancia y Ben, un joven millonario de la alta sociedad. La trama se fragua entre estos tres disímiles personajes. Mientras Jongsu y Haemi provienen de un ambiente rural y pobre, Ben es el ícono del éxito: poseedor de dinero, posición social y bienes materiales.

El espacio se estructura en torno al lugar social que ocupan estos sujetos: el pequeño habitáculo de Haemi, la empobrecida granja de Jongsu y en contraste, el lujoso departamento de Ben. En la película se pone en tensión el espacio de lo rural con lo urbano de modo que el campo es representado de modo casi fantasmal: oscuro, inmenso, empobrecido y abandonado. El sujeto ciudadano, Ben, está obsesionado por quemar invernaderos abandonados y para ello recorre en su lujoso auto los parajes campestres en busca de su próxima víctima. Así, el sujeto-ciudad puede destruir el espacio rural sin mayor problema, está para ser destrozado, modificado, vulnerado. Por el contrario, la ciudad se presenta como una postal de globalización y desarrollo: plagada de edificios y carreteras, viva e inabarcable para los personajes.

Los departamentos representan el espacio de lo privado individual en contraste con la ciudad o el campo. Son marcadores de clase y dinero. En una de las primeras secuencias, Jongsu acompaña a Haemi a su departamento con la excusa de que debe cuidar su gato en ausencia de la muchacha. Esta escena es decidora: la cámara va siguiendo a los personajes en su camino hacia el edificio y luego en su interior va trasladándose por una estrechísima escalera para detenerse frente a un ventanal que da hacia la ciudad: más y más departamentos, todos homogéneos, indistinguibles. Luego, continúa siguiendo a Jongsu mientras se acerca a la puerta del departamento e ingresa. El plano se sitúa ahora frente a la cara del joven, y el espacio del departamento queda fuera de campo. La estrategia narrativa es clara: el

espectador debe imaginarse, por la expresión de Jongsu, el espacio que está frente a él. Luego de unos segundos, y transcurrido el tiempo necesario para generar curiosidad en el espectador, la cámara lentamente va desplazándose por el espacio que hasta ahora se desconocía: una habitación extremadamente pequeña y desordenada con una única ventana a la cuál casi no le entra luz solar. Luego de que la cámara termina de girar por la habitación, se sitúa en la ventana y vemos una imagen de lo que se puede observar a través de ella: la torre de Seúl, magnífico ícono del desarrollo que se emplaza por sobre los demás edificios aledaños. Luego se produce un diálogo entre ambos personajes donde Haemi le cuenta a Jongsu que todos los días, a cierta hora, un rayo de sol colisiona con la torre y entra por la ventana del departamento. Sin embargo, este rayo de luz solar tan solo dura unos segundos, lo demás es oscuridad y luz artificial. La idea de ese instante fugaz queda plasmado en la mente de Jongsu de forma tan obsesiva que irá una y otra vez al departamento de la chica solo a ver el momento en que esto se produce. La presencia de la naturaleza queda desplazada por el desarrollo urbano y la torre de Seúl se erige como la alegoría de una edificación que asfixia y aliena a los sujetos que la habitan.

Para contrastar el micro-departamento de Haemi, se nos presenta el enorme, luminoso y cálido piso de Ben. Es el símbolo claro del poder y del dinero. Los metros cuadrados representan el ascenso en una sociedad neoliberalizada a tal punto que los departamentos ya no representan el espacio que se habita y el que refugia a su morador, sino un producto de inversión, una manifestación de estatus y un modo de ascender económicamente. Tú eres lo que tus metros cuadrados son.

En conclusión, las representaciones filmicas estudiadas nos muestran una ciudad amenazante para los personajes que intentan recluirse y escapar de ella. La asfixia, el desacomodo y la claustrofobia que sufren tanto el ejecutivo como la joven, nos remiten a una ciudad que traga y deglute a sus habitantes, que no permite el tránsito fluido y que los convierte en una masa homogénea obligada a funcionar casi automáticamente en la maquinaria neoliberal. En las tres películas, se nos presenta de distintos modos la crítica a la

sociedad neoliberal del rendimiento⁶. En el caso de Oh Dae-su, el sujeto del éxito es el villano, quien pertenece a una clase social y económica que le permite satisfacer sus caprichos, entre los cuales se encuentra fraguar una terrible venganza en contra del protagonista. El *penthouse* que sirve de escenario a la confrontación de ambos personajes da cuenta del estatus del antagonista, a quien se muestra como alguien que se mantiene constantemente en excelente estado físico, como una especie de Gerente o Empresario de alto nivel cuyos bienes materiales están desplegados por todo el lugar (ropa de marca, objetos de lujo, entre otros). El espacio del departamento se sitúa en un rascacielos que alcanza una altura significativa, como emplazándose por encima de los demás, en una suerte de demostración del poder con el que cuenta el personaje.

En *Castaway on the moon*, el agobio del *hwesaweon* (equivalente al *salaryman* japonés) es mostrado en la primera escena: su intento de suicidio. El sujeto del rendimiento, como indica Byung Chul Han, “es en realidad un esclavo... que se explota a sí mismo de forma voluntaria” (2014, p.7). De ese modo, “quien fracasa en la sociedad neoliberal del rendimiento se hace a sí mismo responsable y se avergüenza, en lugar de poner en duda a la sociedad o al sistema” (p.10). Por esta razón, el protagonista se autocastiga por haber perdido su empleo y no ser capaz de mantener un estatus económico exitoso e intenta arrojarse al río. El modelo neoliberal, que promueve el excesivo individualismo y la autoexplotación destruye a aquel que ha fallado en la persecución del éxito. A diferencia del tono oscuro del villano de Park Chan-wook, el protagonista de esta película encuentra una salida a través del espacio de la isla o la vuelta a los espacios naturales y termina por derrocar su esclavitud al establecer contacto con otro, la chica del departamento. Es la colectividad lo que permite salir de las lógicas del modelo que destruye a quienes no son capaces de aumentar su capital humano y ser personas-productos de éxito.

Finalmente, en el caso de *Burning*, el sujeto exitoso es representado de forma similar a la de *Oldboy*. Un siniestro *self made man*, con dinero, bienes y un departamento de tamaño considerable, es el sujeto que tiene un lugar relevante en la sociedad, a diferencia del

⁶ Para entender este concepto y profundizar en cómo el neoliberalismo convierte a los sujetos en “empresarios de sí mismos”, ver *Psicopolítica* de Byung Chul Han.

protagonista y también puede satisfacer sus más oscuros deseos, pues al tener dinero puede soslayar las reglas y hacer su voluntad.

2.2.Santiago: una postal para el mundo global.

El caso chileno en cuanto al crecimiento inmobiliario coincide en cierta medida con la situación histórico-contextual de Corea del Sur. Si bien, los procesos son diferentes, los años del *boom* inmobiliario son relativamente similares. Al igual que Corea, el desarrollo viene con la década de los noventa, en los que Chile se democratiza luego de diecisiete años de dictadura militar. Lo mismo ocurre con la industria cinematográfica, que renace luego de años de censura y una baja significativa de las producciones durante la dictadura. Así, la vuelta a la democracia también implica una inserción de la ciudad como telón de fondo a las nuevas producciones cinematográficas, “la presencia de la ciudad en el cine chileno coincide con el auge del desarrollo económico de la post-dictadura y el renacimiento del cine como industria cultural” (Vizcaíno y Garrido, 2015, p. 95). Para los autores, con la llegada del comercio cultural global de finales del siglo XX y comienzos del XXI, Santiago fue representado como el lugar más común del cine chileno.

Sin embargo, la propuesta de los investigadores es que, pese a que el cine chileno se libró de ataduras y censuras pudiendo aprovechar las posibilidades espaciales y visuales de la ciudad, “se concentra actualmente en temáticas individuales, reduciendo la presencia de sitios emblemáticos de Santiago para dar cabida a argumentos intimistas en locaciones de carácter hermético” (p. 95). La mayoría de las producciones cinematográficas inician con planos que retratan los márgenes o periferias de la ciudad hasta “rematar en espacios cerrados, en su mayoría de uso privado, en donde la ciudad es solo un contexto de dificultosa identificación espacial” (p. 96). La ciudad sería un “mero telón de fondo, proyectando neutralidad o hibridación urbana en pos de divulgar a Santiago como una ciudad global común” (p. 96). Creemos que esta hipótesis tiene como explicación principalmente al influjo neoliberal que promueve la exaltación del yo y el mundo individual como los tópicos más relevantes para el arte. El espacio contemporáneo de rápido y agresivo crecimiento se vuelve extraño o amenazante al sujeto que deambula por él, lo que decanta en un cierre hacia lo privado. Este espacio sería el del triunfalismo neoliberal que muestra el exitismo, intimismo y fragmentación del yo.

Las películas que se van a estudiar en el presente trabajo abarcan los años 2005 al 2017. Es posible dividir este corpus en dos grandes grupos: *Se arrienda* y *Play*, ambas del año 2005 y la reciente producción *Qué pena tu vida*, posterior al 2010. Para Viscaíno y Garrido, el primer grupo (que ellos identifican con los años 2002 al 2007), “exponen una ciudad caracterizada por una amplia presencia de volúmenes urbanos... grandes moles arquitectónicas como símbolos de prosperidad económica ceden presencia a otras figuras de la metrópoli: conjuntos residenciales de alta densidad, y modernas autopistas urbanas”. (p. 96). De este modo, veremos cómo en estas películas los personajes se relacionan con la ciudad a partir de mediaciones y de su propia subjetividad. Ambos filmes se insertan en lo que se ha llamado el “novísimo cine chileno”⁷, un cine intimista que se aleja de los grandes discursos políticos del pasado para centrarse en una perspectiva autoral de los realizadores (Urrutia, 2010). Este cine presenta al “sujeto como un individuo diluido, ensimismado y descontextualizado de su época y sus condiciones sociales” (Poó, Salinas y Stange, 2012, p.6). En ellas, el espacio se presenta como directamente relacionado con las políticas sociales y económicas de la transición democrática y el bullante desarrollo del país. Es un cine que se podría definir como “sin memoria” o ahistórico, propio del neoliberalismo como estrategia estética al abandonar el pasado.

