

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Referencias mitológicas sintoístas en la serialidad animada japonesa”

**TRABAJO FINAL DE
GRADO**

Autor/a:

Andrea Reche Peris

Tutor/a:

Rebeca Díez Somavilla

GANDIA, 2018

Resumen

La animación japonesa se ha ido extendiendo a lo largo de los años hasta ser un hito en occidente. Estas series animadas comprenden una gran variedad de géneros dirigidos a diferentes tipos de audiencia que aseguran su consumo y ofrecen historias distintas a las que se cuentan en series occidentales basándose en la cultura del país como el sintoísmo. La influencia de esta religión ofrece una gama de posibilidades a la hora de crear y enriquecer la trama.

El objetivo de este trabajo es analizar los rasgos influenciados por la mitología sintoísta y el grado de interpretación que tienen a la hora de introducirlos en las series seleccionadas: *Naruto*, *Death Note*, *Inuyasha* y *Bleach*. La investigación cuenta con una parte de visualizado de los casos de estudio y una recopilación de datos sobre la cultura y la religión japonesa, usando como fuentes tanto autores reconocidos sobre el tema como fuentes más casuales como blogs de aficionados, para tener una amplia base donde apoyar el análisis. A lo largo del documento, se exponen los conceptos que han sido empleados en estas series y se compara la reinterpretación de estos, mostrando las distintas formas en la que los autores incluyen su cultura en sus obras. Con este estudio, podemos observar el contenido subyacente que posee el anime que va más allá de la excentricidad que presenta visualmente.

Palabras clave: Sintoísmo, anime, mitología, Japón

Abstract

Japanese animation has extended over the years and it has become a huge hit in the western countries. These animated shows include a great variety of genres aimed to different types of audience that ensure their viewing and they offer stories unlike those told on the western animations by basing them in the country's culture like shintoism. This religion's influence offers a wide range of possibilities when creating and improving the storyline.

The objective is to analyze the traits influenced by shintoist mythology and to examine the degree of interpretation the selected shows possess. This series are *Naruto*, *Death Note*, *Inuyasha* and *Bleach*. The research is formed by the visualization of the cases of study and a recompilation of data about the culture and the religion of Japan. It uses sources of different origins, such as recognised authors of the matter as well as casual blogs of enthusiasts, to develop a broad data base in which we support the analysis. Throughout the document, it is exposed the concepts utilized in these series and it is compared the reinterpretation between them to show the various ways the authors include their culture in their work. With this study, we can observe the subjacent content that the anime possesses that goes beyond the eccentricity of its aesthetics.

Key words: Shinto, anime, mythology, Japan

INDICE DE CONTENIDO

INDICE DE ILUSTRACIONES	3
1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.1 OBJETIVOS.	4
1.2 DIFICULTADES Y METODOLOGÍA DE TRABAJO.	4
2. INTRODUCCIÓN A LA MITOLOGÍA JAPONESA	5
2.1 EL KOJIKI.....	6
2.1.1 <i>Izanagi e Izanami: el Dios Padre y la Diosa Madre.</i>	6
2.1.2 <i>Amaterasu, Tsukiyomi y Susanowo: los Dioses gobernantes.</i>	7
2.1.3 <i>El Kojiki como documento</i>	8
2.2 EL FOLKLORE Y SUS CRIATURAS	9
2.2.1 <i>Hadas y doncellas celestiales.</i>	10
2.2.2 <i>Criaturas marinas.</i>	10
2.2.3 <i>Demonios y fantasmas.</i>	11
3. EL CONCEPTO DE ANIME.	13
3.1 GÉNEROS DEL ANIME.....	13
3.1.1 <i>Según el público objetivo.</i>	14
3.1.2 <i>Según temática.</i>	15
4. MITOLOGÍA EN EL ANIME.	17
4.1 FIGURAS CLAVE DE LA MITOLOGÍA COMO PERSONAJES PRINCIPALES EN <i>NARUTO.</i>	18
4.1.1 <i>La Leyenda de Jiraiya el Galante y los Sannin de Naruto.</i>	18
4.1.2 <i>Sennin, los ermitaños.</i>	20
4.1.3 <i>Itachi y la comadreja.</i>	21
4.2 CRIATURAS COMO COMPLEMENTO DE LA NARRATIVA	23
4.2.1 <i>Las diferentes versiones de los shinigamis.</i>	23
4.2.2 <i>Las bestias con colas.</i>	25
4.2.3 <i>Inugami o el perro demonio.</i>	27
4.2.4 <i>Apariciones episódicas como enemigos en Inuyasha.</i>	28
4.3 MITOS COMO ARGUMENTOS CENTRALES DE LA SERIE	29
4.3.1 <i>Kikyo como Izanagi, Inuyasha como Izanagi.</i>	29
4.3.2 <i>La Perla Shikon y la creencia del alma.</i>	30
4.3.3 <i>Los orígenes del mundo de Naruto.</i>	31
5. CONCLUSIÓN.....	33
6. BIBLIOGRAFÍA.....	34
6.1 FILMOGRAFÍA.....	36

