

# ECOS DE ASIA

Revista de divulgación cultural

[www.revistacultural.ecosdeasia.com](http://www.revistacultural.ecosdeasia.com)

Nº 6 / Junio 2014

· CINE Y TELEVISIÓN · ARTE ·

· MÚSICA Y ESCENARIOS · VARIA ·

· HISTORIA Y PENSAMIENTO ·

· CULTURA VISUAL · LITERATURA ·

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

### Historia y Pensamiento

*Introducción a la cultura peranakan: Los chinos que se marcharon (I).* Por Ramón Vega. 4

*Introducción al budismo. (I).* Por Ana Baena. 9

### Arte

*La arquitectura de la modernidad: construyendo un nuevo Japón.* Por Carolina Plou. 14

*Nomadismo y generalidad: Toyo Ito y la ciudad precaria.* Por M<sup>a</sup> Eugenia Díaz. 17

*Introducción a la muñeca tradicional japonesa IV: Hina-ningyô.* Por María Gutiérrez. 20

### Literatura

*Marco Polo y el Libro de las cosas maravillosas.* Por Ana Asión. 25

*Las tribulaciones de un chino en China: Descubriendo al Verne más poliédrico.* Por Claudia Sanjuán. 28

### Cultura Visual

*Smack a jap: introducción a la propaganda anti-japonesa durante la Segunda Guerra Mundial (I).* Por Marisa Peiró. 33

*Desnudando la feminidad: las miradas de Miwa Yanagi.* Por María Galindo. 35

*Smack a jap: introducción a la propaganda anti-japonesa durante la Segunda Guerra Mundial (II).* Por Marisa Peiró. 37

*Un clásico del videojuego. Shigeru Miyamoto.* Por Julio A. Gracia. 44

## Presentación

Desde la Dirección de la Revista estamos orgullosos de presentar el número de junio. Quizás os resulte algo más corto de lo habitual, pero tiene una explicación más que lógica: en Ecos de Asia nos vamos de vacaciones. Llevamos ofreciéndooos publicaciones diarias desde el 6 de enero de 2014, y con mucho trabajo entre bambalinas antes de esa fecha. Así que vamos a tomarnos un descanso veraniego para recargar pilas y aprovechar la época estival para preparar contenidos que puedan haceros disfrutar tanto como hasta ahora, o incluso más. En estos seis meses, un total de hasta veintiséis autores (a los que acompañan toda una serie de colaboradores) han ofrecido más de 160 entradas (más de 500 páginas en nuestros pdf). Nada mal para una revista, que como pretendimos desde un principio, continúa siendo gratuita.

En este número hemos tenido el honor de contar con toda una serie de nuevos colaboradores: Alejandra Rodríguez y Rocío Llorente nos hablaron de dos importantes exposiciones de arte japonés, y Miguel Juristo nos habló de una exposición conceptual sobre China, mientras que Ramón Vega nos ha introducido en la cultura peranakan y M<sup>a</sup> Eugenia Díaz nos ha hablado de la arquitectura de Toyo Ito. Por otra parte, muchos de nuestros colaboradores habituales (Ana Baena, Carolina Plou, María Gutiérrez, Claudia Sanjuán, Marisa Peiró, María Galindo y Julio A. Gracia) nos han ofrecido contenidos igualmente interesantes.

Queremos aprovechar este anuncio para agradecer a nuestros autores, pues nada de esto hubiera sido posible su esfuerzo: son muchas las personas que han dedicado incontables horas de su tiempo a ofrecer contenidos de calidad, pero todo este esfuerzo se ha visto recompensado más que sobradamente con el increíble trato y acogida que hemos recibido, no solo a nivel institucional, sino especialmente entre el público.

Y es que, en menos de seis meses, hemos recibido más de 25.000 visitas, de la mano de más de 11.000 visitantes de todo el Mundo: hemos conseguido llegar no solo a un público español, sino también ser leídos en Latinoamérica (especialmente en México, Argentina, Chile, Perú, Colombia, Venezuela, Ecuador, Bolivia, Uruguay...e incluso en Cuba, un país en el que el acceso a internet está todavía más que restringido). A pesar de que escribimos en español, nuestra querida comunidad de lectores se expande más allá del ámbito exclusivamente hispanohablante y abarca los

cinco continentes: desde Estados Unidos y Europa (la mayoría desde Francia, Alemania, Austria, Suecia, Italia y Rusia), hasta Japón, Hong Kong, Taiwán, India y... ¡Nueva Zelanda! Esto no hace sino demostrar que las fronteras y barreras culturales entre todos nosotros están cada vez más y más difusas, lo que entronca directamente con la intención integradora de esta publicación.

