

men 33: Compilación de Ishikawa Jun), Tokio [東京], Shinchōsha [新潮社], pp. 426-436.

Portier, V. (2007), *Les récits d'Ishikawa Jun entre 1935 et 1954: une esthétique de la complexité* (tesis), Paris, Inalco.

Portier, V. (2010), «Presentation», en J. Ishikawa, *Fugen!: Tokyo, Années 1930*, Paris, Les Belles Lettres (Collection Japon).

Sakai, K. (1967), «Introducción a *Cita en el día del crisantemo* de Ueda Akinari», *Estudios Orientales*, vol. 2, n.º 1 (3), pp. 49-56.

Sakuma A. (2016), «*Bungei» sengo bungakushi* [『「文藝」戦後文学史』] (Historia de la literatura de posguerra: la revista *Bungei*), Tokio [東京], Kawade shobō shinsha [河出書房新社].

Sasaki K. (1972), *Ishikawa Jun: sakkaron* [『石川淳一作家論』] (Ishikawa Jun: estudio del autor), Tokio [東京], Sōjusha [創樹社].

Suwa H. (1981), «*Burai to geinō*» [「無頼と芸能」] (Rufianes y arte), en Mawatari K. (ed.), *Kindai burai bungaku* [『近代無頼文学』] (Literatura *burai* moderna), Tokio [東京], Kokushokankōkai [国書刊行会].

Tyler W. y Suzuki S., eds. (2010), *Ishikawa Jun to sengo nihon* [『石川淳と戦後日本』] (Ishikawa Jun y el Japón de la posguerra), Kioto [京都], Nichibunken sōsho [日文研叢書] (Colección del Centro Internacional de Estudios Japoneses Nichibunken), Minerva Shobō [ミネルヴァ書房].

Tyler W. (1998), «Preface» en Ishikawa, J., *The Legend of Gold and Other Stories*, Honolulu, University of Hawai'i Press.

— (1981), *The Agitated Spirit: Life and Major Works of the Contemporary Japanese Novelist Ishikawa Jun* (tesis doctoral), Cambridge (MA), Harvard University.

Ueno K. (1980), «*Ishikawa Jun ron: Kajin to Shōwa jūnendai no bungaku*» [『石川淳論—「佳人」と昭和十年代の文学』] (Estudio sobre Ishikawa Jun: la literatura de los años diez de Shōwa y *Kajin*), *Waseda bungaku*, 53 [早稻田文学53], pp. 14-33.

Yamaguchi T. (2005), *Ishikawa Jun sakuhin kenkyū: Kajin kara Yakiato no lesu* [『石川淳作品研究—「佳人」から「焼跡のイエス」まで』] (Estudio de las obras de Ishikawa Jun desde *Kajin* hasta *Jesús de las ruinas*), Tokio [東京], Sōbunsha [文社].

Yamashita S. (1963), «*Ishikawa Jun shiron*» [「石川淳試論」] (Estudio sobre Ishikawa Jun), *Kokubungaku* [『國文學』], 34: 44-52], vol. 34, pp. 44-52.

Yasuhara, Y. (2003), *Theorizing Anarchy and Revolution: The Possible Reconciliation of Aesthetics and Politics in Ishikawa Jun and André Gide* (tesis doctoral), Pennsylvania State University.

Yoshimoto T. (1990), *Matthieu sho shiron, Tenkōron* [『マチウ書試論・転向論』] (ensayo sobre el Evangelio de Mateo, Estudio sobre la conversión literaria), Tokio [東京], Kōdansha bungei bunko [講談社文芸文庫].

Parodia y crítica social en la obra literaria de Tsutsui Yasutaka

Jordi Serrano-Muñoz

Introducción

En el relato «Articulaciones» (Tsutsui, 2009), un funcionario de bajo nivel debe asumir en contra de su voluntad las tareas de embajador en un planeta en el que sus habitantes se comunican chasqueando todas las articulaciones del cuerpo. A pesar de sus limitaciones físicas, el protagonista aprende el idioma y lleva a cabo sus tareas sin demasiada complicación hasta que un incidente hace estallar un conflicto diplomático y debe pactar con el gobierno alienígena un acuerdo para salir de la crisis. Debido al estrés y la complejidad de las negociaciones, sus articulaciones se van desgastando hasta corromper su discurso de reconciliación en un listado de incoherencias, groserías e insultos que pone en peligro el proceso de paz. Contra todo pronóstico y cuando la situación parecía insalvable, los extraterrestres finalmente comprenden que las intenciones del protagonista son buenas a pesar de que sus palabras sean ofensivas; vence el subtexto al diálogo explícito en lo que termina siendo una vuelta de tuerca a la idea de lenguaje corporal.

Este cuento recoge múltiples características de la obra de Tsutsui Yasutaka. Por un lado, combina la ciencia ficción del argumento con el comentario social del mensaje. El protagonista llega al puesto de embajador no por su formación o experiencia, sino como castigo impuesto por su superior jerárquico en el ministerio y resuelve el conflicto a pesar de su incompetencia y falta de gusto e interés por cumplir con su trabajo. Todo el relato representa una parodia consciente de las convenciones del género que juega con las expectativas y el conocimiento que tenga el lector para así realizar una crítica más o menos velada a la sociedad tardocapitalista japonesa.

En este ensayo mi intención es mostrar cómo la parodia se puede combinar con la ciencia ficción y el comentario social para enfatizar el efecto y el mensaje crítico que quiera expresar el autor. Este análisis se hará a través de una lectura e interpretación de la obra de Tsutsui Yasutaka. Me centraré en su producción traducida al español, principalmente las dos antologías *Estoy desnudo* y *Hombres salmonela en el planeta Porno*, con una breve mención a la novela *Faprika* al final del ensayo. Mis dos objetivos principales serán, por un lado

ampliar sobre el trabajo de Linda Hutcheon y Robert Chambers acerca de la parodia como método para producir arte con múltiples interpretaciones, enfatizando en el presente caso su efecto crítico, y por otro lado introduciré la obra de Tsutsui estudiando sus particularidades, especialmente el maridaje que crea entre relatos de corte costumbrista, a los que llamo «misterios fantásticos», y cuentos de ciencia ficción, en particular los viajes interestelares.

1. Píldora azul, píldora roja. La ciencia ficción japonesa

Antes de entrar en materia creo conveniente realizar una breve introducción histórica y conceptual al subgénero literario conocido como ciencia ficción que se ha desarrollado en Japón. Me gustaría antes de todo aclarar que el uso de esta categoría en el presente ensayo atiende exclusivamente a una necesidad convencional discursiva. A continuación ofreceré un repaso conciso a las causas y procesos que dieron luz a lo que se conoce como ciencia ficción en Japón y su relación en conexión con otros géneros y movimientos dentro y fuera de la tradición literaria de este país. Sin embargo, pido al lector que sea consciente de que esta exposición será siempre incompleta, dada por una parte la característica flexibilidad de la ciencia ficción por reformular constantemente los límites de su propia definición, fruto de su constante interacción con otros medios y géneros, y por otra la permanente necesidad de evitar caer en la reificación de categorías como etiquetas impermutables, cajones donde poder clasificar cómodamente una obra o un autor sin antes ponerlas en duda para justificar esta decisión. Con el fin de evitar alejar el foco de las preguntas concretas que se hace este estudio, dejaremos cerrada esta caja de pandora y me limitaré a la llamada a la precaución y el siempre sano escepticismo. A efectos útiles, por eso, en este ensayo cuando se habla de *ciencia ficción* se hace referencia al subgénero literario que explora los límites y efectos morales y sociales del progreso científico, ya sea actual como imaginario, mientras que la etiqueta «japonesa» se usa para delimitar la producción literaria que se ha realizado en japonés y enmarcándose dentro de un circuito de tradición literaria que se reconoce canónicamente como perteneciente a esta esfera cultural.