INDICE DE ILUSTRACIONES

<i>Figura 1. Izanagi (derecha) e Izanami (izquierda). Eitaku Kobayashi. Era Meiji.</i>	7
<i>Figura 2. Iwato kagura no kigen. Shunsai Toshimasa. Era Meiji. 1887.</i>	8
<i>Figura 3. El fantasma de Oyuki. Maruyama Okyo. 1750</i>	12
<i>Figura 4. Poster promocional de Mazinger Z</i>	16
<i>Figura 5. Poster promocional de Magical DoReMi</i>	16
<i>Figura 6. Poster promocional de Saint Seiya</i>	16
<i>Figura 7. Jiraiya en la serie Naruto</i>	19
<i>Figura 8. Jiraiya en las ilustraciones tradicionales.</i>	19
<i>Figura 9. Orochimaru en la serie Naruto.</i>	19
<i>Figura 10. Orochimaru en las ilustraciones tradicionales.</i>	19
<i>Figura 11. Tsunade en la serie Naruto.</i>	20
<i>Figura 12. Tsunade en las ilustraciones tradicionales.</i>	20
<i>Figura 13. Gran Sapo. Takehara Shunsen, 1841.</i>	21
<i>Figura 14. Gamabunta, Gamaken, Gamahiro, y Naruto</i>	21
<i>Figura 15. Itachi usando el Tsukiyomi.</i>	22
<i>Figura 16. Representación de un shinigami en el libro Ehon Hyaku Monogatari .1841.</i>	23
<i>Figura 17. Apariencia de los shinigamis de Death Note</i>	23
<i>Figura 18. Aparición del shinigami en el manga de Naruto.</i>	24
<i>Figura 19. Algunos personajes de la serie Bleach con su atuendo de shinigami.</i>	24
<i>Figura 20. Shippo, el kitsune de Inuyasha</i>	25
<i>Figura 21. El Kyubi de Naruto</i>	26
<i>Figura 22. Ilustración tradicional de un kyubi.</i>	26
<i>Figura 23. Kirara en sus dos formas</i>	26
<i>Figura 24. Nekomata en una ilustración tradicional.</i>	26
<i>Figura 25. El Nekomata de Naruto.</i>	27
<i>Figura 26. Suushi Inugami. Sawaki Suuchi. 1736.</i>	27
<i>Figura 27. Sesshomaru en su forma inugami.</i>	28
<i>Figura 28. Sesshomaru con su forma humana.</i>	28
<i>Figura 29. Inuyasha y Kikyo.</i>	30
<i>Figura 30. Izanami e Izanagi</i>	30

