



Vida en Japón, Niñas jugando hanafuda [Estampa Edward VII], 1904.

HANAFUDA 花札: UNA TRADICIÓN EN 48 NAIPES

Jaime Eduardo Rodríguez
ハイメ・エドゥアルド・ロドリゲス
Miembro de la Asociación Colombiana de Hanafuda
全コロンビア花札協会員

<https://doi.org/10.53010/kobai02.2021.02>

Japón es un país de diversas y complejas tradiciones. A pesar de ser un referente ampliamente reconocido de la modernidad y del progreso social y económico del siglo XX, varios aspectos de su sociedad y su entramado cultural siguen siendo fuente de continua intriga. Hay aspectos de su rica y dilatada cultura que incluso hoy todavía nos evaden y que, al descubrirlos, nos invitan a profundizar en ellos. Una simple referencia en el imaginario popular y los medios de consumo puede ser la puerta de entrada para revelar un número de tradiciones, historias y emociones.

Este es el caso del juego de los naipes de las flores o *hanafuda* (花札). Un juego que, a pesar de cargar con el peso de una inmerecida mala fama (por su asociación con el mundo subterráneo de la ilegalidad), fue el factor central del éxito de una de las compañías más importantes en el mercado de los videojuegos, con lo que, a su vez, hizo que Japón se ganara un lugar en el corazón de muchas personas en el mundo. Un juego que, en sus simples diseños, oculta antiguos relatos, mitos, tradiciones y ricas manifestaciones culturales.

Paradójicamente, el origen de este juego de naipes, que a primera vista nos parece ajeno y absolutamente típico del Japón tradicional, fue realmente el fruto del intercambio con otras culturas, en un tiempo en el que esta nación vio con reticencia y luego como un verdadero riesgo a su integridad el tener contacto abierto con otras civilizaciones más allá de su archipiélago. La tripulación en la que venía el misionero jesuita Francisco Javier (1506 - 1552) en el año de 1549 y que desembarcó en Kagoshima, llevó una baraja de los naipes llamados *ombre*, los ancestros de las modernas barajas española y de póker, y este juego, junto con las múltiples mercancías y tecnologías que trajo el incipiente intercambio entre el Japón feudal y la Europa en expansión, encontró el camino para hacerse popular entre la gente del común.

Desafortunadamente, los naipes occidentales y su uso en las apuestas eran percibidos como una influencia perversa que asolaba a la población de menos recursos. Es así como el gobierno de Tokugawa Iemitsu (徳川家, 1604 - 1651), los vio como parte de una amenaza foránea destinada a destruir la unidad del país y la hegemonía del shogunato. Amenaza, además, reafirmada por la expansión de la corona española y su agresiva voluntad de evangelización. Todo esto llevó inevitablemente a la promulgación del Edicto de Sakoku de 1635, que prohibía y desterraba las costumbres extranjeras.

Una ley que estuvo vigente por más de 200 años, hasta la llegada del Comodoro Matthew Perry a las costas de Japón en 1853.

Durante esa época de cierre total al mundo exterior los naipes sobrevivieron en la clandestinidad por más de dos siglos gracias a que los apostadores se las ingeniaron para modificar los diseños de las *karuta* (かるた), haciéndolas más y más cercanas al imaginario popular japonés. Con esto, se trataba de atajar los constantes acosos prohibicionistas del shogún, en un intento por evitar su desaparición. Un proceso que terminó por transformar las *karuta* en lo que ha llegado hasta nuestros días en la forma del *hanafuda*.

En su momento, el *hanafuda* y sus predecesores fueron mal vistos por las clases aristocráticas, pues, a diferencia del cerebral *igo* (囲碁), importado de la China, y el *shōgi* (将棋), adaptado del *chaturanga* de la India (también antepasado del ajedrez occidental), este no es un juego que represente la estrategia y las técnicas de la batalla; ambas destrezas preferidas por la clase de los intelectuales, los samuráis y los señores feudales. Mientras que el *igo* y el *shōgi* recibieron patrocinaje y mecenazgo por parte del gobierno Tokugawa, el *hanafuda*, en cambio, fue sinónimo de la delincuencia, la pobreza y del hedonista *ukiyo* (浮世) o mundo flotante.