El origen y desarrollo de la ciencia ficción en Japón discurre en paralelo y siempre en continuo diálogo con el mismo procedimiento de germinación y progreso de su homólogo occidental. Los orígenes de la ciencia ficción en Japón se pueden trazar de la misma manera a mediados del siglo XIX y en especial a lo largo del período Meiji (1868-1912). La literatura y el arte buscaron una forma de expresar y canalizar la inquietud suscitada en esta época de continuos cambios estructurales y progresos científicos. En este proceso, el ensayo *La esencia de la novela* (*Shōsetsu shinzui*), del escritor y crítico literario Tsubouchi Shōyō, tuvo un papel importante a la hora de liberar la ficción en prosa de su pasado como género sin importancia y lo colocó como un vehículo eficaz para abordar

estos conflictos. Sin embargo, la animadversión de Tsubouchi por la literatura que no estuviese basada en la observación sentó escuela. El realismo y el naturalismo se establecieron como los estilos novelísticos predominantes, obstaculizando y retrasando la circulación de obras más imaginativas. No sería hasta principios del siglo XX que emergieron y se consolidaron movimientos alineados con vanguardias parecidas a las que ya se desarrollaban en Europa, precisamente como reacción hacia estos. Estas corrientes experimentaban con estilos y planteamientos argumentales más fantásticos y alejados de lo que era un fiel retrato social. Las primeras obras de ciencia ficción en Japón aparecen como variaciones del clásico género detectivesco (*honkaku tantei shōsetsu*), muy de moda durante el primer cuarto de siglo, y se darían a conocer con el antagónico nombre de historias detectivescas irregulares (*henkaku tantei shōsetsu*) (Nakamura, 2007, p. 4). La revista *Nueva Juventud* (*Shinseinen*) acogió las primeras obras de ciencia ficción durante los años veinte. En 1927 la publicación *Ciencia Pictórica* (*Kagaku gahō*) editó la que sería la primera antología de relatos de ciencia ficción. En todas estas obras la preocupación por los límites de la ciencia está siempre presente. La relación cada vez más estrecha entre la biología y la mecánica y el boom por la robótica de los años 1930 eran los temas preferidos de esta primera ciencia ficción (Matthew, 1989, p. 13). Ya en los relatos de esta etapa inicial era habitual ver elementos estilísticos y estéticos subversivos. Algunos de sus autores se identificaban con la corriente conocida como movimiento erótico-grotesco-sinsentido (*ero guro nansensu*), fruto de la inquietud burguesa por todo aquello que pervertía la norma y que tenía como objetivo explorar los límites del absurdo y el ridículo (Reichert, 2001, p. 114). Otros aprovechaban los orígenes detectivescos para parodiar el género y convertir sus historias en misterios sin resolución. Había también relatos cuyo desenlace se planteaba precisamente en conflicto directo con sus convenciones literarias, presentando enigmas sin respuesta lógica ni razonada (Nakamura, 2007, p. 19). La influencia del *ero guro nansensu* y de las historias de detectives irresueltas se hace presente en la obra de Tsutsui, convirtiendo su literatura en paródica del género de la ciencia ficción y al mismo tiempo canónica en referencia a la tradición japonesa de este, como mostraré en el repaso de sus cuentos.

En la década de 1960, la ciencia ficción japonesa vivió una segunda época dorada gracias al papel que protagonizó *S.F. Magazin* promocionando traducciones de autores extranjeros y publicando gran cantidad de originales (Matthew, 1989, p. 41). Desde entonces y hasta nuestros días se han consolidado una serie de temas que son parte definitoria aunque no excluyente del género en Japón: a la robótica y los conflictos biomecánicos se suman los viajes estelares, la adulteración de la búsqueda de placer sexual a través de la figura del androide,¹ la críptica a la sociedad tardocapitalista –especialmente burlándose de su falsa paz pacífica que en la ficción aparece revelada como mero aburrimiento– al consumismo exacerbado y superficial que vino con el milagro económico, al poder distópico de los medios de comunicación y a la cultura laboral japonesa y sus

características asociadas de servilismo, jerarquía y austeridad. Todas estas cuestiones aparecen retratadas en la prolífica obra de Tsutsui, mezcladas y puestas en duda o en contraposición unas contra otras. Tsutsui parece ser consciente de la libertad de experimentación literaria que le permite la ciencia ficción. Leyendo y analizando sus obras, uno parece sentir que el autor se aprovecha precisamente de la flexibilidad de este género para, a través de la parodia, amplificar por una parte el mensaje crítico que contienen los temas y, por la otra, llevar a la práctica una reflexión metaficcional sobre los límites de las convenciones literarias.

2. Parodia y literatura: las normas están para saltárselas

A pesar de que la parodia existe en el canon occidental desde las primeras formas de literatura épica griega y que se pueden encontrar ejemplos de su producción a lo largo de los siglos, no fue hasta principios del siglo XX que empezó a generar interés teórico gracias a la fascinación que profesaron por su naturaleza los formalistas rusos. Desde entonces y hasta nuestros días se ha desarrollado un extenso trabajo académico sobre su historia, efecto y atributos, aunque la parodia siempre ha tenido que cargar con el estigma de ser considerada un fenómeno artístico vinculado a la falta de originalidad, tildada incluso con frecuencia de fomentar el parasitismo. Enfatizo su condición de «proceso» porque aunque la parodia es la responsable de la existencia de varios géneros como la sátira, el *slapstick*, el pastiche y otras astracanadas, debe entenderse mejor como un método, un recurso que parte de la imitación y adaptación. En términos literarios la parodia está orientada a señalar las convenciones de género en las que quiere encuadrarse una obra en concreto para explotarlas y hacer de ellas una herramienta de reflexión consciente, una obra con relieve multidimensional. Robert Chambers atribuye a la parodia de este modo la capacidad de generar «arte multiestable, es decir, arte que invita a más de una interpretación o lectura» (Chambers, 2010, p. 190).

En este ensayo se entiende por convención de género una condición o característica atribuida mediante tradición intertextual a un grupo de textos agrupados precisamente usándolas como criterio, o como dice Marylin Randall «un aparato semiótico que activa contextos de recepción en textos cuya lectura interprete como literarios» (Randall, 1983, p. 415). Las convenciones pueden ser de dos tipos: primarias, si hacen referencia a las condiciones materiales de cada disciplina artística; y, secundarias, si a lo que se refieren es a las características definitorias de cada género, lo que serían condiciones intertextuales o estilísticas. Es a estas a las que alude mayoritariamente la parodia y por lo tanto a las que me refiero cuando hablo de ellas en la presente pieza. Toda obra artística juega con las convenciones, pero no todas lo hacen de forma paródica, y todo arte reflexivo es, de este modo, paródico (Chambers, 2010, p. 42).

Chambers identifica tres tipos de parodia: «*parodic banging*» («la sacudida paródica»), «*parodic binding*» («la conjunción paródica») y «*parodic blending*» («la fusión paródica»). «La sacudida paródica» es aquella que contrapone dos tipos de convenciones que son en principio antitéticas o que chocan de forma que el lector no puede adaptarse al conflicto. Normalmente toman forma de ruptura abrupta, de giro inesperado en contra de lo que se preveía y que cambia por completo la interpretación original del argumento o el mensaje preestablecido del género. Dos ejemplos básicos de «sacudida paródica» serían el *punch line* en una broma o el final anticlimático en una obra (Chambers, 2010, pp. 67-82).

«La conjunción paródica» también contrasta material de afinidades contrarias pero lo hace creando la ilusión de que en el fondo maridan sin problemas. Un método muy habitual de crear este efecto es añadir pequeñas historias de distintos géneros dentro de la narrativa principal en lo que es conocido como *mise-en-abyme*. Estas historias añaden nuevos niveles y dimensiones interpretativas a la obra sin que se cree necesariamente ninguna contradicción (Chambers, 2010, pp. 83-103).

El tercer tipo, «la fusión paródica», es el más habitual pero también el más complejo dada la facilidad con la que los distintos materiales interactúan los unos con los otros hasta crear un producto que, aunque es claramente diferente del referente convencional no parodiado, es difícil de diseccionar para su análisis. Los elementos que conforman la parodia se superponen los unos a los otros dificultando de gran manera la búsqueda del mínimo común denominador. En esta categoría están aquellas obras paródicas creadas mediante la imitación y subversión de un set específico de convenciones. Es el método preferido de Tsutsui para realizar la parodia y el único que trataré en este ensayo.

La parodia (en especial «la fusión paródica») es, en esencia, una repetición realizada desde una perspectiva crítica, que toma prestado el significado histórico del género o de la obra parodiada y le añade mediante el distanciamiento y la revelación de sus entresijos una nueva capa de significado crítico (Hutcheon, 2000, pp. 6-38). La ciencia ficción ya cuenta como hemos visto con un componente de crítica social de base, por lo que al quedar parodiada este mensaje puede quedar reforzado, si más no, porque la ironía y la sátira que caracterizan la obra parodiada hace más evidente todavía el comentario a la realidad o escenario propuesto en la misma.

Vemos pues que la parodia es una técnica que crea múltiples niveles interpretativos y que produce como resultado obras más conscientes de la naturaleza y los efectos de sus convenciones de género. Saber dónde están los límites de las convenciones invita a empujarlos, fomentando por una parte la innovación artística y por otro fortaleciendo el potencial efecto crítico ligado a toda ruptura de un convencionalismo.