En el caso de *Se arrienda* (2005), película dirigida por el también escritor Alberto Fuguet, se cuenta la historia de Gastón, un joven músico de clase alta cuyo próspero futuro es frustrado y tras residir 15 años en el extranjero debe retornar a un Santiago distinto del que dejó. Desarraigado y excluido de una sociedad que ya lo dejó atrás, debe buscar un modo de subsistir económicamente para lo cual consigue, a través de los contactos de su padre, un puesto de agente inmobiliario. La falta de pertenencia a una sociedad que se ha transformado se refleja en los departamentos que debe rentar el protagonista. Espacios vacíos, desamoblados y sin habitar, parecen ser la metáfora del desajuste de Gastón y su extrañeza con el Chile de los noventas: un país en vías de desarrollo y neoliberal, donde los que tienen éxito son aquellos que producen para la maquinaria del mercado. Gastón, acosado por una

⁷ Este concepto fue consolidado en la compilación de artículos titulada “El novísimo cine chileno”, editada por Ascanio Cavallo y Gonzalo Maza en 2011. En el libro se reúne a los 21 realizadores que representarían este giro autoral de la industria cinematográfica.

ciudad hostil y el consumo excesivo, se refugia en estos espacios vacíos y sin vida como buscando asilo contra la soledad y la exclusión.

Al igual que los protagonistas de las películas coreanas revisadas, el desajuste del personaje se manifiesta en su relación con los espacios. En muchas secuencias, Gastón recorre la ciudad en bus con la mirada extraviada, como intentando encontrar señas de una identidad perdida de los años ochenta. Santiago ha cambiado y con ello, los amigos y los proyectos de la juventud. Sus recorridos fantasmáticos, casi siempre nocturnos, reflejan la extrañeza del personaje. La cámara capta en primer plano su expresión y no logramos leer con claridad cuál es su estado psíquico, pero sí su mirada perdida y la nostalgia son perceptibles desde su reflejo en la ventana del bus. La marca de lo global ha llegado para acabar con las señas de identidad en la ciudad. El paisaje está plagado de altos y espejeados edificios corporativos, torres de vidrio y departamentos en construcción. El “se arrienda” del título de la película y del trabajo de Gastón reflejan esa bullante economía que no cesa en su crecimiento y que se refleja en los proyectos inmobiliarios que aún se encuentran en construcción como representando un Chile que no se detiene.

En la película *Play* (2005) dirigida por Alicia Scherson, la historia se centra en Cristina, una joven de origen mapuche quien trabaja cuidando a un anciano mientras vive en Santiago y en Tristán, un arquitecto abandonado recientemente por su esposa. Similar a *Castaway on the moon*, ambos personajes se buscan a través de la ciudad, esta vez, porque ella encuentra un maletín perdido que le pertenece a Tristán. La trama, de aparente simpleza, nos presenta un complejo recorrido visual por la ciudad. Al igual que Gastón en *Se arrienda*, Cristina pasa largas horas recorriendo Santiago aislada por los grandes audífonos, que ha encontrado en el maletín de Tristán. Ambos personajes, Gastón y Cristina, no interactúan con la ciudad; tan solo la miran como si fuesen espectadores o paseantes por un espacio que les es lejano. Para Cristina, la lejanía está dada por su no pertenencia a la ciudad pues viene de vivir en regiones. Lo mismo para Gastón, viene llegando de otro país a una ciudad que no le es propia y a la cuál no se logra incorporar. Los recorridos de los personajes de ambas películas son de completa individualidad, sin que interactúen con otros personajes en sus recorridos por la urbe. La diferencia entre ambos es su clase social. Mientras Gastón es un joven de la clase alta que recorre casi como entretenimiento, Cristina es pobre y su movimiento es “un acto

proto-revolucionario, una conquista del espacio de la ciudad por todos sus habitantes. Es, en definitiva, un acto político” (Culagovski, 2005, p.3). De este modo, Santiago es mostrado como un espacio ajeno a los personajes, quienes inmersos en sus propios conflictos, refractan su subjetividad en el espacio que transitan.

Un segundo grupo de películas incluye los años 2010 en adelante y para Viscaíno y Garrido “la imagen de Santiago se ve sometida a otra exigencia: filtrar los espacios urbanos. La cámara exalta su capacidad de ser sujeto para una composición fotográfica preciosista. Las tomas panorámicas de espacios urbanos ya no ponen en evidencia su historia o conflicto respecto a las distintas experiencias de la ciudad” (p.98).

En *Qué pena tu vida* (2010) de Nicolás López, la presentación de un Santiago desarrollado y primer mundista es más evidente. La película, un producto dirigido a un público masivo (actualmente transformado en serie en la plataforma Netflix), cuyo género es la comedia, comienza mostrando postales de un Santiago hiper urbanizado, con decenas de edificios y luminarias dignas de cualquier capital global. La historia, una comedia romántica que cuenta las aventuras y desventuras del protagonista, un joven de clase alta, se sitúa en el espacio de esta urbanidad desarrollada. Santiago es captado por las cámaras desde diversos planos que buscan representar la ciudad como una postal, un cuadro globalizado y cosmopolita.

El Santiago de este último producto cinematográfico es representada como urbe globalizada e internacional. La imagen de la ciudad, creada para ser un producto de exportación, prioriza la exhibición de sectores de gran poderío y desarrollo socioeconómico como es el barrio El Golf con la Cordillera de Los Andes de telón de fondo. De allí que las autopistas o edificios espejados carezcan de marcas particulares y luzcan como cualquier autopista o edificio del mundo, priorizando en su afán modernizador lo global por sobre lo local. La solidez económica, atractiva para el extranjero, se representa a partir de las imágenes de una ciudad en permanente renovación y construcción, una capital dinámica y veloz que a partir de los años 80’ se ha caracterizado por experimentar cambios acelerados en su fisonomía urbana.

3. Conclusiones

A partir del estudio del espacio ficcional en un conjunto de películas coreanas y chilenas podemos notar algunas similitudes y diferencias en el modo de representar la ciudad

contemporánea. Me interesa marcar una técnica cinematográfica que se repite en las producciones filmicas estudiadas y que nos dará luces sobre el lugar de la ciudad y del departamento en las historias narradas. En *Oldboy*, logramos obtener una amplia y panorámica vista del paisaje urbano nocturno a través de los ventanales del departamento del enemigo de Oh Dae-su. En *Castaway on the moon*, la joven encerrada en su habitación contempla la ciudad durante la noche a través de un telescopio y en el día, mediada por un casco de motocicleta. En *Burning*, Jongsu permanentemente mira a través de la ventana del diminuto departamento de Haemi el resplandor de la luz solar que impacta sobre la torre de Seúl. En *Se arrienda*, Gastón observa la cordillera y otros edificios desde los ventanales de los departamentos vacíos y desocupados, lo mismo cuando recorre la ciudad, que mira a través del vidrio del transporte. En *Play*, Cristina recorre la ciudad interferida por la música que va escuchando en los grandes audífonos que porta.

En todas estas películas, los planos que muestran el paisaje distan de ser abiertos, sino que son planos panorámicos que se mueven horizontalmente para captar la inmensidad de la ciudad, siempre a través de ventanales, la ventana de un automóvil, vidrios o lentes telescópicos, incluso un visor de casco de motocicleta. Si a esto añadimos el lente de la cámara, el efecto es el de una doble mediación en la visión de campo que tenemos sobre el paisaje urbano. Agreguemos algo más: es el personaje el que está viendo la ciudad y la percepción del espacio está atravesada por su mirada. El espectador mira al personaje que a su vez observa la ciudad atravesado por un elemento que interrumpe esa conexión. Aquí cabe preguntarse, ¿qué perspectiva domina el relato? ¿es el personaje o es el ojo que mira al personaje? Este es un asunto de suma importancia al momento de analizar la perspectiva ideológica desde la que se está mostrando el espacio. El dispositivo técnico que implica el uso de la cámara en el cine impone restricciones al no permitirnos acceder a una total omnisciencia. Sin embargo, al ampliar los planos y mostrarnos a los personajes que miran a la ciudad, se nos permite tener una visión más amplia que la del mismo personaje. En términos de lo propuesto por Gaudreault y Jost (1995), existen planos en los que la ocularización interna da paso a una espectadora y podemos salir de la mirada del personaje tomando una relativa distancia. Pienso que el ángulo de la ciudad es el dispositivo crítico a través del cual se filtra la versión ideológica del director. Esa mediación interferida desde

donde nos es mostrado el espacio desdibuja a la ciudad como un paisaje-postal y lo convierte en un siniestro mecanismo que oprime, agobia y asfixia a los personajes. La verdadera fuerza expresiva procede del ángulo en que es captado el personaje que observa a la ciudad a través de sus mediaciones.