Es gracias a todos vosotros que hemos disfrutado tanto del trabajo de estos seis meses, y seguiremos aquí para todos vosotros a la vuelta de las vacaciones. Os esperamos, como lectores, como autores - mantenemos abierto nuestro *Call of papers*, ¡animaos a enviarnos vuestros artículos!-, y en definitiva, como colaboradores de un proyecto que no para de crecer. Nos vemos en septiembre, pero seguid atentos este verano, pues todavía nos faltan por ofrecer grandes sorpresas...

*Fdo. La Dirección.*

### Ecos de Asia somos:

Dirección y coordinación: Marisa Peiró, Carolina Plou.

Tesorería: Marisa Peiró.

Secretaría: Carolina Plou.

Responsable edición web: Carolina Plou.

Responsable edición en pdf: Marisa Peiró (variaciones y maquetación) y Alberto Clavería (diseño de portada).

Comité de redacción: Ana Baena, María Galindo, Julio A. Gracia, Marisa Peiró, Carolina Plou.

Comité científico: Ana Asión, Ana Baena, María Galindo, David Lacasta, José A. Mármod, Marisa Peiró, Carolina Plou, Claudia Sanjuán.

Colaboradores en materia web: Verónica Blázquez, Alberto Clavería y Fernando Sánchez.



## ÍNDICE DE CONTENIDOS (cont.)

### Cine y Televisión

*Breve aproximación a la obra de Hideaki Anno. Neon Genesis Evangelion.* Por Julio A. Gracia. 47

### Música y Escenarios

*The Mikado, una opereta moderna.* Por Carolina Plou. 50

### Varia

*Vistiendo la modernidad: la moda durante la Era Meiji.* Por María Galindo. 56

### Crítica

*Exposición: "Fantasía en escena. Kunisada y la Escuela Utawaga" en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando.* Por Alejandra Rodríguez. 62

*Exposición: "Arte japonés y japonismo" en el Museo de Bellas Artes de Bilbao.* Por Rocío Llorente. 63

*Party (Cristina de Middel). La New Gallery, Madrid.* Por Miguel Juristo. 65

*Crítica: La Piedra de la Paciencia (2012).* Por Marisa Peiró. 67

*Pied Piper, una fábula sobre el poder.* Por Ana Baena. 69

*Berserk, mitología sangrienta.* Por Julio A. Gracia. 71

ISSN 2341-0817

# Un clásico del videojuego. Shigeru Miyamoto.

Por Julio A. Gracia

Mario es uno de los más conocidos embajadores que posee Japón. El simpático fontanero ha recorrido innumerables mundos, creciendo y menguando de tamaño según las circunstancias, y casi siempre acompañado por su hermano Luigi o por la Princesa Peach. Mario fue una creación original de Shigeru Miyamoto, el mismo diseñador japonés que hace dos años recibió el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades, convertido en todo un icono mediático para su país y para la empresa que ha contribuido a crear uno de los mayores conglomerados ligados al videojuego a nivel mundial, junto a Sony, Namco, Ubisoft o Konami.<sup>39</sup>

Miyamoto no pensó originalmente en dedicarse a los videojuegos. Niño inquieto al que le entusiasmaba dibujar durante días enteros, cursó Diseño Industrial en Kanazawa y se planteó emprender un camino como mangaka (autor de manga), aunque finalmente gracias, entre otras cosas, al influjo del amigo de su padre Hiroshi Yamauchi, terminó zambulléndose en el campo. Yamauchi era el director en ese momento de una Nintendo que aspiraba a ser algo más que una mera empresa ligada a las cartas japonesas. Los primeros esfuerzos fueron infructuosos: los consumidores no recibieron con especial interés las propuestas de la compañía y sus intentos por penetrar en el mercado norteamericano no acababan de



Shigeru Miyamoto durante su visita a España con motivo de la recepción del Premio Príncipe de Asturias, junto a sus dos personajes, Mario y Luigi.

cristalizar. En un momento crítico, Yamauchi encargó a Miyamoto formar equipo con el ingeniero jefe de la compañía, Gunpei Yokoi para tratar de reconvertir el fracaso de las máquinas recreativas Radar Scope en un videojuego que funcionase. El resultado fue el ya clásico *Donkey Kong*. El juego se articulaba de forma sencilla en torno a un triángulo amoroso formado por una princesa, un carpintero y un odioso gorila. Parecía tener ecos del mito de la Bella y la Bestia y del King Kong de Cooper y Schoedsack aunque, según Miyamoto, una de sus principales inspiraciones se encontraba en las tiras cómicas de Popeye.