1. Introducción

En el siglo XXI, la animación japonesa posee una gran popularidad en el mundo occidental. Su divulgación es tan grande que el concepto de *anime* no solo recoge la afición a la animación nipona sino que agrupa también la admiración a la cultura japonesa tradicional. Esta cultura ha tenido influencias de fuentes extranjeras (tanto europeas como estadounidenses) desde mediados del siglo XX; los japoneses han adoptado y seguido cualquier tendencia o avance tecnológico que pudiera proveer Occidente y lo acomodaron al estilo japonés. Esta influencia también se refleja en los medios de comunicación y el lenguaje, usando anglicismos o tomando prestados recursos estilísticos y narrativos occidentales en sus historias. A pesar de esta intensa mezcla de Occidente y Oriente, la animación japonesa posee características diferentes a otras, que añaden al factor de atracción de las masas. Estas particularidades vienen dadas de la rica tradición japonesa formada por la religión autóctona japonesa, el sintoísmo; y el folclore japonés que se formó a lo largo de todo el país.

1.1 Objetivos.

Este trabajo tiene como objetivo encontrar estos elementos que aluden a la cultura tradicional japonesa en un medio enormemente afectado por la influencia occidental, remontándonos a libros antiguos y tradición oral japonesa. Para ello, se estudiarán las series más populares del siglo actual para identificar las referencias a la tradición que puedan aparecer a lo largo de sus temporadas. Las series que se analizarán son *Naruto*, *Bleach*, *Death Note* e *Inuyasha*, que han sido valoradas como las mejores series de este género por aficionados y reporteros (Sánchez, 2018). Además, valoramos el hecho de que son series que han finalizado así los autores no pueden añadir conceptos nuevos, al menos a las historias originales, y podemos analizar las series con unas bases fijas que raramente cambiarán.

En la parte secundaria de este análisis, se investigan y comparan patrones argumentales que se presentan en la narrativa sintoísta y las diferentes perspectivas con las que se usa un recurso en los diferentes casos de estudio. Se valora el rango de reinterpretación de un concepto tradicional, reconociendo las características que permanecen y los que se cambian para la mayor coherencia entre inserto y trama. Para poder reconocer estos elementos tradicionales, primero, se realiza un breve estudio y recolecta de datos sobre la tradición japonesa, formal o informal. También se define el concepto de *anime*, sus diferentes géneros y como éstos afectan a la personalidad de la serie.

1.2 Dificultades y Metodología de trabajo.

Al comprender un tema tan extenso como es una mitología desarrollada durante siglos, el estudio ha presentado algunas dificultades a la hora de reducir y analizar la gran cantidad de información que puede ser encontrada sobre los temas en cuestión. Para la creación de un trabajo con información concisa, se ha evaluado la importancia de algunas características o conceptos que presentan estos temas y se han descartado aquellos con poca relevancia para con el trabajo académico. Esto ha

llevado a que no se profundice en todo el contenido del folclore japonés ni se hace referencia a relatos que tienen como origen fuentes ajenas a Japón.

Además, supone una gran dificultad exponer el argumento o personaje de una serie de forma clara y concisa sin comenzar a explicar todo el contenido que suponen 200 a 500 capítulos de metraje. Añade a la dificultad de la redacción la posibilidad de que el lector no sea aficionado o no haya visionado los casos de estudio, esto hace que la claridad y concisión sean elementos de aún más importancia para la comprensión de la gran cantidad de conceptos desconocidos. Sin embargo, para un lector que haya podido ver las diferentes series animadas que se han ido mencionando le resultaría de gran interés y curiosidad ver como todo lo que ha visto cobra un nuevo significado visto a través de este nuevo prisma.

La metodología para la creación del documento está basada en el visionado de todos los casos de estudio, *Naruto*, *Bleach*, *Death Note* e *Inuyasha*. Para los apartados con conceptos más específicos, se adquirirán los conocimientos necesarios mediante la lectura de libros, preferiblemente escritos por autores japoneses como el erudito Masaharu Anesaki o el cronista Ō no Yasumaro o los autores con experiencia en este tema como Pérez Riobó y Chida; y artículos de webs especializadas o blogs de aficionados que traten el tema en mente. Una vez recopilada toda la información de las dos partes a analizar, el trabajo queda dividido en tres partes: la mitología japonesa, el concepto del anime y la exposición de los resultados del análisis al comparar los dos apartados anteriores. Es necesario asentar conceptos en las dos primeras partes ya que se usarán términos en el análisis que deben ser mínimamente explicados para la comprensión del estudio.