La inmensidad de los edificios, la maquinaria globalizada y la rupturista arquitectura de ambas capitales es captada por sujetos que no logran acomodarse a los nuevos tiempos que han desarrollado de manera acelerada a ambas urbes. El desacomodo y extrañamiento permanecen en los personajes, que observan entre asustados y anonadados, cómo la construcción exacerbada de edificios ha ido sofocando los espacios naturales y los ha relegado a un segundo plano. Siempre la montaña de Seúl o la Cordillera de Los Andes en Santiago están de telón de fondo, tras las innumerables construcciones. La adquisición de un modelo foráneo, no orgánico a la cultura local de ambas urbes ha terminado por socavar la vivencia natural de sus habitantes. La mirada desde la ventana, los audífonos o cualquier otro mediador representa la imposibilidad de relacionarse con el espacio urbano de manera directa: los personajes están protegidos en sus departamentos o medios de transporte y recién ahí, se atreven a enfrentar la mirada con el monstruo ciudadano. Los personajes terminan por aceptar esa verticalidad que aparece como el objeto de deseo para “habitar” y que los resguarda del paisaje que se declara global e inmenso desde la postal neoliberal que los somete.

A modo de reflexión final, volvamos a la película que no ha sido mencionada en estas conclusiones: *Qué pena tu vida*. En ésta, los planos de la ciudad se captan en espacios abiertos y lo mostrado es el barrio alto de El Golf con sus edificios vidriados y su cordillera de fondo. Existe una coincidencia que tiene que ver con el contexto de producción y distribución de la película: está hecha para ser internacionalizada en plataformas como Netflix. El director Nicolás López es conocido por producir películas generalmente de corte comercial y por lo tanto, las historias recaen en el género de la comedia romántica simplona con uso de tecnología y en contextos burgueses. Entonces, narrativamente hablando, este producto se concentra en armar una imagen de Santiago desde lo publicitario, promoviendo la exportación de una imagen creada para el mundo internacional, por lo que no podríamos incorporarla al corpus del estudio que realizamos en este trabajo, o si, pero con bastantes dudas.

Urgelles Latorre, Ingrid “Representación de Santiago y Seúl en producciones cinematográficas del siglo XXI: La claustrofóbica ciudad vertical” *Documentos de Trabajo en Estudios Asiáticos* No. 22-24 (2020) pp.19- 41.

Bibliografía

1. Alonso Lera, José Antonio. (2004-2005). Hacia un estatuto del elemento espacial en la novela. *Epos*, vol (XX-XXI), 237-253. Recuperado de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:Epos-290870AD-9492-0FC8-DE7C-2CA569808393&dsID=Documento.pdf>
2. Altamirano, Rafael. (2014). *Cine y arquitectura: Oldboy*. Plataforma arquitectura. Recuperado de <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-363348/cine-y-arquitectura-old-boy-2>
3. Pimentel, Luz Aurora. (2016). *El espacio en la ficción: la representación del espacio en los textos narrativos*. Ciudad de México, México: Siglo XXI editores.
4. Bonitzer, Pascal (2007): El campo ciego. *El campo ciego. Ensayos sobre el realismo en el cine*. Buenos Aires: Santiago Arcos.
5. Culagovski, Rodrigo. (2005). El cine como recreador de ciudades. *LaFuga*, vol (1).
6. Recuperado de <http://2016.lafuga.cl/el-cine-como-recreador-de-ciudades/226>
7. Gaudreault, A. y Jost, F. (1996) *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
8. Gelézeau, Valérie. (2008). Korean modernism, modern Korean cityscapes, and mass housing development: charting the rise of *Ap' at' u tanji* since the 1960's. En James, F., Köllner, P. y Pares, S. (Ed.). *Korea: politics, economy and society yearbook 2007* (pp. 165-192). Neatherlands: Academy of Korean Studies.
9. Huh , Eui-do. (2013). It's the Apartment, Stupid!. *List Books from Korea*, vol. (21), 13-15.
10. Köllner, P. y Pares, S. (Ed.). *Korea: politics, economy and society yearbook 2007* (pp. 165-192). Neatherlands: Academy of Korean Studies.
11. López, Carolina. "La ciudad que muta: representaciones de Santiago en el cine chileno". *Campo contra campo*. Recuperado de <http://campocontracampo.cl/textos/11>
12. Min, Wonjung. (2010). "Descubriendo Corea a través de su literatura-enseñanza a través de La habitación de otro de Choi In-Ho, en el marco histórico, social y cultural". En Min, W. *Corea una visión interdisciplinaria*. Santiago: Pontificia Universidad Católica. (pp. 23-32)
13. Paquet, Darcy. (2009). *New Korean Cinema: breaking the waves*. New York, Estados Unidos: Columbia University Press E-book.

14. Park, Hae-cheon. (2013). The apartment: mirage of the middle class. *List Books from Korea*, vol. (21), 16-18.
15. Poó, X., Salinas, C. y Stange, H. (2012). Políticas de la subjetividad en el “novísimo” cine chileno. *Comunicación y Medios*, número (26), 5-11.
16. Son, Jong-up,. (2013). Imagined spaces: The apartment in literature. *List Books from Korea*, vol. (21), 19-21.
17. Urrutia, Carolina. (2010). Hacia una política en tránsito. Ficción en el cine chileno (2008- 2010). *Aisthesis*, vol. 47, 33-44.
18. Vizcaíno, M., y Garrido, C. (2015). Santiago, locación común: La ciudad en el cine chileno posdictadura. *ARQ (Santiago)*, vol (91), 94-101. Recuperado en: <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962015000300014>
19. Wagner, Keith B. (2011). Fragments of Labor: Neoliberal attitudes and Architectures in Contemporary South Korean Cinema. En J. Kapur y Wagner, K., (Ed.). *Neoliberalism and Global Cinema: Capital, Culture and Marxist Critique* (pp. 217-239). New York: Routledge.

Filmografía

20. Araneda, L. y Fuguet, A. (2005). *Se arrienda*. Chile: Cinémeta.
21. Asencio, M. y López, N. (2010). *Qué pena tu vida*. Chile: Sobras producciones.
22. Kim, M y Kang, W. (2009). *Kimssi Pyoryugi*. Corea del Sur: Banzak-Banzak Film Production.
23. Lee, Chang-dong. (2018). *Beoning*. Corea del Sur: Pinehouse Film.
24. Lim, S. (2003). *Olduboi*. Corea del Sur: Show East Co.
25. López, M., Gándara, S. y Scherson, A. (2005). *Play*. Chile: La Ventura / Morocha Films / Parox S.A.

La Semiótica del Guerrero: análisis de un sable japonés del Museo Histórico Nacional

Carolina Barra López

Curadora Museo Histórico Nacional

Io Naya Contreras Pérez

Historiadora del Arte y Artista Visual

Resumen:

Cada sociedad ha desarrollado y utilizando diversas estrategias para fortalecer a sus guerreros y vencer al adversario. Una de ellas es la significación del guerrero y su indumentaria, que radica en el hecho de que cada soldado y ejército se reviste de sus propios símbolos en la batalla, a modo de empoderarse, protegerse y atemorizar al enemigo. Por consiguiente, las armas y elementos guerreros que actualmente se encuentran en los museos, conforman bienes culturales materiales, portadores de valores inmateriales provenientes de sus culturas originarias. A través de una aproximación al guerrero japonés, su filosofía y un análisis semiótico de la iconografía de su indumentaria, el presente artículo busca exponer brevemente el trabajo de investigación y puesta en valor que se está desarrollando sobre la Colección de Armas y Armamentos del Museo Histórico Nacional de Santiago de Chile.

Palabras Clave: Samurai, Armas, Guerra, Patrimonio cultural, Semiótica.

Abstract:

Each society has developed and used various strategies to strengthen their warriors and defeat their adversary. One of them is the semiotics of war, which is based on the fact that each soldier and army is dressed in its own symbols for battle in order to empower and protect himself and frighten the enemy. This fact, at the time of its valorization, allows the researcher to approach the original cultural values of each object, developing its present revalidation from multiple readings through various methodologies. Through an approach to the Japanese warrior, his philosophy, and a semiotic analysis of the iconography of his clothing, this article

seeks to briefly expose the work of investigation and valorization of the Weapons and Armaments Collection of the National Historical Museum of Santiago de Chile.

Key words: Samurai, Weapons, War, Cultural Heritage, Semiotics.

“La espada está unida al Samurái, es el emblema de su poder y valor. La hoja es el alma de la espada y esta pertenece al señor del guerrero. Ultrajar la hoja de la espada es afrentar a su señor” (Nitobe, 2017, p.167)

Introducción

La historia de la humanidad ha estado marcada por distintos conflictos bélicos, todos de diferentes complejidades y duraciones, con fases activas y otras latentes. Prácticamente, casi todas las culturas de las que se tiene registro han mantenido disputas entre ellas, con otras culturas circundantes e incluso con otras alejadas por miles de kilómetros, pero enfrentadas en espacios comunes.¹

Los motivos han sido variados: poderío territorial, económico, religioso y/o político, entre otros aspectos sociales, que han hecho de la guerra -y la institucionalización de esta, especialmente en los estados modernos-, una práctica permanente. En algunas áreas del mundo, se le ha asignado lecturas desde perspectivas filosóficas y espirituales², constituyéndose así la guerra como el arte de defender y ofender. A fin de cuentas, ciertos aspectos estratégicos mencionados en los manuales de táctica militar pueden utilizarse en casi cualquier aspecto de la vida.³ En este sentido, en toda guerra o conflicto, los “símbolos” tienen un valor fundamental para entender la ideología de los grupos en combate, de quienes los apoyan o los padecen (Prieto, 2017, p. 2). Para cada soldado o ejército, desde su propia visión idealizada, el objetivo de la guerra es la destrucción del mal, el restablecimiento de la paz y la justicia. En este contexto, cada guerrero porta además de su indumentaria, una serie de significados intangibles, que se traducen en símbolos, que lo revisten de poder y confianza. Eliminar el valor de estos símbolos es quizás uno de los grandes desafíos a los que se enfrenta el estratega, ya que su arraigo en el inconsciente colectivo es tal, que cuesta generaciones erradicar su carácter y desposeerlo de lo que se puede denominar como “potencia semántica” (Prieto, 2017, p. 2).