De una forma u otra, el juego alcanzó bastante éxito y sirvió como cantera para probar el potencial de Mario, carpintero enemigo del terrible gorila reconvertido en fontanero. La red de tuberías de Nueva York fue el marco perfecto para disponer las aventuras del personaje. Aunque el sistema de juego estaba basado parcialmente en propuestas del tipo del arcade Joust, la fórmula era bastante original y gozó rápidamente de éxito. Al mismo tiempo que trabajaba en su desarrollo para Nintendo NES, Miyamoto comenzó a plantearse una forma de juego distinta, no lineal, donde el jugador avanzase dentro de un argumento más complejo, definido a partir de acertijos y con mucha más jugabilidad.

<sup>39</sup> A pesar de que, a nivel industrial, Nintendo ha descendido en los dos últimos años en su nivel de ingresos, continúa siendo, en el plano simbólico, uno de los grandes adalides del videojuego mundial.

*The Legend of Zelda* contó en su desarrollo con el diseñador Takashi Tezuka. Seguramente, ni él ni Miyamoto llegaron nunca a imaginar el éxito que alcanzarían. En entrevistas posteriores<sup>40</sup> Miyamoto reconoce que los juegos de espadas y aventuras épicas no estaban especialmente entre los top ten de ventas de la época. El desarrollo del juego parecía casi una frivolidad que podía emprenderse gracias al éxito anterior de Donkey Kong y Mario, pero ¿cómo iba a tener éxito una propuesta que parecía inspirada en los cuentos de hadas?



A la izquierda, captura de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. A la derecha, captura de pantalla del videojuego *Luigi's Mansion*.

La referencia a un esquema básico de viaje del héroe (definido, entre otros, por teóricos como Joseph Campbell y perfectamente plasmado en *La Odisea* de Homero) fue uno de los factores que potenciaron el éxito del juego que, tanto en la primera como en sus múltiples versiones posteriores (muy especialmente en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, creado para Nintendo 64) ha recibido multitud de críticas positivas y alabanzas por parte de millones de jugadores a lo largo del mundo.

Shigeru Miyamoto trabajó de hecho en numerosas versiones de sus juegos posteriores, en segundas, terceras y cuartas partes, además de en nuevas propuestas como *Luigi's Mansion*, una de las grandes apuestas de Nintendo Game Cube. Miyamoto colaboró como productor en el juego y, en general, ese ha sido el puesto que ha ocupado en muchos juegos en los últimos años, controlando el proceso creativo desde una atalaya o acercándose de vez en cuando en intervenciones puntuales o como supervisor gráfico. Sus diseños continúan en el imaginario de varias generaciones y se mantienen como uno de los símbolos más claros del mundo del videojuego, del que Miyamoto es tan sólo un ilustre representante, como destacaba en una entrevista concedida con motivo del Premio Príncipe de Asturias:

*Dado que no he sido capaz de crear un videojuego yo solo, me siento enormemente agradecido por haber sido elegido para recibir este ilustre premio y me gustaría recibirlo en representación de mis amigos y compañeros, con los que he desarrollado videojuegos a lo largo de mi carrera.*<sup>41</sup>

No es ningún secreto que la industria camina, cada vez más, hacia la “alta cultura”. La interactividad de los videojuegos les proporciona un elemento único del que carecen el resto de manifestaciones visuales y que los ha encumbrado a lo más alto del poder económico. La tecnología potencia cada vez más este hecho, creando juegos que posibilitan la cada vez mayor inmersión del usuario. Poco a poco comienzan a acercarse a la realidad virtual y a ganar en teoría y aproximaciones académicas, amén de premios y reconocimientos: Peter Molyneux (responsable de títulos como Populous y Black & White), Michel Ancel (creador de Rayman) o Frédérick Raynal (programador de la trilogía Little big adventure) fueron galardonados con el título de Caballero de las Artes y las Letras que otorga el Gobierno francés, este título sería también conseguido por Shigeru Miyamoto al que, como hemos visto, la industria del videojuego debe mucho más que la creación de Mario.

<sup>40</sup> Pakinkins, Tom, “Miyamoto: I didn't expect Zelda to go mainstream”, CVG, 2011. Disponible online en: <http://www.computerandvideogames.com/292070/miyamoto-i-didnt-expect-zelda-to-go-mainstream/> [accedido por última vez en 02/06/2014].

<sup>41</sup> EFE, “Miyamoto muy honrado por el galardón”, Faro de Vigo, 2012. Disponible en: <http://www.farodevigo.es/sociedad-cultura/2012/05/23/miyamoto-honado-galardon/651045.html> [accedido por última vez en 02/06/2014].