3. Tsutsui Yasutaka, genio y figura

Actor, guionista, director de teatro, crítico literario, académico psicoanalista, músico y, por supuesto, novelista, Tsutsui Yasutaka (Osaka, 1934) ha producido a lo largo de su prolífica carrera más de seiscientas obras. La mayoría de ellas se encuadrarían en lo que en japonés se conoce como *dotabata kigeki* y que Jesús Carlos Álvarez Crespo traduce como «comedia bufa» (Tsutsui, 2010, p. 171). Se trata de relatos humorísticos, sátiras en las que el escritor utiliza la parodia para doblar las convenciones literarias y criticar la sociedad del momento. A lo largo de su carrera Tsutsui mantuvo una relación esporádica con el mundo de la interpretación, el cine y la televisión. Estudió bellas artes en la Universidad Dōshisha de Kioto, donde después de una etapa de obsesión con el surrealismo acabó doctorándose en psicoanálisis y estética, intereses cuya influencia puede rastrearse fácilmente en su obra. Entre sus múltiples premios destacan el Tanizaki el 1987, el Kawabata Yasunari en 1989, el Gran Premio de Ciencia Ficción en 1992 y la concesión de la *Ordre des Arts et des Lettres* francesa en 1997. De Tsutsui se ha dicho que es junto con Shin'ichi Hoshi uno de los principales referentes de la segunda época dorada de la ciencia ficción japonesa, aquella que empezó en los años sesenta. Esto se debe a su estilo transversal, su espíritu siempre temerario y la influencia de una literatura que incorpora humor negro con crítica social de una forma despiadada y sin complejos. Tsutsui no tiene miedo de tratar tabúes universales como la violencia sexual, la locura y el infanticidio; o temas espinosos específicos de la sociedad japonesa Shōwa y Heisei como son la burla al sistema jerárquico, sobre todo en el mundo laboral, las estructuras patriarcales que normalizan la discriminación de la mujer y el nacionalismo como discurso que sirva para maquillar toda falla. Takayuki Tatsumi divide la carrera de Tsutsui en tres etapas, que utilizó además para señalar los tres ejes temáticos a los que acabaré haciendo referencia cuando analice su obra.

1. El primer período va desde la década de los sesenta hasta finales de los años setenta. Durante esta época, Tsutsui centra su sátira en cómo la sociedad de la información producida por el desarrollo y dominio de los medios de comunicación desdibuja la línea que separa la realidad de la ficción. En palabras de William Gardner, «Tsutsui ha mantenido su mirada crítica fija en el papel de los medios a la hora de articular experiencias contemporáneas de lo real y lo imaginario» (Gardner, 2007, p. 83). Tsutsui cuela por estas grietas elementos fantásticos, situaciones que rozan lo imposible o lo increíble, intrusiones que agrietan la realidad diegética y que fuerzan la duda razonable al lector, que no sabe hasta qué punto puede (y debe) identificarse con los personajes y el escenario propuesto en el cuento. Tsutsui explota este mensaje sobre todo en los «misterios fantásticos».

2. La segunda etapa se caracteriza por su uso del surrealismo y la suspensión del sentido de la realidad para llamar la atención de los límites del lenguaje

y de la ficción a la hora de describir realidades, incluso para definirse a sí misma: «Al desdibujar las diferencias entre autor, lector y texto, el trabajo de Tsutsui redefine la realidad como hiperficción. La cotidianidad aparece como un reflejo del inconsciente político y quien es capaz de transgredir sus fronteras se alza como el superviviente mejor adaptado» (Bolton, Csicsery-Ronay and Tatsumi, 2007, p. xiv). Son obras que utilizan la capacidad de la parodia para dotar de dimensión autoreflexiva con el fin de suscitar debate literario. Tsutsui recibió desde entonces la conflictiva etiqueta de autor de hiperficción (*chōkyōkō*), o como canonizó Tatsumi, metaficción (Gardner, 2007, p. 85). Los relatos de viajes espaciales son representativos de esta etapa metaficcional.

3. La tercera etapa se extiende a lo largo de la década de los noventa y llega hasta nuestros días. Se inició con una disputa que tuvo Tsutsui con el mundo editorial japonés, que decidió censurar en 1993 su relato «Policía automática» (*Mujin keisatsu*) después de que la Asociación de Epilepticos de Japón acusara al escritor de promulgar ideas incorrectas y perjudiciales para la sensibilización de los problemas del colectivo. Esta querella, que el autor consideró pobremente justificada, hizo que Tsutsui le diera la espalda a la industria tradicional y se convirtiera en uno de los escritores pioneros en utilizar Internet para la difusión de sus obras. Tsutsui se empezó a interesar por la relación entre ficción literaria, el ciberespacio y lo que consideraba una sociedad ya hipermediatizada. De este período surgirían dos de sus obras más icónicas, *Gaspar de la mañana* (*Asa no Gasupāru*) y *Paprika*. La primera es un trabajo experimental en el que combina la clásica publicación por entregas en un periódico (un método que recuerda además a los inicios de la novela moderna en Japón) con la interacción que mantenía con sus lectores a través de un foro de Internet, que podían influenciar en el desarrollo de la trama o «hablar» con algunos de sus personajes, incluyendo el que representaba al autor, en un juego de espejos donde ficción y realidad, como le gusta a Tsutsui, quedaban totalmente entremezcladas.³ En *Paprika*, un aparato diseñado para acceder a los sueños de pacientes mentales termina generando el caos cuando el mundo onírico y el mundo consciente empiezan a fusionarse.

La obra de Tsutsui es por lo tanto crítica, paródica y vanguardista por metaficcional. Para mi análisis tomaré como referencia tres de sus obras publicadas en español hasta la fecha: las dos colecciones de relatos *Estoy desnudo* y *Hombres Salmonela en el planeta Porno*, y la novela *Paprika*. Basándome en este canon de textos y en los elementos de su estilo listados previamente, clasifico el conjunto de su obra en la que se emplea la parodia en dos grupos diferentes como hermanos: los relatos de viajes espaciales y los misterios fantásticos. Separo y dejo para el final *Paprika* ya que me servirá para recapitular los puntos tratados a lo largo del ensayo.

4. Viajes interestelares: cosmonautas de 9 h a 17 h con pausa para comer

Detrás del monte de Gemido Nocturno empezó a ponerse un pequeño sol anaranjado. Era la época en que la noche y el día se alternaban cada dos horas en este planeta llamado Nakamura, en el sistema solar Kabuki. Tanto el planeta como el sistema solar habían sido descubiertos por Peter Nakamura, un japonés de segunda generación, que era un gran aficionado al teatro *kabuki*. En la Tierra era más conocido por el nombre de planeta Porno (Tsutsui, 2010, p. 103).

Los viajes interestelares son una de las principales ramas del género de la ciencia ficción, y Tsutsui se aprovecha de que cuentan con una estructura icónica para pervertirla a través de su alteración paródica. En estos relatos, nuestro autor propone múltiples variaciones de una misma premisa inicial: el protagonista, un astronauta que está empleado como funcionario público o investigador científico y que no siente especial interés por su trabajo más allá de completar las tareas que le manden, debe cumplir con una misión protocolaria que conlleva la exploración de un planeta desconocido o la interacción con una especie alienígena. El principal elemento paródico que trastoca con las convenciones de género empleado por Tsutsui es la sustitución de la épica y la aventura por el tedio administrativo, la rutina y los conflictos laborales. Su parodia también trastoca cuestiones asociadas a este subgénero como son la fascinación por lo inexplorado, la reflexión filosófica sobre qué significa ser humano y la diferencia entre civilización y barbarie. La interpretación de estas cuestiones logra amplificar su mensaje crítico, ya que por una parte no se deja de buscar respuesta aunque desde el humor a los problemas que plantea, y por otra el hecho de satirizarlas las destaca como preguntas claras y abiertas para el lector, que se ve obligado a considerar su importancia habida cuenta de que el autor ha hecho el esfuerzo de destacarlas aunque sea para burlarse de ellas.

El primer mensaje crítico de estos cuentos paródicos sería, por evidente, la sátira hacia la cultura laboral japonesa. La figura del oficinista ganó fuerza y presencia durante el milagro económico japonés. El incremento exponencial de empleados de cuello blanco durante las décadas posteriores a la Segunda Guerra Mundial no solo creó la falsa sensación en los japoneses de vivir en una sociedad cada vez más homogénea sino que también facilitó que se creara un modelo cultural alrededor de esta figura del oficinista, el conocido como *sarariman*. El *sarariman* es un prototipo social, una figura modelo creada y sustentada por agentes culturales a la que se le asocia un *lore* particular, que se ha mantenido reproducida a través de la literatura, el cine y la televisión hasta nuestros días y que hasta tiene su subgénero particular, los «dramas de oficina».⁴ Ya he avanzado que esta es una cuestión tratada comúnmente por la ciencia ficción japonesa y que tiene como objetivo criticar la naturaleza más controvertida del milagro económico y de la cultura del *sarariman*: la apología del servilismo, la estratificación jerárquica como único modelo de estructura laboral, las normalizaciones

de rencillas y odios personales producto de la competitividad promocionada, la filosofía del presencialismo y la austeridad dentro y fuera de la empresa, y la obsesión con sentar y cumplir objetivos sin atender a la metodología o a las motivaciones personales. Tsutsui es especialmente crítico con estas ideas, que aparecen satirizadas en sus misterios fantásticos.