2. Introducción a la mitología japonesa

El sintoísmo o *shinto* es la religión primitiva de Japón. Traducido como “Camino de los dioses” o “Espíritus”, el *shinto* tiene como característica central su visión animista, doctrinando que todas las cosas de la naturaleza tienen alma. Por tanto, los japoneses pueden venerar cualquier cosa, desde una roca a un árbol siempre que posea algún atributo sagrado o sea la representación de algún dios o *kami*, en japonés. En general, la religión *shinto* se forma de la adoración a la naturaleza y el culto ancestral de las tribus, atando estos dos conceptos en la creación de mitos de la naturaleza que ayudaban a entender sus orígenes y el porqué de los eventos que sucedían a su alrededor (Anesaki, 2015). En estos mitos, se relatan los orígenes del universo y la creación de dioses primarios sintoístas. Al realizar esta investigación sobre la mitología japonesa, ha llamado la atención la diferente forma de representación de estos dioses a comparación de las deidades griegas. Mientras que los dioses griegos son caprichosos y les gusta mediar en la vida de los mortales, los dioses japoneses no intervienen directamente en la vida de los humanos y, aunque sean considerados seres sagrados, no poseen ninguna característica ni poder místico que los diferencie de los humanos, pareciendo más cercanos y menos temibles que su contraparte griega (Angelidou & Tristán, 2008).

Gracias a su localización geográfica, los japoneses son influenciados por otras religiones y pensamiento extranjeros. Una de las influencias más notables es el budismo en Japón, no como una religión sustitutiva al *shinto* sino como una adición a

lo ya anteriormente concebido. Estas dos religiones resultaron ser compatibles y, los japoneses, antes de considerarla una religión contraria a la suya, incorporaron elementos del budismo al sintoísmo, uno de ellos siendo fue la incorporación del Buda a su panteón, que se concibe como un dios protector que convive con sus dioses sintoístas bajo en nombre de *hotoke* (Kobayashi, 2018) . Los budistas promulgan la enseñanza de que todos los seres están en comunión espiritual con el propio ser y están destinados a llegar al manto de Buda, es decir, la idea de una continuidad en la vida y el énfasis en tener compasión hacia otros seres vivos. (Anesaki, 2015) Esta doctrina fue uno de los elementos que los japoneses pudieron aceptar ya que comulgaba perfectamente con la filosofía y la ética japonesa.

Aparte de estas fuentes extranjeras, el sintoísmo está formado por diferentes fuentes de información, una de carácter formal y solemne, y otra de carácter tradicional y espontánea. Hablamos del libro religioso-histórico *Kojiki*, considerado como la biblia japonesa; y el folclore japonés tradicional originado por la imaginativa de los habitantes de las islas.

2.1 El *Kojiki*.

El *Kojiki* o “Crónicas de Antiguos Hechos de Japón”, es aclamado como el gran relicario de mitos, historias, cuentos y canciones de la cultura japonesa. Fue escrito por el compilador Oo-no-Yasumaro a petición de la emperatriz Gemmei en el 711 d.C. La compilación bebe de diferentes fuentes a lo largo del país como tradiciones de transmisión oral; canciones, leyendas, refranes, ritos y costumbres populares, relatos extranjeros de China y Corea; y manuscritos crónicos que narran hechos reales de antiguos emperadores. (Chamberlain & Ō-No-Yasumaro, 1919)

El documento está compuesto por tres libros o partes que el autor denomina como “eras”: la era de los Dioses, la era de los Héroes y la era de los Hombres.