¹ Ver estudios realizados por historiadores como Geoffrey Parker (“Historia de la Guerra”, 2005, Akal), Ian Morris (Guerra ¿Para qué sirve?, 2014, Ático de los Libros) y el geógrafo Jared Diamond (“Armas, gérmenes y acero”, 1998, De Bolsillo).

² Cfr “El Arte de la guerra” de Sun Tzu; “El Crisantemo y la Espada” de Ruth Benedit y “Bushido” de Inazo Nitobe.

³ Cfr “El Arte de la Guerra” (Sun Tzu), enfocado a la estrategia y tácticas militares en el que se pueden ver las enseñanzas del taoísmo, sistema filosófico y religión que se originó en China durante el siglo VI a.C.

En consecuencia, existe un valor simbólico que constituye una dimensión subjetiva e inmaterial que nace de la historia, la mitología y las tradiciones de un pueblo: “los valores en los que se cree”, provenientes de su contexto socio-cultural (Smith, 2006, pp. 11–44). Mas hay, también, un valor representativo que constituye la dimensión material del símbolo, equivalente, a su vez, al valor utilitario reflejado por ejemplo en emblemas, insignias o representaciones materiales (Eco, 2000, pp. 15–53). De modo que, cuando un símbolo es destruido, se destruye también su valor representativo, debilitando a la cultura que lo esgrime y empoderando a aquella que lo derrota, pues es destrozarse la creencia del contrincante (Martínez, 2017).

Como menciona Salas (2003), esta idea se ejemplifica actualmente en que:

El poder político, no consiste exclusivamente en un conjunto de individuos que fundan y operan ciertas instituciones, pregonan ideas y actúan en la esfera de lo público; también usan ellos un sistema de signos y emblemas para apelar y ganar simpatizantes para su causa, así como para hacer claramente visibles los principios que sustentan (p. 145).

Situándonos en el contexto japonés, ¿qué son, si no, las distintas representaciones del *Hinomaru*⁴ en los emblemas de los ejércitos del pasado? Son el claro símbolo del poder del imperio, que descende de la misma Amaterasu Okami,⁵ diosa del Sol. Así, cada guerrero y ejército, no solo porta sus armas como herramientas para la guerra, sino también porta significados que provienen de su propio contexto, y que los revisten de poder y protección, que incluso muchas veces atemorizan al enemigo. Por otro lado, los alcances que ha tenido la potencia semántica de este símbolo en la tradición japonesa se observa en que aun lo encontramos representado en la actual bandera de dicha nación.

A través del presente artículo, se busca realizar una breve aproximación al concepto de guerra en Oriente, específicamente en el Japón de los siglos XII al XVII, en el contexto que albergó el surgimiento de una casta guerrera, los símbolos y prácticas que la mantuvieron en el poder y su paulatina decadencia; esto, a través de las armas y armamentos que utilizaron, los que no fueron meros elementos utilitarios, sino que han sido el símbolo de su calidad

⁴ *Hinomaru* es el disco solar (日の丸).

⁵ Amaterasu Okami (天照). Diosa sintoísta del sol y antepasada de la familia imperial de Japón, de acuerdo a la religión y el mito de fundación de Japón.

como sociedad militar, que ha trascendido hasta hoy no sólo como un elemento estético, sino que también, como la expresión de un código de conducta. “El samurái busca ser excelente. Él no es como el resto de los hombres. Tras un intenso esfuerzo se convierte en un gran guerrero. La perfección es una montaña inescalable que ha de ser escalada a diario” (Nitobe, 2017, p. 54).

Referirse a Japón es remitirse a una cultura de profundas raíces marciales, más no castrenses; es decir, donde lo militar trasciende el ejercicio primario del arte de la guerra, no desde la institucionalidad del concepto del *castrum* romano, como configurador de elementos prácticos como el urbanismo, sino que desde el punto de vista del individuo como ser militar. Razón por la cual los objetos militares, y especialmente el vestuario del período mencionado, no pueden considerarse técnicamente uniformes, sino que equipamiento militar, con un fin que va más allá de solo vestir al usuario.⁶

El feudalismo⁷ japonés

El año 792 d. C. supuso un cambio para la estructura política y social de Japón, ya que el entonces servicio militar obligatorio fue abolido. Este hecho propició que los terratenientes de las provincias debieran asegurar la defensa de sus propiedades por sus propios medios, coyuntura que favoreció el surgimiento de una nueva clase guerrera y del *samurai*⁸ como uno de sus personajes más característicos. En un comienzo, los *samurai* y la clase campesina armada lucharon al servicio del emperador ante las amenazas externas, sin embargo, llegarían al poder durante el siglo XII e impondrían el *shogunato*: el emperador no tenía un poder político real; este quedó delegado en el *shogun*, quien gobernó *de facto* durante casi 700 años. Por otra parte, dentro de la estructura política del Japón feudal destacaba la figura del *daimyo*, una suerte de señor feudal europeo, pero con hegemonía en todo el territorio, siendo muchas veces el poder tras el *shogun*. Fue precisamente uno de estos *daimyo*, Toyotomi Hideyoshi (1537-1598), quien dio forma al *samurai* como soldado profesional, en cuanto a su

⁶ Cfr “Historia de los samuráis” (Jonathan López-Vera).

⁷ Este concepto (europeo occidental), fue transferido a Japón por europeos que lograron evidenciar ciertas coincidencias y paralelismos entre esta nueva cultura con la suya propia, por lo que trasladaron sus esquemas, descripciones y conceptos occidentales para lograr aprehender la cultura japonesa, pasando por alto las diferencias cronológicas, culturales, territoriales y sociales.

⁸ *Samurai* proviene del verbo japonés *saburafu*, cuyo significado es: servir al lado de uno.

adiestramiento y empleo de las armas, elevándolo a la categoría de miembro de una casta guerrera.

Las continuas guerras entre clanes de *samurai* rivales⁹ fueron frecuentes durante los *shogunatos*. Ni el primer Shogunato Kamakura (1192-1333)¹⁰ ni su sucesor, el Shogunato Ashikaga (1336-1573)¹¹, lograron la estabilidad política ni la paz duradera. Sólo el Shogunato Tokugawa (1603-1868)¹², liderado por Tokugawa Ieyasu (1543-1616)¹³, fuerte guerrero y hábil político, logró conseguir la paz, la unidad, e imponer la dinastía Tokugawa que habría de durar hasta la Restauración Meiji¹⁴ en 1868. A partir de ese momento quedarían abolidos todo tipo de privilegios especiales de los *samurai*, decantando en la posterior instauración del período Meiji (1868-1912) en que Japón “se abrió al mundo” y comenzó un proceso de modernización y occidentalización.¹⁵ Con esto, la clase *samurai* se terminaría oficialmente.

Aun cuando se emplee el término feudalismo japonés para referirse al período de hegemonía del *shogunato*, es necesario señalar que este concepto fue adoptado por Occidente a la luz del feudalismo europeo, e incluso más, la figura del emperador no es precisamente lo que en Occidente se entiende como tal. De todos modos, las semejanzas son al menos orientadoras.

⁹ Si bien durante el período feudal japonés las batallas se dieron principalmente entre clanes, también sufrieron la amenaza de enemigos externos, como los mongoles que intentaron invadirlos durante el siglo XIII, sin embargo, se cuenta que un tifón destruyó a la flota enemiga, llamándole a este suceso *kamikaze* –el Viento Divino– concepto que se popularizaría en Occidente durante la Segunda Guerra Mundial al ser el nombre aplicado por los estadounidenses a los pilotos suicidas o *tokkōtai*.

¹⁰ El Shogunato Kamakura enfrentó la amenaza de los mongoles, lo que debilitó en parte al régimen. Bajo el régimen Kamakura se estableció un régimen feudal basado en provincias autónomas a cargo de un protector elegido por las principales familias de cada entidad territorial.

¹¹ El Shogunato Ashikaga, duró poco más de doscientos años, siendo en general un régimen débil, con un poder compartido con el emperador, pero que propició la influencia de los diferentes *daimyos*, desencadenando una guerra civil al final del período.

¹² Si bien se logró la paz, también los clanes se volvieron un poco “superfluos” ya que no había guerra por la cual luchar.

¹³ Tokugawa Ieyasu fue el primer *shogun* del Shogunato Tokugawa, que gobernó Japón durante los siglos XVI al XIX, época donde el Japón feudal cerrado a Occidente alcanzó su mayor esplendor.

¹⁴ Es preciso señalar que estas fuerzas apoyaban el sistema Imperial y promovían que el emperador tomara el control del gobierno.

¹⁵ En 1853 el comodoro de la US Navy, Matthew Perry, arribó al mando de una flotilla al puerto de Uruga (Yokosuka), abriendo las fronteras del Japón al comercio con Occidente. Este hecho derivó en el debilitamiento del *shogunato* y la restauración de la figura del emperador en 1868, provocando una rápida modernización y occidentalización de Japón, que lo situó dentro del concierto de potencias mundiales.

El *samurai* como arquetipo del guerrero japonés

Como ya se ha señalado, es precisamente durante la época del Japón feudal, bajo el poder absoluto de los *shogunes*, que el guerrero *samurai* alcanza su esplendor, por lo que es en ese contexto que analizaremos su figura como arquetipo de señor de la guerra. En sus inicios el *samurai* fue esencialmente un jinete diestro en arquería, armas de fuego y armas blancas de asta, como el *yari* y la *naginata*, semejantes a una lanza y a una alabarda, respectivamente. Estas destrezas como jinete y arquero, implicaban un arte marcial individual, ricamente ritualizado,¹⁶ donde los guerreros líderes desafiaban a sus enemigos y luego se acercaban al galope lanzando flechas. Fue recién a partir del siglo XIII, que destacarían por las espadas y su uso, tanto así que se dirá de ésta que “es el alma del *samurai*” (Planellas, 2002, Tomo III, p. 79), siendo además reflejo de uno de los tres tesoros imperiales.¹⁷ Tal como dice Risuke Otake Sensei, gran maestro de la escuela Tenshin shoden katori shinto ryu: “El sable es un instrumento de soporte espiritual del pueblo japonés” (citado en Planellas, 2002, Tomo III, p. 117).