En los viajes interestelares, el astronauta o el científico son trabajadores que recuerdan al modelo de *sarariman*: aburridos, desmotivados, concentrados solo en cumplir un trabajo impuesto por un jefe cínico y algo sádico. En «Articulaciones», el protagonista tiene por costumbre chasquear sus nudillos, hábito que enerva al director de su departamento y que le sirve como excusa para asignarlo como embajador de Mazang, infiriendo con sorna que no tendría problemas en aprender el lenguaje. Su destacamento es pues un capricho del director, que sencillamente quiere alejar a un subalterno que le incomoda aun poniendo en riesgo de este modo las relaciones diplomáticas con un planeta clave para la economía de la Tierra.

El relato es una crítica velada a la hipocresía y la falta de voluntad de comprender al prójimo. Los mazangianos consideran la comunicación verbal como una falta de educación, un método rudo y bárbaro de hacerse entender. Esta especie usa en cambio el chasqueo de articulaciones, una definición cómicamente literal de lenguaje corporal, considerado a su vez por los seres humanos como un método de expresión menos exacto, difícil de interpretar, dado a malentendidos y en algunos niveles y situaciones grosero e inadecuado. Todo va bien para el protagonista mientras solo deba atender recepciones y actos protocolarios. Cuando estalla la crisis, sin embargo, el narrador se ve en un serio aprieto. Desde la Tierra le abandonan a su suerte, encargándole las negociaciones de un pacto que además de complicado está sustentado en engaños y mentiras. Una vez ante la cúpula de gobierno de Mazang, los nervios y el agotamiento hacen que el protagonista empiece a desvariar y blasfemar. La situación empeora cuando le hacen saber que los mazangianos aprecian más los gestos de buena fe que las compensaciones económicas, es decir, tienen en mejor estima lo simbólico a lo tangible. Es precisamente cuando su discurso se vuelve totalmente ininteligible que los mazangianos deciden reconocer su esfuerzo y acceden a las condiciones de los terrícolas. Se descubre entonces que la dicotomía presentada a lo largo del relato entre lenguaje verbal y lenguaje corporal es un falso dilema. A pesar de que ambas parecen competir por la superioridad moral a la hora de ser el vehículo de entendimiento entre individuos civilizados, existe un tercer método, común entre todos y más efectivo siempre que haya voluntad de entenderse que es la comunicación contextual. El lenguaje gramatical queda expuesto como una herramienta que puede servir en cualquier momento de excusa para impedir la comunicación en vez de facilitarla.

La dificultad de comprensión y comunicación es también el principal tema del relato «El peor contacto posible» (Tsutsui, 2009). El narrador, otro funcionario al que escogen por ser estándar y moderado sin poder ser considerado modé-

lico, debe pasar una semana cohabitando en una residencia cerrada al exterior con un alienígena del planeta Magumagu. El objetivo de esta experiencia es determinar si ambas especies pueden avenirse y de ser el caso establecer relaciones diplomáticas entre los dos planetas. La convivencia se hace cada vez más complicada e insoportable dada la incompatibilidad de los sistemas lógicos que tiene cada especie. El magumagu, llamado Kerara, tiene un comportamiento errático e impredecible que el protagonista es incapaz de descifrar. Las fórmulas causa-consecuencia que rigen el comportamiento racional de los seres humanos no parecen aplicarse de la misma manera a los magumagus. Kerara envenena la comida del protagonista para avisarle del peligro justo antes de que este la ingiera, buscando su apreciación y reconocimiento, o se echa a llorar sin aparente motivo y le dice al protagonista que es capaz de distinguir entre el bien y el mal, pero que son los seres humanos quienes están más obsesionados con otorgar intencionalidad a los actos morales. El encuentro parece estar condenado a fracasar. El lector comparte el estupor y la incomprendimiento del protagonista, y junto a él trata de entender cómo funciona el mecanismo mental del magumagu, aunque Tsutsui ya da claves de que no será posible. Como dice Kerara en dos ocasiones a lo largo del relato:

En el punto en que colisionan el sentido común con el mismo sentido común nace una nueva civilización, ¿no te parece? De la mezcla mutua de las diferentes costumbres se puede obtener una nueva cultura, ¿estás de acuerdo?

Yo asentí con la cabeza sin entender muy bien qué quería decir (Tsutsui, 2010, pp. 60-61).

No entiendo nada de nada [...] Ya no comprendo absolutamente nada. Soy un solemne idiota [...] No logro entender ni una sola de vuestras acciones.

Siendo así, ¿no has entendido ya una cosa? [...] Es importante que hayas entendido que no entiendes nada de nosotros (Tsutsui, 2010, p. 73).

Pasada la semana, el narrador recomienda no establecer contacto con los alienígenas pero el gobierno terrícola, más interesado en los beneficios del contacto diplomático, decide hacer caso solo al informe de Kerara, que sí es favorable al inicio de las relaciones interplanetarias. Una delegación magumagu viaja a la tierra y acaba sembrando el caos con sus sinsentidos. El informe que preparó el protagonista acerca de los magumagus termina en su planeta, donde es publicado y alcanza un gran éxito siendo malinterpretado al contrario de sus intenciones como un fiel informe antropológico de cómo son los seres humanos.

El contacto entre civilizaciones y el choque entre culturas es el objetivo de la parodia en este relato. Tsutsui juega con las ganas que tiene el protagonista, reflejo del lector, por entenderse con Kerara, pero a lo largo del relato queda patente que esto va a ser imposible. El toque tragicómico y crítico se encuentra en hacer al magumagu más tolerante y predisposto a que la coexistencia funcione, a pesar de que sus actos sean ilógicos y peligrosos a juicio de un ser hu-

mano. La definición de civilización queda embarrada al no ser capaz de establecer bases racionales comunes ni un sistema moral que puedan compartir. Este relato también parodia la incompetencia burocrática y los problemas que crea la sistematización administrativa de cualquier toma de decisiones, desde la omisión del informe del narrador por no avenirse a los intereses del gobierno –a pesar de que su redacción era el único objetivo de la misión–, hasta la elección del protagonista como representante de la Tierra, realizado por el menos exigente de los descartes, como hace patente su jefe:

Es cierto que eres bebedor, pero no llegas a ser alcohólico. Eres holgazán, pero no autista. Y, aunque peleón, no eres un criminal sediento de sangre. Te falta sentido común, pero no eres un perfecto idiota [...] eres la persona más sensata de toda la base (Tsutsui, 2010, p. 56).

El último relato que comentaré del grupo de viajes interestelares es «Hombres salmonela en el planeta Porno» (Tsutsui, 2010). En este cuento, una expedición científica se encuentra en el planeta Nakamura, también conocido como planeta Porno, estudiando la flora y la fauna cuando una de sus miembros se queda embarazada de una espora desconocida. Tres de sus compañeros, entre los que está el narrador protagonista, deben viajar hasta el poblado nativo de Naudalia para pedirles el remedio que fuerce el aborto. Los naudalianos son una especie humanoide que practica el amor libre y que tiene como tabú considerar pecaminoso el sexo y negarse a practicarlo constantemente. Cuando conocieron las rígidas pautas morales que los seres humanos asociaban al sexo, los naudalianos les prohibieron la entrada a sus tierras. Para poder traspasar sus fronteras, confían en un hombre que trabaja como ayudante en la base científica y que es conocido por su gran vigor sexual y libido disparada, rasgos que creen lo harán aceptable por los naudalianos.