La Primera Parte o la era de los Dioses es el libro con más interés académico para este trabajo por su valor más mitológico que histórico. El texto relata principalmente la creación del cosmos, la formación del archipiélago japonés y la llegada de los dioses fundadores a la Tierra. Narra, además, algunas aventuras sobre los dioses terrenales que vagaban por el archipiélago y dejaron huella en la historia o folclore del país.

Algunas de las historias más relevantes del libro de la Era de los Dioses con personajes de gran importancia para la religión sintoísta son:

2.1.1 Izanagi e Izanami: el Dios Padre y la Diosa Madre.

La primera historia que se relata es el principio de todo, la aparición del dios primigenio, El Señor Eterno Ordenador, que se presenta rápidamente al principio. Este dios engendra dos dioses más que engendran una serie de dioses presentados en parejas que aparecen y desaparecen hasta llegar a la pareja más importante del mito sintoísta, Izanagi o “Macho que invita” y Izanami “Hembra que invita”. Estas dos deidades fueron los encargados de la creación del mundo mediante el nacimiento de hijos que representan los elementos esenciales de la naturaleza, como el mar, el viento, las montañas, etc. Sin embargo, el nacimiento de los dioses del fuego fue fatal para Izanami y falleció, siendo el primer caso de mortalidad. (Anesaki, 2015)



Figura 1. *Izanagi* (derecha) e *Izanami* (izquierda). Eitaku Kobayashi. Era Meiji.

Izanagi, recordándonos al Orfeo de la mitología griega, descendió al *Yomot-su-kuni* o Tierra de la oscuridad, el inframundo japonés, para seguir a su esposa. Izanami le pidió que no la mirase mientras que negociaba su retorno al mundo de los vivos. Cuando el dios padre se impacientó y encendió una antorcha para ver a su esposa, ella presentaba un terrible y corrompido aspecto. Enfurecida por la desobediencia de su marido, Izanami quiso encerrar a Izanagi en la Tierra de la oscuridad con ella mientras este huía del inframundo. Al llegar a la frontera exitosamente, el dios padre selló la entrada con una piedra enorme para que no le alcanzaran sus perseguidores.

En ese momento, las deidades llegaron a un compromiso que mantendría el equilibrio del mundo.

“La diosa dijo:

- ¡Mi amado esposo! Si tú me haces esto, yo me encargaré de acabar cada día con mil personas del mundo de los vivos.

- ¡Mi amada esposa! Si tú me haces esto, yo me encargaré de construir cada día mil quinientas cabañas de barro.

Fue así como por cada mil personas que mueren a diario, nacen el mismo día mil quinientas más. (Ō-No-Yasumaro, 712, p. 64-

65).

Por tanto, este mito cuenta el comienzo de la oposición entre la vida y la muerte, el orden y el desorden, la luz y las tinieblas.

2.1.2 Amaterasu, Tsukiyomi y Susanowo: los Dioses gobernantes.

Cuando el dios padre consiguió escapar de sus captores, se purificó en un río ahuyentando la contaminación del inframundo. De las manchas, se crearon espíritus del mal y espíritus protectores contra ese mal. Del ojo izquierdo, nació Amaterasu, la Diosa Sol; del ojo derecho, Tsukiyomi, el Dios Luna; y de la nariz, Susanowo, el Dios Tormenta. De los tres, el Dios Luna pasó desapercibido mientras los otros dos comenzaron una disputa. (Ō-No-Yasumaro, Rubio, & Moratalla, 2008)

Amaterasu gobernaba de forma magnánima los cielos mientras que Susanowo gobernaba el mar de forma turbulenta. Mientras que Amaterasu era la agente de la luz, el orden, la vida y la civilización; Susanowo era el autor del desorden, la muerte, la destrucción y la oscuridad, devastando todo lo construido por su hermana. El Dios Tormenta no estaba de acuerdo con la repartición de reinos de su padre, provocando una serie de conflictos entre los dos hermanos.