En un comienzo, los *samurai* eran sirvientes con armas, posteriormente se convirtieron en expertos guerreros, subordinados a su *daimyo*; este último, junto al *shogun* (ambos *samurai*), conformaban una casta militar gobernante, siendo guerreros educados, calificados y refinados. Durante el Periodo Edo (1615-1868) o Shogunato Tokugawa, muchos de ellos formaron también parte de la élite intelectual del Japón.

Cuando los *samurai* dejaron el arco¹⁸ y tomaron las espadas y lanzas largas, las armas de fuego (arcabuces) jugaron un rol significativo en el campo de batalla. Sin embargo, estos guerreros de élite que se profesionalizaron durante los sucesivos enfrentamientos de clanes guerreros¹⁹ continuaron con sus prácticas de duelos personales y esgrima, especialmente los

¹⁶ Los *samurai* del periodo feudal luchaban unos contra otros, no contra extranjeros (salvo la incursión mongola antes señalada), lo que permitía cierto grado de entendimiento en los rituales y “organización” de la guerra, que eran comunes a los clanes.

¹⁷ El Tesoro Imperial de Japón (*Sanshu no jingi*), se compone de la espada (*Kusanagi no Tsurugi*), la joya o collar de joyas (*Yasakani no Magatama*) y el espejo (*Yata no Kagami*). No obstante, según algunas opiniones, actualmente no es posible asegurar los significados exactos de estos símbolos, por ejemplo, la espada resulta, de manera genérica, la representación del valor.

¹⁸ Pasó a ser un arma de los *ashigaru*, quienes eran soldados rasos y fueron contratados por el *shogun* durante el Periodo Ashikaga (1336-1573).

¹⁹ Especialmente durante el Periodo Sengoku (1467-1568).

*ronin*²⁰, *samurai* sin dependencia de un *daimyo*. En rigor, el empleo de armas de fuego, aun cuando se popularizó en el campo de batalla, no fue aceptado en su totalidad, al dejar de lado la destreza en la esgrima y el arco, como elementos clave de éxito en la lucha. El entrenamiento del *samurai*, por tanto, era una característica de su valía como guerrero, aun cuando éste consistía no sólo en artes marciales, sino que se complementaba con la instrucción de literatura, filosofía, poesía y pintura, fomentando la armonía física y mental de los guerreros.

Aun en tiempos de paz (Periodo Edo), los *samurai* fueron una clase privilegiada que, a diferencia de otras, podía portar armas como demostración de su laya. Fue en este momento que se formalizó el comportamiento *samurai* a través del código del *Bushido*²¹, que rescata siete virtudes, siendo la lealtad y la muerte por sacrificio las más destacadas. Este hecho demuestra que durante esta época las armas eran portadas con un sentido semiótico, pues funcionaban como símbolos de poder y status (Kiritani, 1995), y daban características especiales a sus dueños de acuerdo a los signos que llevaban representados. El sable, y por extensión gran parte de las armas japonesas, tienen un protagonismo simbólico, filosófico, mitológico, esotérico, legendario, divino, religioso e histórico (Planellas, 2002, Tomo III, p. 117).

El *Bushido* fue el código ético que regía las acciones de los *samurai*, aunque más que una serie de mandatos externos, apelaba al honor del guerrero, siendo así un código que no cualquiera podía llegar a cumplir, al menos en teoría. Además, su incumplimiento no siempre voluntario significaba un deshonor para quien aspirara a seguirlo. Estaba basado en siete virtudes capitales: rectitud o justicia (*gi*), valor (*yu*), benevolencia (*jin*), cortesía (*rei*), veracidad (*makoto*), honor (*meiyo*) y lealtad (*chuugi*), generalmente representadas mediante distintos símbolos en la indumentaria de los guerreros. Dentro de este código y asociado al concepto de honor es que se inscribe la aceptación de la muerte, e incluso la disposición al

²⁰ Algunos dicen que eran *samurai* vagabundos diestros en el uso del sable japonés, otros que eran *samurai* que habían perdido o caído en deshonor. Su libro de instrucción *El libro de los cinco anillos* (Miyamoto Musashi) ayudó a traspasar la mística del espadachín japonés a otras generaciones.

²¹ El término es descrito por primera vez por Inazo Nitobe, aun cuando ya existía hace muchos años. El significado es “camino del guerrero” (*bushi* significa guerrero y *do*, camino). Algunas de las corrientes de influencia son Confucionismo, Budismo Zen y Sintoísmo.

suicidio ritual: el *seppuku* o *harakiri*²². Es interesante señalar que el *seppuku* es una expresión del entendimiento de honorabilidad y constituye un valor de mayor importancia que lo que sería una vida de descrédito por haber sido derrotado en batalla o por haber realizado una acción que no fuera acorde con este estricto código de conducta.

Si bien el guerrero medieval occidental y el *samurai* son dos realidades culturales y cronológicas diferentes, existen ciertas similitudes en el ámbito militar, social y cultural que las hacen interesantes de revisar. Si comparamos la función que el ya mencionado *Hinomaru* cumple en los emblemas japoneses con la cruz utilizada como insignia durante Las Cruzadas, pese a las obvias diferencias de contenido, en ambos casos, a partir de símbolos tan disímiles, los guerreros se revisten de los valores intangibles de su cultura, religión y filosofía de vida, utilizándolos como un armamento más.

En el mismo sentido, cronológicamente, el feudalismo europeo y el periodo feudal japonés no coinciden más que en un siglo. Sin embargo, ciertos preceptos presentes en los códigos de caballería europeos y los principios del *Bushido* muestran una similitud sorprendente. Por citar algunos, el *jūin* o concepto de benevolencia japonés, hace referencia a la misma idea que los manuales europeos al decir “defended al pobre y al débil”²³. Asimismo, el *chuugi* o lealtad, hace referencia a “estad preparados para pelear en defensa de vuestra patria/ jamás faltéis a vuestra palabra” (Rodríguez, 2013, p. 11). Finalmente, se infiere que para ambos guerreros el concepto de honor o *meiyo* japonés justifica resaltar sus actos en la sociedad.

El ideal del *samurai* y su pertenencia a una casta guerrera es probablemente uno de los elementos que ha llevado a caracterizar a este periodo de la historia japonesa como feudalismo, aunque la falta de una iglesia monoteísta e institucionalizada como en Occidente puede ser uno de los elementos diferenciadores. Otro punto disonante entre ambas realidades es que el guerrero japonés sólo se debe a sí mismo como juez de sus actos: “El auténtico

²² El suicidio ritual consistía, básicamente, en abrirse el vientre. Se dice que Minamoto no Yorimasa (1106-1180) fue el creador del suicidio ritual, puesto que luego de ser vencido se retiró a un templo y se cortó el abdomen con una daga, no sin antes haber escrito un elegante poema. Para una definición ampliada, ver *Bushido* (Inazo Nitobe, 2017).

²³ Cfr “Feudalismo en las Antípodas: Comparación entre un caballero medieval europeo y un guerrero *samurai*” (Antonio Rodríguez, 2013).

samurai sólo tiene un juez de su propio honor, y es él mismo”, dice parte del precepto del *Bushido* en cuanto al honor. En cambio, el caballero medieval finalmente remite sus actos ante Dios como juez de todos los actos de los hombres.

Las armas y el vestuario del guerrero japonés como símbolo de estatus

La tecnología bélica en oriente se desarrolló a distintos ritmos dependiendo de las diferentes zonas geográficas. Los chinos fueron los primeros en usar la pólvora como tecnología aplicada a la guerra alrededor del siglo XI; los mongoles destacaron por la bravura de su ejército, junto con el poder y el talento militar y político de su líder Gengis Kan (Dulun-Boldaq – Yinchua, 1227).

El primer arma que distinguió a los *samurai*, fue sin duda el arco, siendo posteriormente reemplazado por la espada. La técnica del arco (*yabusame*) fue muy practicada y apreciada por la nobleza. Los largos arcos (alrededor de 250 cm de longitud) poseían flechas fabricadas en bambú con distintos tipos de puntas, afinadas de acuerdo a su propósito, la empuñadura se encontraba cercana al pie del arma. En el campo de batalla fueron muy eficaces para distancias cortas en descargas conjuntas o sobre carros o caballos. En Japón se cuenta que “el arco existe desde los tiempos de los dioses” (Planellas, 2002, Tomo II, p. 47); de hecho, en la iconografía, Jinmu Tennō o el “guerrero divino” es generalmente representado con un arco precisamente por su calidad de fundador original de Japón y de primer emperador de la nación según el orden tradicional de sucesión.

Fundamental de mencionar es la armadura japonesa, diseñada para proteger e impresionar. Al comienzo consistía básicamente en una gran coraza hecha de placas²⁴ superpuestas de cuero y metal unidas entre sí, junto a protecciones para los hombros y la zona bajo la cintura. Posteriormente se complejizó más, alcanzando su apogeo en el siglo XVI con el estilo *tosei gusoku*²⁵ (armadura moderna). La máscara (*mempo*) estaba diseñada para dar la impresión de fiereza y poder en quien la portara. En el mentón se ubicaba un orificio que estaba diseñado para evacuar el sudor. Cuando no se usaba en la guerra se

²⁴ Esta técnica de placas (*lamelar*) también fue usada por los mongoles y turcos, sin embargo, alcanzó la cima de sofisticación en las primeras *o-yoroi* (gran armadura) del *samurai*, cuyas placas de cuero lacadas proporcionaban flexibilidad y agilidad. Este tipo de armaduras fue utilizado por los *samurai* de alto rango que usualmente iban a caballo.