La completa totalidad del ecosistema del planeta Porno está organizada alrededor del sexo. No existen depredadores ni presas, la mayoría de las especies pertenecen a la familia de los mamíferos y todos a excepción de los naudalianos son herbívoros. El viaje hacia Naudalia lo recorren el ayudante, un científico anciano llamado Mogamigawa, terco, conservador y mojigato, y el narrador, también investigador, llamado Sona. En la formación de la expedición Tsutsui vuelve a desplegar los mismos condicionantes burocráticos, las rencillas personales y un ambiente de relaciones laborales nocivo y viciado. A lo largo de su trayecto deben vérselas con un hábitat obsesionado por agredirles sexualmente. Aprovechando la sencillez de la estructura proppiana del relato (un problema, un héroe, un ayudante, un antagonista, un viaje, una ayuda, un chamán, etcétera) (Propp, 1998), Tsutsui realiza uno de sus más finos ejercicios de parodia al convertir un planteamiento de primeras cómico –como es un planeta regido por las leyes del sexo– en una profunda y hasta compleja disquisición sobre la viabilidad biológica del mismo. Así, mientras los protagonistas se las ven con criaturas tan pintorescas como gorriones-pene, hipopótamos-tatami, caimanes borbotean-

tes, cocodrilos mangas verdes o arañas-mamá, discuten al mismo tiempo sobre las características específicas de estas especies y su relación entre ellas y con su medio ambiente. Sona y Mogamigawa justifican sus puntos de vista con teorías concretas y citando elocuentemente los trabajos de expertos biólogos y filósofos, algunos existentes y otros inventados por Tsutsui. Ambos científicos llegan a la conclusión de que el planeta es un caso de radiación adaptativa, teoría que trata de explicar cómo una misma especie desarrollándose en dos ecosistemas distintos acaba evolucionando de forma ligeramente distinta. También discuten sobre la viabilidad de un sistema involutivo basado solamente en la libido capaz de crear un ecosistema que se sostenga sin violencia.

Estos debates más técnicos se sustentan siempre al filo de la polémica, denunciada constantemente por la figura conservadora de Mogamigawa. El viejo científico realiza un juicio de valor continuo a la libertad reproductiva de las especies del planeta Porno, a las que considera «obscenas». Sona, en cambio, tiene el horizonte más ancho y es el que mueve la conversación hacia territorios intelectualmente más audaces. El debate entre estos dos personajes representa el clásico conflicto entre moral y progreso que acompaña a la ciencia ficción. *Hombres salmonela* presenta su parodia al género recreando un escenario, unas herramientas y un discurso clásicos de reto científico pero desequilibrando al lector y su código moral con la presentación de un planeta donde el sexo libre y entre especies no solo es normal sino que es la única norma de conducta posible para poder sobrevivir.

Se puede apreciar una serie de constantes en los tres relatos puestos como ejemplo y que son la base de su mensaje crítico. Tsutsui se mofa de la confianza en un sistema de valores moderno y civilizado contraponiéndolo al de civilizaciones extraterrestres que son en apariencia absurdos y contra el que quedan siempre en ridículo. Los planetas de sus relatos tienen un código moral en apariencia opuesto al de los terrícolas, y a pesar de no quedar representados como modélicos, terminan ganándole la baza al humano. Con esta escenificación, Tsutsui no solo pretende burlarse sino también mostrar lo ridículo y vulnerable de cualquier jerarquía ética. Otro punto en común derivado de este último es la flexibilidad que aporta la ciencia ficción para criticar y desmontar cualquier tabú o pátina hipócrita que esté en el objetivo del autor. Solo es necesario crear una especie alienígena o un planeta por descubrir que sea polémicamente opuesto al aspecto en cuestión. Tsutsui va más allá y parodia este recurso haciendo sus ejemplos cómicamente evidentes. Este recurso evita la banalización forzando la reflexión sobre el lector, que no puede escudarse en la realidad diegética y que es invitado sin complejos a sumarse a la crítica social.

Tsutsui desviste de épica y altruismo aventurero los viajes interestelares para presentarlos como otro empleo más, con sus rifirrafes entre superiores y subalternos, conflictos laborales y falta de motivación y autoestima que genera el *sarariman*. Tsutsui realiza mediante la generalización al absurdo una crítica a la omnipresencia del trabajador de cuello blanco en la cultura contemporánea

japonesa: hasta los astronautas padecen como oficinistas. Esta idea parece tener como objetivo ridiculizar la falsa idea de Japón como país de clase media, discurso que el gobierno japonés intenta hacer creer a su población desde la década de los sesenta (Kelly, 1986). Esta crítica es todavía más presente y evidente en el segundo grupo de cuentos, los misterios fantásticos.

5. Misterios fantásticos. Si una noche de invierno tu jefe...

¿Por qué una persona como yo, guapísimo, inteligente y de la élite, que normalmente me encargaba de hacer transacciones de entre decenas de millones de yenes y que, a veces, volaba al extranjero, donde me manejaba con un inglés fluido, tenía que debatirme en una situación física solo con unos calzoncillos? Me sentía un ser desgraciado. ¡Qué habré hecho yo para merecer esto! Claramente, el mundo estaba mal repartido (Tsutsui, 2009, p. 18).

Llamo «misterios fantásticos» a aquellos relatos que parten de un escenario de normalidad costumbrista que se ve interrumpido por un acontecimiento o un elemento que trastoca con la realidad diegética y que fuerza al protagonista a adaptarse a unas normas nuevas. Estos relatos son misterios porque en su argumento aparece siempre un motivo inexplicable e inesperado que parece contar con una razón velada que no es accesible para el protagonista ni para el lector. Su resolución, sin embargo, no es siempre el objetivo del relato. Son fantásticos porque los elementos disruptivos tienen siempre algo de paranormal o de absurdo, presentado de una forma que no quede claro si el principio fantástico forma parte o no del mundo del relato. Una definición todoroviana de lo fantástico obligaría al lector a escoger entre una explicación racional del elemento sobrenatural o la aceptación de lo fantástico como parte integral del mundo de la ficción (Todorov, 1975). El lector de Tsutsui en cambio no se ve forzado a elegir entre una o la otra, porque el misterio de su aparición impide decantarse por ninguna, y aunque en la mayoría de los casos estén bien integrados, tampoco podría considerarse realismo mágico en el sentido en que mientras que con este lo fantástico está aceptado como parte integral del mundo diegético, en las obras de Tsutsui el fantástico siempre tiene un punto de sorprendente que parece requerir justificación. Esta fórmula de misterios fantásticos remite a los orígenes de la ciencia ficción y las historias detectivescas irregulares, que recuerdo son una variación del modelo modernista de enigma de detectives con elementos más imaginativos y sin necesidad de ofrecer explicación al problema. Su alteración es pues un ejercicio paródico de transformación de las convenciones de género.

El prototipo de protagonista vuelve a ser el oficinista, trabajador de cuello blanco que parece o pretende tener una vida modélica pero cuya fachada no tarda en desmoronarse con la irrupción de lo fantástico. Tsutsui se muestra en sus relatos especialmente crítico con la hipocresía y la obsesión por las aparien-

cias, señalándolo como el principal talón de Aquiles de los personajes y acusando a la sociedad japonesa contemporánea de promover de forma insostenible y nociva la idea de ciudadano modelo. El éxito es ser normal y cumplir con todas las expectativas puestas por la comunidad, pero es precisamente en el esfuerzo por cumplir con un estándar imposible que al protagonista le llegan todas las desgracias. El personaje de Tsutsui es tragicómico, está obsesionado por unos patrones en los que no sabe si puede o quiere encajar pero sobre los que se define constantemente a pesar de que son solo una fuente de malestar. El lector queda invitado a verse reflejado en la futilidad de este conflicto, puesto a prueba en situaciones insólitas, absurdas y que utilizan el humor negro para crear empatía a través de la comedia.

Un ejemplo claro y directo de los puntos esenciales de los misterios fantásticos es el relato «Estoy desnudo» (Tsutsui, 2009). Una pareja se despierta en un hotel que se está prendiendo en llamas. Con las prisas salen del edificio a medio vestir, y ella acaba por marcharse en taxi dejando al narrador, un hombre joven que se cree en el ápice de la pirámide social, sin dinero y en ropa interior. El relato se desarrolla entonces describiendo su periplo a través de Tokio con el fin de volver a casa, perdiendo por el camino la vergüenza, la dignidad y con ella su estatus social, hasta que finalmente cree perecer como un mendigo desnudo a las puertas de sus oficinas. El fragmento que encabeza esta sección corresponde a cómo se define a sí mismo el protagonista, una descripción que no solo aparece varias veces en el relato sino que se repite en otros cuentos. Tsutsui no solo refuerza con eso la caída en desgracia de sus protagonistas, sino que deja claro cuál es el blanco de sus críticas: el individuo que se cree encajado cómodamente en una estructura social. Demostrar la fragilidad de esta creencia es uno de los objetivos del mensaje crítico de su obra. El incendio actúa como detonador disruptivo, pero lo que realmente provoca la desdicha del narrador es su miedo a pedir ayuda y que le reconozcan, provocando así una pérdida de categoría que le sucede de todas formas precisamente por culpa de este miedo. Esta preocupación acompañará al protagonista hasta el final del relato, sin que haya aprendido nada y con el juicio claramente deshecho:

Por fin, todo hacía indicar que me iba a morir allí. No sabía qué recompensa me esperaba, pero estaba claro que me debía esperar algo. Mañana todos se quedarán sorprendidos. Los compañeros que vengan a trabajar descubrirán mi cadáver frente a la entrada: el cuerpo sin vida del empleado joven más prometedor de la empresa. Estaba como Dios me trajo al mundo, total y absolutamente desnudo. Seguro que se armará mucha bulla. ¿Qué pensarán? ¡Qué divertido! Es una lástima que no pueda verme. Ji. Jijiji. Jijijijijiji (Tsutsui, 2009, p. 32).