En este mundo flotante, que floreció durante la era Edo, apareció una clase conocida como el *bakuto* (博徒), que se beneficiaba de las apuestas hechas con los naipes. Ellos formaban una cadena de negocios subterráneos, que incluían desde garantizar la seguridad de los comerciantes, hasta inmiscuirse en la usura, empresas que, a su vez, se constituían en el refugio perfecto de los extorsionistas, los ladronzuelos y los vendedores de artículos de contrabando. De esta clase, que tenía normas que hacían eco de aquellas de la clase samurái, surge la historia romantizada del jefe *bakuto* Kunisada Chūji (国定忠治, 1810-1851), quien se dice ayudó a una aldea en medio de una hambruna y cuyo relato sigue siendo hasta hoy uno de los preferidos en el cine de época.

No obstante, y retomando el generalizado rechazo de las clases dominantes al juego, es desacertado asumir que los aristócratas no tenían también su propio juego de *karuta*.



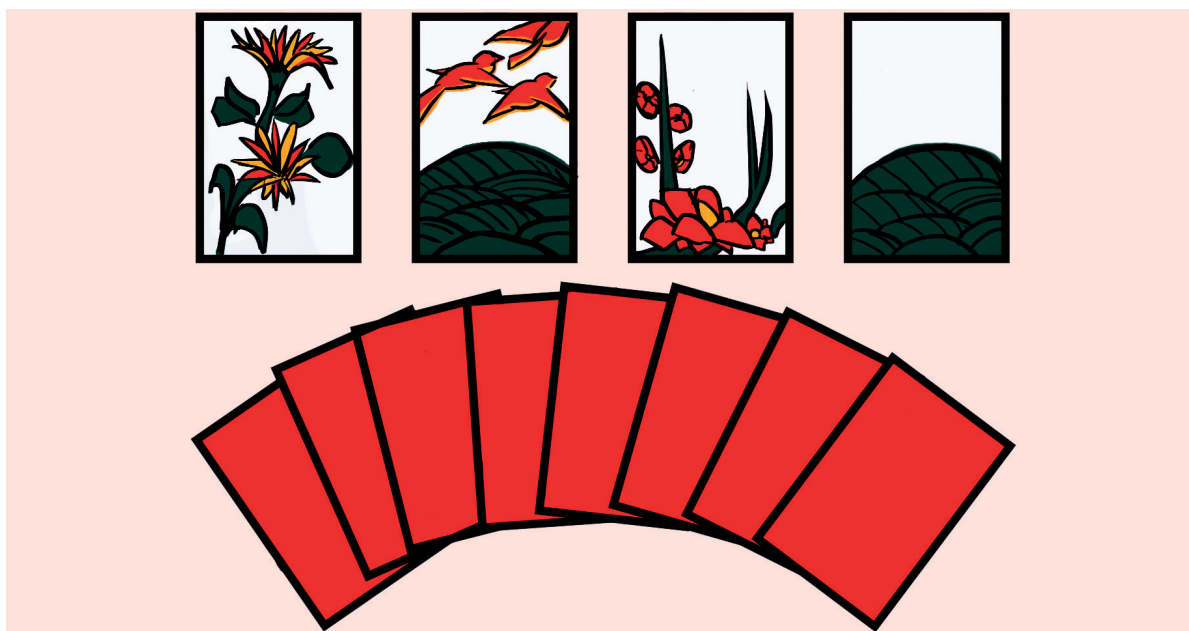
Entre ellos era popular el *uta-garuta* (歌ガルタ), en el que venían los versos de la antología del *Hyakunin Isshu* (百人一首) y cuyo modo de juego es más “inocente” que su contraparte más demonizada. Asimismo, desde su concepción, el *hanafuda* también fue capaz de reflejar diversas tradiciones japonesas a través del diseño de sus naipes, de manera análoga a lo que sucedía con los juegos privilegiados por la alta sociedad. En los cuarenta y ocho naipes de flores pueden encontrarse representados alegóricamente momentos centrales de la vida cotidiana japonesa de la era Edo e inclusive hitos históricos y mitológicos.