²⁵ El casco de esta armadura poseía unas crestas laterales, imitando los cuernos del búfalo, el *mempo* solía tener arrugas, dientes, cejas y bigotes entregándole al portador un aspecto temible. A veces se usaba laca dorada y seda roja para entregarle al conjunto mayor vivacidad.

convertía en un símbolo de status que solía exhibirse en ceremonia. Por consiguiente, la armadura japonesa es también demostración de que la indumentaria del guerrero tiene una función semiótica a partir de los signos que hay representados en ella, pero además a partir de su estética y morfología, convirtiendo a su portador en un símbolo en sí mismo. Según Planellas (2002), la armadura está totalmente vinculada a las armas pues una influye en el diseño de las otras y viceversa; es un binomio que no puede romperse (Tomo III, pp. 64-74). Fabricar una armadura, involucraba el trabajo de varios artesanos: herreros, talabarteros, tejedores, bordadores y orfebres, siendo estos últimos, los encargados de crear y aplicar ornamentaciones, muchas veces de oro o materiales semipreciosos para entregarle poder y status a quien portara dicha armadura. Como ya se ha mencionado, lo recargado del equipamiento militar del *samurai* no sólo denotaba status, sino que con el sólo hecho de impresionar en el campo de batalla, este vestuario tuvo un empleo táctico en combate, que era precisamente amedrentar al enemigo. Del mismo modo como lo fueron los recargados uniformes europeos de las guerras napoleónicas, generosos en penachos, morriones altos, vestuario de colores vivos, pieles de animales exóticos y cuánto hay de elementos.

Los *kabutos* evolucionaron del clásico casco compuesto por placas (cuero o acero) y gran cubrenuca, a los *kabuto kawari* (cascos de formas complejas). Poco a poco se fueron añadiendo mayores elementos decorativos, tales como penachos de cuero lacados de oro, con referencias a su nombre o clan, que resaltaban así el aspecto teatral y simbólico del casco, sin olvidar su sentido funcional de protección. Cuando las armas de fuego aparecieron en las guerras, los cascos comenzaron a mostrar mayores ornamentos, con la finalidad de que cada guerrero fuese fácilmente identificado en el campo de batalla. Recordemos que estas armas de fuego se cargaban con pólvora negra, la que producía una gran nube de humo, confundiendo a las tropas. Para la decoración de estos cascos, las fuentes de inspiración de los artesanos fueron múltiples: desde plantas comunes y cuernos, hasta objetos cotidianos (Planellas, 2002, Tomo III, p. 69), pero siempre con un cargado sentido semiótico además del funcional.

Los ornamentos en los cascos llegaron a su cénit con la *tosei gusoku*; normalmente realizados en papel maché o madera liviana, llamaban la atención por sus formas extravagantes, y a través de ellos se podía distinguir a oficiales y guerreros. Si bien las

armaduras podían tener un peso de alrededor de 20 o 30 kilos, eran más livianas que las europeas. Actualmente son pocas las que cuentan con todas las piezas originales, ya que la cordonería se perdía por la humedad y desgaste. Según Takakura Tatsuo (Director ejecutivo del Museo Fuji de Tokyo): “Se desconoce el origen de las armaduras Japonesas. Su estructura en cuero y otros materiales estaba estudiada para proteger el cuerpo durante la caza y los combates” (citado en Planellas, 2002, Tomo III, p. 65).

Los *samurai* siempre estuvieron listos para la guerra, aún en tiempos de paz, sin embargo, con el paso del tiempo y la prolongación de ésta, las armaduras se convirtieron en un símbolo de prestigio y status. Ya para mediados del siglo XIX, con la Restauración Meiji ad portas, la casta militar encabezada por los *shogunes* se había debilitado, quedando los *samurai* convertidos en un reflejo de lo que habían sido antaño. En los desfiles o procesiones que participaban solían usar la armadura completa junto a las armas que destacaban por el refinamiento artístico, siendo sin lugar a dudas un reflejo del tamaño y poder del *daimyo* que representaban.

Por otro lado, las armas blancas de asta fueron el resultado de la evolución de las herramientas agrícolas, siendo eficaces en los enfrentamientos cuerpo a cuerpo. Aunque con la llegada de las armas de fuego quedaron rápidamente obsoletas, algunos ejércitos asiáticos las siguieron utilizando incluso en el siglo XIX. La *naginata*²⁶ fue usada por los guerreros a pie del Japón feudal, especialmente por los monjes guerreros *sohei*.²⁷

Finalmente, no podríamos continuar sin mencionar una serie de armas blancas de puño, como la legendaria espada *samurai*, la *katana*,²⁸ que se portaba con el filo hacia arriba como técnica de esgrima, ya que al desvainar se podía descargar una amplia incisión al oponente. Se solía esgrimir con una mano, aunque para dar los golpes de máxima potencia se utilizaban las dos. Estos guerreros no portaban escudo, por lo que usaban el *mune* o lomo de la hoja como elemento defensivo. El entrenamiento con espada fue fundamental dentro de la

²⁶ La *naginata* básicamente era un arma compuesta por una hoja curva dispuesta en la punta de una asta, es decir, una especie de lanza, pero con hoja similar a un sable corto.

²⁷ Los monjes *sohei* aparecieron hacia el año 970 y formaban parte de las tropas destinadas a defender los monasterios. Sometidos a un extenuante entrenamiento, los *sohei* eran hábiles en el empleo de la *naginata* y luego en las armas de fuego.

²⁸ Se dice que las espadas *samurai* debían su resistencia y filo extraordinario al elaborado proceso de forja que producía finalmente una hoja ligera y suave por dentro, envuelta en un acero japonés duro y flexible que no permitía que se quebraran fácilmente.

instrucción guerrera, siendo el corte *kesa giri*²⁹ el más conocido de sus golpes. Vale resaltar en este apartado, que el sable japonés fue el símbolo patente del *samurai*, convirtiéndose en un emblema distintivo respecto a los otros súbditos del imperio, pues las leyes japonesas sólo autorizaban a los *samurai* el derecho de llevar el sable largo en un principio, y el *daisho*, la *katana* y el *wakizashi* posteriormente (Planellas, 2002, Tomo I, p. 48).³⁰

Katana y *wakizashi*³¹ eran las típicas espadas que portaba el *samurai*, usualmente con guarniciones que hacían juego con las empuñaduras y vainas, tales como la *tsuba* o guardamanos, pieza que incluso por sí sola constituye un objeto de arte. Durante el periodo de paz, las *katanas* las portaban solamente los *samurai*, mientras que los *wakizashi* podían ser usados por mercaderes y ciudadanos. Una guarnición decorada y con muestras de lujo demostraba la riqueza del portador, pero además estaba llena de símbolos provenientes de su contexto y tradición.

En la sociedad japonesa existieron gran cantidad de artesanos que se dedicaron a realizar instrumentos para la guerra, tanto defensivos como ofensivos. De acuerdo a lo expuesto en párrafos anteriores, pueden considerarse también como productores de signos pues fueron los responsables de materializar la estética, la morfología y los símbolos representados en las distintas armas, como reflejo de los valores de la sociedad japonesa de la época. Tanto es así, que un relato legendario incluido en el libro *Artes y oficios del antiguo Japón*, escrito por Stewart Dick, refleja la potente intención alegórica y espiritual de las armas japonesas presente incluso desde el momento de su creación.

Los antiguos forjadores tenían la costumbre de cantar mientras templaban una espada y se decía que el espíritu de la música entraba en el metal. *Masamune* cantaba una canción cuyo estribillo era: “Paz, Paz en el mundo”, y sus sables jamás hacían traición a quienes las llevaban y les daban la victoria. Las hojas de su iracundo discípulo *Muramasa*, al contrario, solo proporcionaban quebrantos y sus poseedores vivían en perpetua riña, hasta el extremo

²⁹ Este corte comenzaba en el hombro izquierdo y cortaba en diagonal el cuerpo del oponente.

³⁰ Este derecho de los *samurai*, estuvo en vigor hasta la proclamación del decreto Haitorei (1876), en el cual se derogó este privilegio.

³¹ La *wakizashi* era una espada de menor tamaño (30 y 60 cm) que la tradicional *Katana*. A diferencia de esta, se podía portar en el hogar y servía de apoyo durante los combates o duelos. Habitualmente el *seppuku* se realiza con estas armas de menor volumen.

de que sus sables, ya desenvainados, jamás se saciaban de sangre y era imposible manejarlos con seguridad. Eso provenía de que *Muramasa* al templar las hojas, cantaba con profunda rabia: “Guerra, guerra en el mundo” (citado en Planellas, 2002, Tomo III, p. 125).

El gremio más destacado y celebrado fue el de los espaderos, siendo el mítico Masamune Ozaki (1264-1343)³² un personaje histórico que no deja de impresionar por las leyendas o relatos asociados a su figura. Estos artesanos de élite realizaban un delicado trabajo de fundición, forja, plegado y martillado para producir hojas duras, no quebradizas. El acero del filo era templado para que tuviera la mayor dureza posible; si bien se cubría la hoja con arcilla, se dejaba una fina capa sobre el filo, de este modo esta parte se enfriaba más rápido que el resto de la hoja, haciéndolo muy duro. Ya para el siglo XV la producción de los guardamanos o *tsuba* se convirtió en una profesión en sí misma, siendo considerados objetos de coleccionismo. Generalmente, las espigas de estas armas se firmaban con el nombre del espadero, lo que posicionaba a este gremio en un lugar privilegiado de la sociedad japonesa.