En el relato «Maneras de morir» (Tsutsui, 2009), Tsutsui vuelve a repetir esta misma crítica a la hipocresía y la obsesión por las apariencias parodiando la actitud de pretendida sumisión y servilismo a la autoridad que representa el concepto de *amae*. Según Doi Takeo, *amae* es una extensión del binomio *honne*

(intenciones verdaderas) y *tatemae* (intenciones expuestas al público) que, según un consenso antropológico que no está libre de crítica ni controversia, es una de las principales dinámicas sociales en Japón. *Amae* indica en concreto la necesidad del individuo de cultivarse el favor constantemente de las personas que le rodean, especialmente de las figuras de autoridad, y proviene de un fuerte sentimiento de dependencia paternofilial, aunque también identifica otras causas histórico-culturales como la herencia del feudalismo en el Japón moderno (Doi, 1981).⁵ En este relato, un *oni* (una especie de ogro-demonio japonés) entra en una reunión de empresa y empieza a matar uno por uno a todos los que hay allí presentes. Tsutsui los bautiza con nombres que aluden al orden en que son ejecutados, todos de forma brutal aunque con variaciones a la hora de llevar a cabo la condena. Las víctimas reaccionan de forma distinta ante la fatalidad que se les avecina, pero tienen en común actuar de forma consecuente con la personalidad que se han forjado de cara al público. Así, Ichinōse se cree que todo es una broma, Nitani se enfada y exige una explicación, Mita trata de desarmar al agresor con el humor y las payasadas, etcétera. El *oni* actúa como la figura de autoridad con la que los oficinistas se relacionan desde una perspectiva de inferioridad. Incluso Jūjuro, el jefe, trata de negociar con el demonio, pero no le sirve de nada. El narrador es el último en ser ejecutado. Su reflejo es de auténtico terror ante lo inevitable, por lo que suplica clemencia. El *oni*, sorprendido, elogia al protagonista por tener «una reacción normal» ante la muerte, pero le avisa de que lo va a asesinar igual (Tsutsui 2009, p. 98). El narrador, a pesar del fatal desenlace, siente antes de morir alivio y serenidad por haber expresado sus auténticos sentimientos.

En «El límite de la felicidad» (Tsutsui, 2010) se narra la crisis de una familia convencional a partir del momento en que el padre se da cuenta de que cumplir con las expectativas que se esperan de él (casarse, tener un hijo, cuidar de sus padres ancianos, proveer a su familia) no le proporciona a él ni a su familia felicidad verdadera, sino solo un substituto, un sucedáneo que no solo le parece insuficiente sino que se niega a aceptar y que le hace montar en cólera:

No, no estoy dispuesto a hundirme en esa falsa felicidad prefabricada. Si yo sugiriera que soy feliz, estaría cayendo en el estereotipo de marido que se ve en las televisiones de tres al cuarto, como hacen otros (Tsutsui, 2009, p. 47).

Su reacción hacia el descubrimiento de la falsa felicidad es la violencia física y verbal hacia los miembros de su familia, que emplea con el objetivo de inspirarles emociones reales. Achaca esta agresividad al sentimiento de pretendido bienestar, que conforme avanza le parece inevitable y termina confundiéndole:

Esa cegadora felicidad tan espantosa, tan extraordinariamente vulgar y tal falsa que me agota hasta la extenuación, y tan tibia que me hace vomitar. Una especie de

felicidad que de vez en cuando deja traslucir una ligera insatisfacción, o de la que en algunas ocasiones puede surgir una pequeña disputa, que fingimos zanjar casi de inmediato (Tsutsui, 2009, p. 51).

A mitad del relato nos damos cuenta de que estos arranques de ira no son únicos en esta familia en particular sino que parecen extenderse por todo el país. Episodios violentos y aparentemente injustificados se suceden sin que nadie pueda achacarles motivos pero sin que susciten tampoco alarma social. Los límites de la realidad empiezan entonces a volverse maleables y se entra en un estado de estupor e incredulidad que se asemeja a la negación de una realidad evidente. La familia protagonista decide de pronto irse de vacaciones a la playa, pero una vez llegan a la costa advierten que gran parte del país ha decidido hacer lo mismo aquel día también. Una marabunta kilométrica se forma desde la carretera hasta el mar. Una vez son parte de la muchedumbre, a la familia protagonista le es imposible abandonar el pelotón y solo se les permite avanzar hacia el agua. El narrador descubre demasiado tarde que aquello es un suicidio colectivo involuntario. Los bañistas van ahogándose uno a uno, empujados por los de detrás y conformando un lecho de cadáveres que empuja la línea de la costa mar adentro retrasando lo inevitable. Cuando el protagonista toma conciencia absoluta de que están condenados, sacrifica a su familia desprendiéndose de ellos y echa a nadar hacia el horizonte, salvándose a corto plazo pero sentenciándose a un seguro futuro funesto. Este final tan cínico y oscuro, distinto a los desenlaces irónicos del resto de sus obras, es una muestra más evidente de su postura crítica. Tsutsui no ha escondido nunca su desencanto evidente con la realidad social japonesa. En una entrevista, cuando le preguntaron qué opinaba sobre el Japón actual, cambió su registro habitualmente jocoso para volverse taciturno y sombrío: «Pues... todo va de mal en peor. No puedo decir hasta cuándo durará, pero lo que está claro es que vamos en esa dirección» (Tsutsui, 2010, p. 180).

En la creación, reproducción y propagación de estas convenciones sociales que están siempre en el punto de mira de las astracanadas de Tsutsui los medios de comunicación tienen un papel capital. A ellos culpa el novelista de producir y sostener una sociedad altamente mediatizada que confunde realidad con apariencia representada. En «Rumores sobre mí» (Tsutsui, 2010), Tsutsui se adelanta al argumento del éxito de Peter Weir *El show de Truman* (*The Truman Show*, 1998) contando la historia de un oficinista que descubre un buen día que es el centro de atención de todos los medios de comunicación del país, que hacen creer al público que su vida privada, anodina y común, es una historia digna de ser seguida al detalle. Cuando intenta averiguar por qué es él el escogido y qué tiene de interesante su existencia, se topa con un muro de silencio y hostilidad, acompañado de comentarios como «no te puedes fiar de los medios de comunicación» o «los medios de comunicación son demasiado poderosos» (Tsutsui, 2010, pp. 30-38). El narrador descubre entonces que el poder de los medios es tal que alcanza a alterar la realidad mediante la sugerión de cómo y qué se per-

cibe de ella. En esta realidad proyectada, los medios no existen, no hacen visible su voz para que no se rompa el hechizo de la ficción y se refuerce el engaño de la sustitución de la realidad. Los medios son el único nervio óptico de la sociedad tardocapitalista, creando un único y limitado rango de visión que selecciona bajo su arbitraje a qué merece la pena prestar atención, aunque no necesite explicar por qué, como es el caso en este cuento. En ningún momento se nos explica la razón de este interés, que se desvanece con la misma espontaneidad con la que había llegado, cambiando de sujeto: «cualquier cosa se puede convertir en una gran noticia si los medios informan de ella [...] el valor informativo solo surge cuando se informa de algo» (Tsutsui, 2010, p. 44). En esta familiar distopía, el protagonista termina completamente integrado en un simulacro baudrillardiano de su vida, pensando y actuando más en consonancia a la copia mediatisada que a su propia experiencia individual (Baudrillard, 1995).

El relato «La ley de Talión» (Tsutsui, 2009) me servirá para recopilar los elementos que conforman los misterios fantásticos y que he expuesto a lo largo de esta sección. Un oficinista vuelve a casa y descubre un gran revuelo de policías y periodistas apostados en su puerta. Le informan entonces que un criminal se ha escapado de la cárcel para ver a su esposa, pero como ella no quiere saber nada de su marido, ha tomado como rehenes a la mujer y al hijo del protagonista, con quien no tiene ninguna relación, como método de chantaje. Dada la incompetencia de las autoridades, el narrador decide actuar por su cuenta y secuestra a su vez a la esposa y al hijo del criminal. Empieza entonces un juego sádico de amenazas y extorsiones entre ambos hombres que termina cobrándose la vida de los cuatro rehenes a base de ir desmembrándolos e intercambiándose piezas, todo con la complicidad de las autoridades y los medios de comunicación. Con el tiempo, lo que parecía extraordinario se vuelve en rutina y los periódicos y cadenas de televisión abandonan la historia, dejando a los dos rivales solos en sus provocaciones. Al final del relato, el protagonista avisa a su homólogo de que se va a cortar un dedo y se lo va a enviar, retándole a que haga lo mismo.