A diferencia de la mayoría de los juegos de naipes occidentales, que representan en cuatro palos una serie de doce naipes, en el *hanafuda* hay doce palos de cuatro naipes cada uno y cada palo representa un mes del antiguo año lunisolar. Cada mes viene representado con una flor, aunque lo más correcto es decir que describe un tipo de planta. Cada palo tiene por lo menos un naipe corriente llamado descarte o *kasu* (カス) que solo tiene la imagen de la flor y naipes especiales, que tienen significados simbólicos. Al mirar todo el conjunto de los naipes se puede apreciar el paso de las estaciones en el antiguo panorama japonés y cómo este paso del tiempo permite la celebración de importantes tradiciones, a la vez que brinda el espacio para representar leyendas, mitos y sucesos fundamentales en el imaginario colectivo de la época.

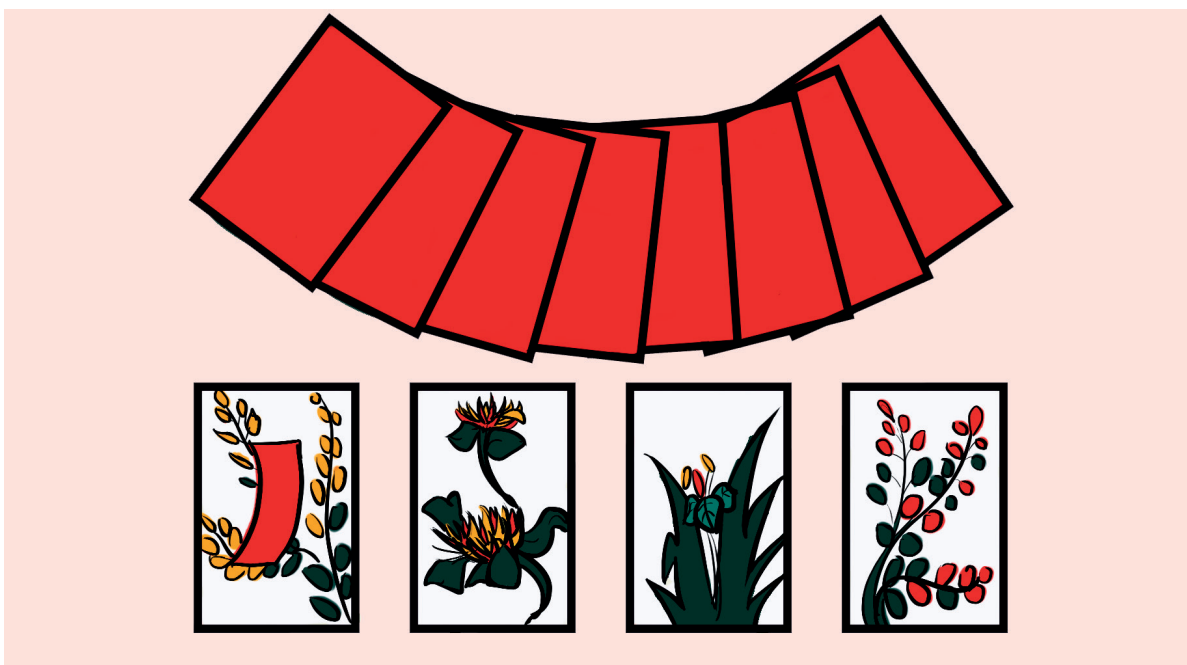
Es así como en los naipes del *hanafuda* podemos ver, entre otras alegorías, el mito de la inmortalidad de la grulla de coronilla roja en un bosque de pinos en el palo del primer mes; las celebraciones

del *hanami* (花見) primaveral en los respectivos palos del ciruelo y del cerezo; el *tsukimi* (月見) del otoño en el palo de las eulalias; la historia fantástica de Minamoto no Yorimasa (源頼政) dando muerte al monstruo Nue (鰺), que se encuentra en los *Cuentos de Heike*, y que se describe en el palo de las glicinas; el relato en los *Cuentos de Ise* de un noble que lamentaba el estar lejos de su familia en un pantano de lirios y se representa en el palo de la misma flor; la leyenda del talento del calígrafo Ono no Michikaze (小野道風) en el palo del sauce; y la preferencia del ave fénix por las hojas de las paulonias en el último palo del mazo. Pero a pesar de haber sobrevivido a los constantes acosos por parte de las autoridades del shogunato y de que su uso fuera tolerado (aunque no totalmente permitido) en la era Meiji, el *hanafuda* entró en decadencia y llegó a ser casi olvidado durante los años finales del siglo XIX. Fue solo después de que el artesano de Kioto Yamauchi Fusajirō (山内房治郎, 1859 - 1940) creara una compañía de producción de naipes llamada Nintendō Koppai (任天堂骨牌) que el juego vivió un verdadero renacimiento.