Cabe mencionar que los caballos³³ fueron un importante componente táctico que utilizaron los *samurai* en las batallas, quienes resultaron ser excelentes jinetes que podían disparar el arco montados y posteriormente utilizar el *tachi*. Además de facilitar los viajes, el caballo les permitió guiar las tropas y los guerreros a pie. En tiempos de paz, se volvieron símbolo de poder y status militar, demostrando su riqueza a través de las llamativas armaduras propias y las fabricadas para estos animales³⁴ que producían gran impacto y admiración en las procesiones y ceremonias.

Con respecto a las armas de fuego, estas llegaron a Japón a través del contacto con los comerciantes portugueses durante su primera arribada en el siglo XVI. Rápidamente las adoptaron, y los artesanos locales crearon sus propias versiones. Posteriormente, por mandato del emperador, Japón cerró sus puertas y expulsó a todos los extranjeros, cortando así toda

³² También fue conocido como Goro Nyudo, destacó por fabricar *katanas* y sables que podían alcanzar los dos metros de longitud y a los que además se le atribuían cualidades míticas. Practicaba un ritual de purificación al forjar las hojas. Se dice que los *samurai* que portaban sus espadas fueron los iniciadores del código Samurai.

³³ Según distintas fuentes los caballos comenzaron a ser utilizados a partir del Periodo Kofun (250-538 d.C.)

³⁴ Durante el Periodo Edo, la armadura de los caballos también poseía una máscara (*bamen*) que protegía la parte frontal y mejillas del caballo (sin tapar los ojos). Usualmente eran fabricadas de cuero lacado. Se tiene referencia que en siglos anteriores los caballos no portaban armaduras, por lo que esto se asocia más bien a rituales públicos de poder y prestigio.

relación con Occidente. Principalmente debido a esta situación, los armeros japoneses siguieron produciendo armas de mecha hasta mediados del siglo XIX, siendo el *teppo*³⁵o arcabuz, el arma más famosa de Japón. Así, no deja de ser sorprendente que al llegar los marinos estadounidenses en la década de 1850 se encontraran con armas de fuego que en Europa ya tenían cerca de trescientos años de obsolescencia.

Finalmente, como se ha mencionado, existió cierto rechazo del Japón por las formas de guerra extranjeras, especialmente por el empleo de las armas de fuego, que dejaban de lado la habilidad y el entrenamiento del guerrero *samurai* frente a un soldado de baja graduación que podía acertar con un tiro y acabar con un experimentado enemigo. Una vez restituida la figura del emperador en la persona de Mutsuhito en 1868, Japón adoptaría no sólo las formas occidentales, sino que también la estructura de sus fuerzas armadas, incorporando instructores militares extranjeros, como alemanes e ingleses. Ya para 1900, el ejército japonés no distaba mucho -al menos en apariencia- de cualquier ejército europeo, incorporando artillería de campaña, fusiles de repetición, ametralladoras, acorazados, cruceros y otros artefactos bélicos como cualquier potencia militar.

Pese a esta apertura a Occidente, el *ethos* militar japonés permitió posicionar rápidamente al imperio dentro del concierto de las potencias mundiales -a diferencia de China, por ejemplo, sojuzgada a Europa desde las Guerras del Opio entre 1839 y 1842. Las guerras chino-japonesa (1894-1895) y ruso-japonesa (1904-1905) fueron dos claros ejemplos de cómo el conflicto bélico permitió posicionar al Japón como una potencia, especialmente al derrotar al imperio ruso, dueño de una impronta militar y cultural innegable. El término de la expansión rusa a Oriente consolidó a Japón en el Pacífico, lo que tendría mayores consecuencias en el escenario de la Segunda Guerra Mundial y en el ocaso del elemento militar como aspecto gravitante en la sociedad y política exterior nipona.

³⁵ El arcabuz japonés, derivado del europeo, solía tener damasquinados de latón en la caña y una forma de embudo característica de la boca del cañón, a veces decorado con enredaderas (*kara kusa*) y emblemas familiares (*mon*).

Un sable de la colección del Museo Histórico Nacional

En base a lo recientemente expuesto, se ejemplificará el simbolismo de la indumentaria guerrera, a partir del análisis de un sable perteneciente a la Colección de Armas y Armamentos del Museo Histórico Nacional (MHN) de Chile.

Cabe señalar que, de acuerdo a sus dimensiones y por el estilo del *sageo*³⁶ que posee, es posible determinar que el arma blanca en cuestión se trata de un *tachi*. A grandes rasgos, esta pieza tiene símbolos que sirven para acercarnos a su significado original en diversas zonas de su superficie.



TACHI

Japón (Siglo XIX)
Acero forjado, textil y madera
Longitud 93,5 cm./Peso 977 g.

Colección Museo Histórico Nacional
MHN 3-5805

En primer lugar, por ambos costados de la *tsuka*,³⁷ se aprecian *menuki*,³⁸ diseños con forma de dragón. El de un lado está enroscado con la cabeza girada hacia atrás, y el del lado opuesto sostiene una esfera entre sus garras. El dragón (*ryū*) es una de las cuatro bestias divinas de la mitología japonesa, por lo que con frecuencia fue utilizado como emblema de emperadores o héroes y, ante todo, representa la sabiduría. De acuerdo a la esfera que lleva entre sus garras, es la representación de Ryūjin o Ryōjin (Dios emperador del mar), símbolo del poder del océano, que controla las mareas utilizando dos gemas o perlas mágicas (*Kanju*

³⁶ *Sageo* (下 け 緒) es la cuerda de algodón o cuero, que cumple la función de agarre entre la vaina del sable y la cintura del guerrero.

³⁷ *Tsuka* (柄) es la empuñadura o mango del sable, generalmente hecho de madera y envuelto en *samegawa*.

³⁸ Los *menuki* (目 貫) son adornos dispuestos en la *tsuka* (generalmente debajo de la *tsuka-ito*). Cumplen además la función de agarre para la palma de la mano y, originalmente, estaban destinados a ocultar el *mekugi*.

y *Manju*), que según la mitología sirvieron a la emperatriz Jingū para conquistar Corea (Anesaki, 1947, pp. 70-76). Además, se le considera abuelo de Jinmu Tenno, primer emperador de Japón, y por ende, antecesor de la dinastía imperial.



TACHI

Detalle de uno de los *menuki* en la *tsuka*.

Colección Museo Histórico Nacional
MHN 3-5805

En segundo lugar, en la hoja posee un *horimono* o *chōkoku*,³⁹ estilo *Tokko horimono*, de acuerdo a su diseño de sable de doble filo. Representación que es, en realidad, un *Ken*, objeto ritual de origen budista, con forma de espada recta de doble filo. Se distingue por su empuñadura con forma de *kongō* o *tokko*,⁴⁰ que simboliza una fuerza imparable y un espíritu inamovible. En este caso el *tokko* es del tipo más común, ya que tiene tres púas en representación de las tres joyas budistas: Buda-iluminación, ley-entendimiento de la enseñanza budista y comunidad-pureza. El *ken* con empuñadura de *tokko* con tres púas es llamado *Hō-ken*, *Sanko-ken* o *Kongō-ken* (Planellas, 2002, Tomo III, pp. 26-28).



TACHI

Detalle del *tokko horimono* de la hoja.

Colección Museo Histórico Nacional
MHN 3-5805

³⁹ *Horimono* (彫り物, 彫物), es la imagen grabada en la hoja de una espada japonesa.

⁴⁰ Objeto ceremonial proveniente del *vajra* hindú, destinado a superar el mal a través de la verdad indestructible.

El *Hō-ken* es el arma que porta en la mano derecha Fudō Myōō (Rey de la sabiduría inamovible), implacable en la búsqueda y erradicación del mal de los corazones de los hombres. Con esta espada corta los lazos terrenales, los nudos del más intrincado problema, por lo que es considerada un arma de la sabiduría, pues deja el camino libre para que la inteligencia pueda centrarse en lo más profundo de la comprensión doctrinal (Planellas, 2002, Tomo III, pp. 124-126). Las llamas que envuelven la espada también representan a Fudō, al igual que el dragón dorado (*Kurikara*), ya que en distintas leyendas esta deidad se transforma. En la iconografía budista, el *Hō-ken* representa la defensa de la doctrina religiosa y la derrota de la falsedad y el mal; es un emblema de la inteligencia y, por extensión, de la victoria del conocimiento espiritual, que abre el camino a la iluminación y la sabiduría (Planellas, 2002, Tomo III, pp. 124-126).

Estribando el trabajo hermenéutico que se expone en el presente artículo, Planellas (2002) expone la siguiente idea:

La invocación a las diferentes divinidades -fuesen sintoístas o budistas- por parte de los guerreros japoneses para lograr su protección, no se limitaba a las plegarias o visitas a los templos. También buscaron la protección de las divinidades realizando grabados en la hoja del sable (Horimono) con símbolos relacionados con estas [...] Fudō Myōō tuvo las preferencias en los *horimono* [...] Estos grabados ofrecieron a los guerreros que los incluían en sus armas la sensación de estar eficazmente protegidos. (Tomo III, p. 124)

Finalmente, de acuerdo a la iconografía analizada, es posible concluir que este *tachi* es representación de la derrota del mal a través de la sabiduría, pero, también de la defensa de la doctrina budista. Además, en su *saya*⁴¹ está representado en dorado el *kamon* o insignia familiar, y en su hoja, bajo la *tsuka-ito*,⁴² tiene grabados el nombre de su creador, además de la fecha y lugar donde fue realizado. Datos que, en conjunto, permiten datar la pieza, conocer su lugar de origen, su creador, el clan al que perteneció su dueño y, lo más importante, acercarnos al valor que poseía en su contexto original. Así, el examen realizado a los

⁴¹ La *saya* (鞘) es la vaina de madera para guardar la hoja.