Por escenario tenemos un barrio residencial de Tokio como cualquier otro. El protagonista es un oficinista que se considera un «ciudadano normal» (Tsutsui, 2009, p. 160), que describe a su esposa como «una mujer muy seria, buena, casta, bella e inteligente» sin que estos atributos tengan nada que ver con la historia o con cómo se desarrolla, pero que refuerza irónicamente la conformidad de los personajes envueltos en el conflicto (Tsutsui, 2009 p. 148). El conflicto se presenta con una lógica posible aunque improbable, y el punto de inflexión es la decisión repentina del narrador de despojarse de su identidad como ciudadano ejemplar para transformarse en un criminal. Este cambio representa el misterio fantástico, ya que aunque parece responder a un juicio racional del protagonista, no está premeditado ni enteramente justificado. Tampoco logra cumplir su objetivo de salvar a su familia, aunque tampoco era una meta expresada abiertamente por el narrador, sino una suposición lógica para el lector, que se ve engañado por unas justificaciones huidizas e irracionales. El aparato institucional se ve repre-

sentado como incompetente e inútil, y los medios de comunicación no solo como copartícipes y responsables sino como auténticos culpables de la situación: «mi enemigo era el espíritu periodístico» (Tsutsui, 2009, p. 159), «el sadismo de toda la sociedad, incluidos la policía y los medios de comunicación, no tenía por qué convencernos, al darse cuenta de la escalada de nuestra lucha» (Tsutsui, 2009, p. 171). La obra es en esencia la narración de un proceso hiperbólico y acelerado de descomposición del frágil ideal de ciudadano modelo japonés.

Tsutsui juega con los límites de lo posible y probable para asentar su mensaje crítico. La parodia se ejerce sobre el género narrativo, creando obras que no son solo comedias, ni solo misterios, ni solo relatos de situación o costumbristas, sino un pastiche donde la violencia *slapstick* también señala un conflicto latente bajo la fachada de aparente normalidad de la sociedad japonesa.⁶

Paprika y conclusiones: ¿sueñan las mariposas robóticas con androides filósofos?

Hasta ahora todas las obras de Tsutsui a las que hemos hecho referencia eran relatos breves, de estructura sencilla y desarrollo rápido y directo. *Paprika* (Tsutsui, 2012) es sin embargo un texto en formato de novela, más largo y de estructura complicada, menos cómico pero no por ello sin dejar de ser paródico. Su análisis me servirá para repasar las características de la literatura de Tsutsui esbozadas hasta ahora y para dar el brochazo final introduciendo un elemento clave guardado hasta este momento: los sueños.

Paprika es la historia de una psicoterapeuta llamada Atsuko Chiba con un desdoble de personalidad que trabaja en un centro psiquiátrico en el que se han desarrollado recientemente unos aparatos electrónicos que permiten a los médicos grabar e incluso acceder a los sueños de sus pacientes. Esta tecnología se demuestra muy útil a la hora de curar trastornos mentales como la esquizofrenia, ya que permite a los especialistas ver, entender e incluso manipular el inconsciente de los enfermos. Atsuko es la especialista en este tipo de viajes oníricos. Una vez dentro del sueño de un paciente se convierte en Paprika, un alter ego que al contrario que la seria y profesional Atsuko es una mujer jovial, divertida y socarrona. La trama se inicia cuando una facción de doctores dentro del centro psiquiátrico, contrarios a la aplicación de esta nueva tecnología, roba los aparatos y empieza a emplearlos para lograr sus propios fines. Se descubre entonces que el uso prolongado de este tipo de máquinas tiene como efecto secundario la fusión gradual de sueño y realidad consciente, no solo para aquel que la utiliza sino para todos los demás. Se inicia entonces una carrera a contrarreloj para atrapar a los culpables del robo antes de que sueño y realidad sean completamente indistinguibles.

El planteamiento argumental es de obra de ciencia ficción clásica: un avance científico creado con un propósito benigno crea conflictos morales y tiene

consecuencias físicas y sociales insospechadas, propiciando la reflexión sobre los límites de la ciencia. Encaja también perfectamente con la tradición de ciencia ficción japonesa y los relatos detectivescos irregulares al construir la trama como un *thriller* policiaco lleno de conspiraciones, giros argumentales y misterios que no se acaban de resolver o de explicar de forma racional. Hay incluso otros misterios detectivescos que discurren como líneas argumentales paralelas, los casos de pacientes que piden la ayuda de Atsuko/Paprika (que se hace llamar «la detective de los sueños») para que entre en sus sueños y descubra la raíz de sus problemas. El método deductivo empleado por Paprika en estos misterios, consistente en analizar los sueños *in situ* interpretando de forma freudiana o lacaniana las apariciones simbólicas y estableciendo relaciones lógicas entre eventos dentro y fuera del plano onírico, entra en oposición con la naturaleza del misterio principal, la desaparición de los aparatos, y cómo estos interfieren con el propio tejido de la realidad. Este enigma principal, como sucede en los relatos de misterios fantásticos, al contrario que los casos de los traumas de los pacientes, no exige ni obtiene explicación racional.

En *Paprika*, el conflicto viene propiciado no solo por oposición ideológica al uso de los aparatos sino por choques entre bandos dentro de la institución. La novela es también un «drama de oficina», con luchas veladas dentro de la cúpula directiva por apropiarse de la presidencia, favoritismos, envidias, romances, tensiones en las relaciones de poder entre superiores y subordinados, alianzas y traiciones. Tsutsui vuelve a atacar la cultura laboral japonesa y se burla de aquellos que toman el modelo de *sarariman* como modelo ejemplar de virtud y éxito personal. Atsuko es una profesional seria y algo distante que tiene que pelear todo el tiempo para mantener su posición de respeto y autoridad frente a otros doctores envidiosos de sus éxitos como Osanai o Inui. Cuando entra en los sueños y se convierte en Paprika, Atsuko se libera de esta faceta competitiva y puede dejarse llevar por la naturalidad y el desparpajo, revelando quién es en realidad o quién le gustaría ser. Lo mismo les sucede al resto de onironautas, especialmente, conforme avanza la trama y pasan más tiempo en sus sueños, acaban convirtiéndose en representaciones de aquello que simbolizan o pretenden ser y lograr.

Los sueños son pues un método de representación de una realidad que parece alternativa pero que ofrece respuestas a los auténticos problemas de los personajes, que viven en el mundo consciente bajo una pátina de pretensión. El sueño se puede ver, pues, como una parodia de la realidad, una plataforma en la que las convenciones del mundo consciente están modificadas y alteradas del mismo modo que la parodia modifica las convenciones de género en la ficción. El objetivo sigue siendo el mismo, añadir nuevas dimensiones interpretativas y forzar un mensaje crítico que de esta forma es capaz de hacerse visible.

Así como en la vida real es en principio posible saber distinguir realidad de ficción, sueño de estado consciente, en la literatura estos elementos se solapan añadiendo distintas capas de ficcionalidad que funcionan como un trampantojo

literario o una matrioska de significados. El sueño representa el reino de la ficción dentro del mundo diegético del relato y funciona como una parodia de este. El mundo diegético es a su vez la ficción para el lector, y la historia, la parodia de unas convenciones reconocidas por este con un mensaje que hace alusión precisamente al mundo fuera de la literatura al que hace referencia. Esta relación multidimensional se complica todavía más cuando Tsutsui disuelve los límites del sueño (la metaficción) con la realidad diegética (ficción), haciéndolos indistinguibles no solo para los personajes de la obra sino para el lector, que ha perdido por el camino la referencia. Como consecuencia, tanto el personaje como el lector dudan de esta realidad, ya que no pueden saber qué y en qué grado se encuentra la ficción, hasta dónde alcanza la parodia, qué es convencional y qué alterado. En *Paprika* el proceso parece irreversible pero al mismo tiempo funcional, y los personajes parecen adaptarse a convivir con sus sueños, con la ficción, ya que son en la práctica inmanentes a lo que perciben como realidad diaria.

Lo que en términos literarios es un divertimento instrumental, la parodia como técnica de progreso artístico logra su objetivo de convertirse en vehículo de transmisión de un mensaje crítico. Esta resulta la auténtica aportación de la obra de Tsutsui y de su estudio interpretativo: entender la parodia no solo como un método de exploración y experimentación artística, sino como un medio a través del cual criticar tanto la realidad que se describe como la forma en que se estructura el mensaje.

Aplicando la ley del paralelismo, los lectores no pueden descartar la posibilidad de que, al final, de forma voluntaria o involuntaria, como objetivo consciente o fruto irremediable del estudio de la relación entre ficción y realidad, las auténticas víctimas de la sátira y el blanco de la parodia sean, en definitiva, ellos mismos y no los demás.