La calidad y versatilidad de estas cartas las hizo las preferidas de las casas de apuestas, las cuales eran dominadas por las organizaciones que en otras partes del mundo conocemos como la moderna Yakuza. Y este éxito en la elaboración de naipes fue, de hecho, el principio de una serie de emprendimientos que llevaron a Nintendo de producir ingeniosos sets de naipes a volverse uno de los líderes en la producción de consolas y videojuegos, con lo que, hasta el día de hoy, la empresa aún conserva la tradición de fabricar los mismos naipes que la hicieron exitosa en un principio. Sin embargo, de lo que era antes



Alonso José Vellojín Araque, *Naipes de hanafuda* [Ilustración digital], 2021.



Alonso José Vellojín Araque, *Naipes de hanafuda* [Ilustración digital], 2021.

un negocio familiar y netamente manual a la usanza de las múltiples tradiciones artesanales japonesas ya no quedan muchos exponentes, más allá de entusiastas que quieren mantener el proceso antiguo.

De la técnica de estampado manual de los motivos de las cartas con pequeñas placas de corteza de árboles sobre naipes elaborados con varias capas de papel, ahora se ha pasado a la impresión mecánica sobre placas de plástico, un proceso que ni siquiera se realiza en Japón, sino que es hecho masivamente por maquilas de la China. Gracias a esto ya no es necesario ir al mundo subterráneo para conseguir un mazo de naipes; ahora es posible ir a cualquier juguetería o “tienda de 100 yenes” para conseguir uno y tenerlo como cualquier otro juego de mesa, como un set de ajedrez o uno de póker.

El *hanafuda* continúa permeando el imaginario popular japonés. Es posible encontrar alusiones e influencias a este juego en el arte contemporáneo, los medios masivos de consumo y de comunicación. Es posible encontrar en las diferentes consolas diversas versiones de juegos que se pueden jugar con los naipes o referencias a sus motivos en video juegos como *Samurai Spirits* (サムライスピリッツ) de la compañía SNK, en producciones audiovisuales como *Summer Wars* (サマーウォーズ) o *Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃), e inclusive descargar una aplicación para teléfonos móviles en donde se puede jugar. Si bien es cierto que el *hanafuda* aún no ha perdido del todo el lastre de ser el pasatiempo y la fuente de ingresos de las clases menos

favorecidas y los bajos mundos del Japón, es muy importante no desconocer su historia, pues hacerlo sería el equivalente a desconocer el fascinante y accidentado trayecto de una nación que ha sufrido cambios radicales y que ha evolucionado en el tiempo.

Una nación que cuenta con una de las tradiciones mitológicas más ricas y antiguas del mundo y que, a través del *hanafuda*, logró transmitir esas tradiciones de manera didáctica e inusual entre sus gentes durante uno de sus periodos más significativos, incluso con el trasfondo de una marcada diferencia y una gran brecha entre las diferentes clases sociales. No en vano, descifrar los bellos motivos de los 48 naipes de las flores es uno más de los caminos que nos pueden llevar a apreciar y a comprender el legado histórico, tradicional y cultural de la Nación del Sol Naciente.

Bibliografía

Japan Playing Card Museum (2018). *Hanafuda no Rekishi*. Obtenido de <https://japanplayingcardmuseum.com/3-3-0-0-flowercard-botanical-history/>

Nintendo CO., LTD (2021). *Hanafuda no Rekishi / Asobikata*. Obtenido de https://www.nintendo.co.jp/others/hanafuda_kabufuda/howtoplay/index.html

Kohlstedt, K. (2018). *Hanafuda: Japanese "Flower Cards" Designed to Circumvent Ban on Western Decks*. Obtenido de <https://99percentinvisible.org/article/flower-cards-japanese-hanafuda-designed-to-circumvent-ban-on-western-decks/>

Hanafuda Hawaii (2020). *The History of Playing Cards*. Obtenido de <http://hanafudahawaii.com/ghistory.html>