⁴² *Tsuka-ito* (柄糸), es la envoltura de la *tsuka*, tradicionalmente de seda, pero actualmente de algodón y cuero.

símbolos presentes en la pieza, permiten vincular a su portador con la familia imperial japonesa y, por ende, con el origen y las victorias del imperio.

Reflexiones finales

Japón es probablemente uno de los casos más destacados de cómo la figura de un guerrero se encuentra asociada directamente a la idea que la mayoría de las personas tiene de esa cultura. Del mismo modo como el hoplita es a Esparta, el legionario a Roma y el caballero es al mundo europeo medieval, el *samurai* está estrechamente ligado a la imagen que Occidente tiene de Japón. Este breve artículo sugiere precisamente lo anterior, es decir, que el arte militar fue un elemento configurador de la sociedad japonesa durante siglos, aun en tiempos de paz, que adquirió nuevos significados para dar cuenta del status de los *shogunes* como clase dirigente.

Japón no ha sido la excepción; el mundo militar ha estado estrechamente ligado a la política y, por extensión, a muchos aspectos de la vida cotidiana en diversas culturas, resaltando aspectos como el orden, la disciplina, el ascetismo y la obediencia, pero también la gloria y el prestigio. Para el mundo japonés, este prestigio no sólo emanaba de la victoria militar, sino que también de la rectitud valórica del guerrero; esto se diferencia del mundo occidental, donde la fama, fortuna e incluso la transgresión de ciertos códigos de conducta no eran elementos ajenos al militar exitoso.

Las armas y armamentos tienen, por tanto, un papel importante dentro de las colecciones museológicas ya que se entienden como una expresión cultural. Así, es casi imposible pensar en las jerarquías de la sociedad militar japonesa sin repasar sus armas y armamentos más característicos, como espadas y armaduras. Por otra parte, estos objetos permiten otras interpretaciones al tratarse de objetos de arte y de vida cotidiana, y también, al ser un claro registro de la historia y del desarrollo de tradiciones, creencias y tecnologías, especialmente en lo que se refiere a la metalurgia y la mecánica.

En este sentido, es de conocimiento general que en el pasado, e incluso hoy en día, la historia del arte y la investigación siempre conlleva cierto riesgo de interpretación personal, que puede llevar a dejar de lado los valores originales contenidos en los bienes culturales. Posiblemente la única manera de abordar las colecciones en la actualidad, manteniendo

alejadas las valoraciones unilaterales y cerradas, es mediante la combinación de metodologías que permitan acercamientos más abiertos a las significaciones originales.

En el caso de las armas japonesas, por ejemplo, es de gran utilidad un enfoque semiótico, entendiendo la indumentaria del guerrero y sus símbolos dentro de un proceso de comunicación (Eco, 2000, Pp. 319-418). No obstante, no se puede olvidar que toda respuesta interpretativa cambia la significación original por la diferencia de contextos desde los que se lee el mensaje. ¿Cómo podemos limpiar, en parte, este peso de la respuesta interpretativa, proveniente de distintos contextos y épocas? Es muy útil para esto la iconografía de Panofsky, ya que permite al investigador un acercamiento a la comprensión que pudo haber tenido el receptor original mediante el conocimiento de culturas/tradiciones diferentes a la propia (Pächt, 1993, pp. 65-70). Más, continúa existiendo un gran riesgo de elucidaciones equívocas a causa de los diferentes contextos desde los que se pretenden comprender las significaciones.

En el caso de la Colección de Armas y Armamentos del MHN, sus bienes materiales valen a partir de sus significados o valores intangibles (Quiroz, 2012, p. 52). Como se ha buscado transmitir en este artículo, si el patrimonio cultural tangible se reviste de valores intangibles (como significaciones, tradiciones, modos de uso, etc.), entonces, los bienes culturales se establecen como parte de procesos comunicacionales, pues producen respuestas interpretativas o distintas valoraciones en quienes lo leen, esto es: comunicación. Por lo tanto, al abordar los bienes culturales es indispensable trabajar respetando las diversas valoraciones/significaciones que existen sobre ellos. Así, la puesta en valor permite que el patrimonio continúe comunicando y que se mantenga vivo.

Bibliografía

1. Anesaki, M. (1947). *Mitología Japonesa. Leyendas, mitos y folclore del Japón antiguo*. Tokio, Japón: Editorial Amazonia.
2. Bauzá, H. F. (2007). *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
3. Diamond, J. (1998). *Armas, gérmenes y acero*. Barcelona, España: Penguin Random House Grupo Editorial.
4. Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona, España: Editorial Lumen.
5. Freud, S. (2016). *De guerra y muerte. Temas de actualidad y otros textos*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
6. Kiritani, E. (1995). *Vanishing Japan: Traditions, Crafts & Culture*. Tokyo, Japon: Tuttle Publishing Co.
7. López-Vera, J. (2017). *Historia de los samurais*. España: Satori Ediciones.
8. Marsal, D. (Ed.). (2011). *Hecho en Chile. Reflexiones en torno al patrimonio cultural*. Santiago, Chile: Andros Impresores.
9. Martínez, E. (26/01/2017). De la semiótica a la guerra de los símbolos. *Cuba Debate*. Recuperado de <http://www.cubadebate.cu/especiales/2017/01/26/de-la-semiotica-a-la-guerra-de-los-simbolos/#.XUr23ehKhPZ>
10. Morris, I. (2014). *Guerra ¿para qué sirve?* Madrid, España: Ático de los Libros.
11. Newark, T. (2010). *Historia de la guerra. Desde la antigüedad hasta el siglo XIX. Estrategias, métodos y tácticas. Armamento y armaduras*. Editorial Contrapunto.
12. Nitobe, I. (2017). *Bushido*. España: Biblok Book Export, s.I.
13. Parker, G. (Ed.) (2010). *Historia de la guerra*. Madrid, España: Ediciones Akal.
14. Pächt, O. (1993). *Historia del Arte y Metodología*. Madrid, España: Alianza Editorial S.A.
15. Planellas, P. (2002). *Enciclopedia de las armas japonesas. Historia – Leyendas – Mitología – Técnica – Morfología – Filosofía – Artes Marciales*. Tomos I, II y III. Barcelona, España: Editorial Alas.

16. Prieto, F. (2017). Los “símbolos” y contrasímbolos de la guerra: significado y estrategias de las ofensivas contra el Estado Islámico en Irak y Siria. *Boletín ieee bie3*, (Nº5), 980-1005. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6057720>
17. Quiroz, E. (Ed.). (2012). *La transmisión de la tradición para la salvaguardia y conservación del Patrimonio Cultural*. Campeche, Mexico: Instituto Nacional de Antropología e Historia.
18. Rodríguez, A. Feudalismo en las Antípodas: Comparación entre un caballero medieval europeo y un guerrero *samurai*. 2013.
19. Salas, Y. (2003). La guerra de símbolos y espacios de poder. El caso Venezuela. *Signo y Pensamiento*, Volumen 22 (Nº43), 37-50. Recuperado de http://biblioteca.clacso.edu.ar/ar/libros/grupos/grim_crisis/08La%20guerra%20del%20si.pdf
20. Smith, L. (2006). *Uses of Heritage*. New York, Estados Unidos: Routledge.
21. Tzu, S. (2018). *El Arte de la Guerra*. Málaga, España: Editorial Sirio S.A.
22. Von Clausewitz, K. (2011). *De la guerra. Naturaleza, teoría, estrategia, combate, defensa y ataque*. Buenos Aires, Argentina: Distal.
23. VV.AA. (2008). *Arma*. Santiago, Chile: Dorling Kindersley Limited y Cosar Editores.
24. Weland, G. (1999). *Espadas, dagas y sables*. Madrid, España: Edimat Libros.

Sobre la Revista

Documentos de Trabajo en Estudios Asiáticos (Doc. trab. estud. asiat.)

Pontificia Universidad Católica de Chile (UC)

Facultad de Historia, Geografía y Ciencia Política

Centro UC Estudios Asiáticos

Av. Vicuña Mackenna 4860

Macul, Santiago de Chile

Contacto por correo electrónico: estudiosasiaticosuc@gmail.com

Página web (URL): <http://estudiosasiaticos.uc.cl/index.php/publicaciones/documentos-de-trabajo>

Enfoque y alcance

Establecida en el 2010, esta serie de Documentos de Trabajo se publica de forma irregular al menos dos veces al año. Tiene como objeto ampliar el conocimiento sobre Asia y promover la difusión de investigaciones originales inéditas sobre ese continente. Los ejes de investigación están orientados hacia los grandes desafíos del nuevo milenio junto a la necesidad de las sociedades latinoamericanas de generar un profundo conocimiento de nuestros interlocutores asiáticos y la de aumentar la competencia de los profesionales chilenos en una sociedad global.

Comité editorial

El Comité Editorial de DOCUMENTOS DE TRABAJO EN ESTUDIOS ASIÁTICOS está compuesto por el editor responsable de esta serie Pedro Iacobelli (Instituto de Historia, UC), y los profesores Johannes Rehner (Instituto de Geografía, UC), Roberto Durán (Instituto de Ciencia Política UC), Marcos Jaramillo (Facultad de Derecho, UC), Raimundo Soto (Instituto de Economía, UC), Wonjung Min (Instituto de Historia UC), Claudia Lira (Instituto de Estética, UC) y Nicole Jenne (Instituto de Ciencia Política, UC).

Más informaciones sobre la política editorial de esta serie en http://estudiosasiaticos.uc.cl/images/Documentos/DT_Poltica_editorial.pdf