Notas

1. En este aspecto recomiendo, por una parte, la obra de Donna Haraway (1991) acerca del *cyborg feminism* y la idea de este como figura cuya naturaleza híbrida (mecánica y biológica) pone en duda cualquier definición establecida de género y raza, creando un espacio de discusión sobre qué implica ser humano relativamente libre de prejuicios, y, por otra, el trabajo de análisis sobre sexualidad y *cyborgs* que realiza Sharalyn Orbaugh (2007) en su pieza «Sex and the Single Cyborg».

2. Todas las traducciones al español en este ensayo son propias salvo que se indique su autor.

3. Para aquellos interesados en cómo se gestó y desarrolló *Gaspar de la mañana*, recomiendo el artículo de William O. Gardner (2007) «Tsutsui Yasutaka and the Multimedia Performance of Authorship».

4. Para una síntesis accesible de la historia y cultura laboral en el Japón moderno, recomiendo el capítulo de Ross Mouer (2009) «Work Culture» recogido en *The Cam-*

bridge Companion to Modern Japanese Culture. Aquellos lectores que sigan interesados en este tema pueden añadir a su lectura el artículo de Tom Gill (2000) «Yoseba and Ninpudashi: Changing Patterns of Employment on the Fringes of the Japanese Economy». Un ejemplo simpático e ilustrador de «drama de oficina» es la novela *Supermarket* de Azuchi Satoshi (2009).

5. El concepto de *amae* ha ejercido una gran influencia sobre la sociología japonesa, aunque no sin polémica, como recoge Frank Johnson (1995) en su obra *Dependency and Japanese Socialization: Psychoanalytic and Anthropological Investigations in Amae*.

6. Otro ejemplo de violencia significativa se puede encontrar en la obra de Murakami Haruki, como exploro en mi artículo «The Emergence of Hyperviolence in the Works of Murakami Haruki» (Serrano, 2013).

Bibliografía

Azuchi, S. (2009), *Supermarket: A Novel*, New York, Thomas Dunne Books.

Baudrillard, J. (1995), *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor, University of Michigan Press.

Bolton, C., I. Csicsery-Ronay Jr. y T. Tatsumi, eds. (2007), *Robot Ghosts and Wired Dreams*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Chambers, R. (2010), *Parody: The Art that Plays with Art*, New York, Peter Lang Publishing.

Doi, T. (1981), *The Anatomy of Dependence: The Key Analysis of Japanese Behavior*, Tokio, Kodansha International.

Gardner, W. (2007), «Tsutsui Yasutaka and the Multimedia Performance of Authorship», en C. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr. y T. Takayuki, eds. (2007), *Robot Ghosts and Wired Dreams*, Minneapolis, University of Minnesota Press, pp. 83-100.

Gill, T. (2000), «Yoseba and Ninpudashi: Changing Patterns of Employment on the Fringes of the Japanese Economy», en H. Befu y J. S. Eades, ed., *Globalization and Social Change in Contemporary Japan*, Melbourne, Trans Pacific Press.

Haraway, D. (1991), «A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century», en D. Haraway, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, Routledge, pp. 149-181.

Hutcheon, L. (2000), *A Theory of Parody*, Champaign (IL), University of Illinois Press.

Johnson, F. (1995), *Dependency and Japanese Socialization: Psychoanalytic and Anthropological Investigations in Amae*, New York, NYU Press.

Kelly, W. W. (2007), «Rationalization and Nostalgia: Cultural Dynamics of Middle-class Japan», en D. P. Martinez, ed., *Modern Japanese Culture and Society*, New York, Routledge, pp. 83-105.

Matthew, R. (1989), *Japanese Science Fiction: A View of a Changing Society*, New York, Routledge.

Mouer, R. (2009), «Work Culture», en Y. Sugimoto, ed., *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, Cambridge, Cambridge University Press.

Nakamura, M. (2007), «Horror and Machines in Prewar Japan», en C. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr. y T. Tatsumi, eds. (2007), *Robot Ghosts and Wired Dreams*, Minneapolis, University of Minnesota Press, pp. 3-26.

Orbaugh, S. (2007), «Sex and the Single Cyborg», en C. Bolton, I. Csicsery-Ronay Jr. y T. Tatsumi, eds., *Robot Ghosts and Wired Dreams*, Minneapolis, University of Minnesota Press, pp. 172-192.

Propp, V. (1998), *Morfología del cuento*, Madrid, Ediciones Akal.

Randall, M. J. (1983), «Content and Convention: The Pragmatism of Literariness», *Poetics*, 14, pp. 415-431.

Serrano, J. (2013), «The Emergence of Hyperviolence in the Works of Murakami Haruki», *Asiademica*, 2, pp. 130-146.

The Truman Show (1998) [DVD] Peter Weir, Hollywood, Paramount Pictures.

Todorov, T. (1975), *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, Ithaca (NY), Cornell University Press.

Tsubouchi, S. (1981), *Shōsetsu Shinzui: The Essence of the Novel*. <<https://archive.nyu.edu/html/2451/14945/shoyo.htm>> (22/08/2016).

Tsutsui, Y. (2009), *Estoy desnudo*, Villaür, Ediciones Atalanta.

— (2009), «Estoy desnudo», en Y. Tsutsui, *Estoy desnudo*, pp. 11-32.

— (2009), «El peor contacto posible», en Y. Tsutsui, *Estoy desnudo*, pp. 55-82.

— (2009), «Maneras de morir», en Y. Tsutsui, *Estoy desnudo*, pp. 83-98.

— (2009), «Articulaciones», en Y. Tsutsui, *Estoy desnudo*, pp. 99-122.

— (2009), «La ley del talión», en Y. Tsutsui, *Estoy desnudo*, pp. 146-175.

— (2010), *Hombres salmonela en el planeta Porno*, Villaür, Ediciones Atalanta.

— (2010), «Rumores sobre mí», en *Hombres salmonela en el planeta Porno*, pp. 26-45.

— (2010), «El límite de la felicidad», en *Hombres salmonela en el planeta Porno*, pp. 46-59.

— (2010), «Hombres salmonela en el planeta Porno», en *Hombres salmonela en el planeta Porno*, pp. 102-168.

— (2010), «Entrevista a Yasutaka Tsutsui», en *Hombres salmonela en el planeta Porno*, pp. 169-182.

— (2010), *Paprika*, Villaür, Ediciones Atalanta.

La influencia de México en la literatura de Ōe Kenzaburō

Manuel Cisneros Castro

Introducción

Ōe Kenzaburō (Ōse [actual Uchiko], prefectura de Ehime, 1935) es uno de los escritores japoneses contemporáneos más reconocidos. En su país natal brincó a la fama del mundo literario con la publicación de la novela corta *La presa*¹ a principios de 1958, que le hizo merecedor del prestigioso Premio Akutagawa de Literatura cuando apenas tenía 23 años. Ese mismo año publicó su primera novela larga: *Arrancad las semillas, fusilad a los niños*.²

Cuenta con un gran número de lectores en el mundo de habla hispana, no obstante el hecho de que cuando recibió el Premio Nobel de Literatura, en 1994, apenas uno de sus libros había sido traducido al español,³ publicado tan solo cinco años antes: *Una cuestión personal*.⁴ Actualmente hay más de quince libros suyos disponibles en el mercado hispano.

Resulta un poco paradójico entonces que, de entre sus muchos seguidores hispanohablantes, muy pocos estén al tanto del paso de Ōe Kenzaburō por la Ciudad de México y, como consecuencia de ello, de la influencia que este período tuvo en su quehacer literario. Este fenómeno se puede explicar –al menos parcialmente– por la falta la de traducciones de una gran parte de la obra del escritor: su corpus literario es inmenso y solo un puñado de novelas, cuentos y ensayos están disponibles en otras lenguas. Detrás del bajo porcentaje de obras traducidas muy probablemente se esconderán las dificultades técnicas que implica traducirlo, debido, en parte, al enorme grado de dificultad que presentan sus textos: críticos y académicos lo han tachado una y otra vez de ilegible, de artificiosamente incomprensible. Aunque cuenta con una base de lectores fieles, gran parte del público japonés encuentra poco placer en sus oraciones interminablemente largas y rebuscadas,⁵ o en su nada ortodoxo uso de la sintaxis (que en varias ocasiones se ha calificado abiertamente de mala).⁶ Y si a esto le sumamos el que, por lo general, sus escritos están llenos de referencias políticas, culturales y artísticas, podremos irnos haciendo una idea más clara del porqué del estado actual de cosas. Por último, cabe mencionar que, si bien desde hace ya algunos años las traducciones de literatura japonesa al español se hacen directamente desde el japonés (hasta finales del siglo pasado era muy común ha-