En una visita de su hermano, Amaterasu temía que intentara usurparle su reino y se preparó para la batalla. No obstante, su hermano declaró no tener malas intenciones y

ambos hicieron un pacto de paz en el río celestial Yasu¹. En el río, ambos intercambiaron ofrendas que se convirtieron en hijos. Amaterasu le ofreció sus joyas y Susanowo le entregó su espada. Ambas prendas se llevaron a la boca, de la boca de la diosa brotaron deidades de los rápidos y torbellinos y un noble joven al que Amaterasu llamaría como su querido hijo²; de la boca del Dios Tormenta surgieron dioses de la luz y la vitalidad. (Chamberlain & Ō-No-Yasumaro, 1919)



Figura 2. *Iwato kagura no kigen Origen de la Música y la Danza en la Roca de la Puerta*. Shunsai Toshimasa. Era Meiji. 1887.

A pesar de su entendimiento, Susanowo no cambió su conducta ultrajante hacia la creación de su hermana y por esas terribles ofensas, la Diosa Sol se escondió en una cueva celestial, sumiendo al mundo en la oscuridad. Para restaurar la luz, se congregaron millones de dioses que, tras un número de intentos, no consiguieron hacer salir a la diosa. Finalmente, una diosa llamada Uzume, comenzó a bailar alegremente para los dioses que quedaron muy divertidos. Tras escuchar las risas de los dioses, Amaterasu sintió curiosidad y se asomó, un dios ensanchó el agujero y la sacó por la fuerza mientras que los otros dioses le impedían volver a su escondite. Así el universo volvió a estar iluminado y la paz y el orden reinaron en el mundo. Susanowo fue castigado por su crueldad; le arrancaron la barba, se le confiscaron sus bienes y fue condenado al destierro dando comienzo a sus aventuras. (Ō-No-Yasumaro, Rubio, & Moratalla, 2008)

Este mito marca el final del ciclo cosmológico, referenciando la salida del Sol después de una tormenta o de un eclipse.

2.1.3 El *Kojiki* como documento

Tanto Anesaki (2015) como Rubio y Moratalla (2008), en su interpretación del *Kojiki*, entrevén un motivo oculto en la petición de este documento por la familia imperial. Exponen los casos en los que se puede ver una intención propagandística a favor de la familia imperial Yamato al implementar la mitología en un documento inicialmente de naturaleza crónico.

¹ Según Anesaki (2015), el nombre *Yasu* se puede traducir como “paz” pero en este contexto podría ser una referencia a la Vía Láctea o al Arco Iris.

² De este hijo, nacerá Ninigi “nieto del Cielo” que fundará el poder imperial en Japón.

En la historia de los descendientes de los dioses terrenales, se comienza a narrar algunos hechos difuminando entre realidad y ficción. Usando a la figura del emperador Jimmu, se enlaza la parte mítica con la histórica al afirmar que este emperador era descendiente del nieto de Amaterasu, Ninigi. Por tanto, se solidifica su poder y se justifica su gobierno sobre los demás clanes y familias por ser descendientes de poderes divinos. Sin embargo, en ningún momento se contempla que por ser descendencia divina, el emperador sea un dios. El gobernante es un humano mortal y por tanto puede morir.

En conclusión, el *Kojiki* es un documento de género híbrido entre religioso, histórico y propagandístico. A pesar de su intención oculta, su valor mitológico sigue vigente ya que la compilación de todas las leyendas, canciones y tradiciones forman la base del sintoísmo.

2.2 El folklore y sus criaturas

Mientras que el *Kojiki* tiene un origen político y un tono formal, el folklore japonés se nutre de las diferentes historias de cada zona de Japón. Ayudado por su separación en islas y sucesos naturales como tsunamis, volcanes o terremotos, cada comunidad o asentamiento tiene diferentes criaturas, leyendas y tradiciones que contribuyen a la creación de la rica tradición japonesa.

Desde los orígenes del país hasta mediados del siglo XIX, Japón no se gobernaba por un solo emperador, a efectos prácticos los diferentes clanes regían sobre un territorio con señor feudal, más tarde un general, a la cabeza (Toll, 2008). Este sistema de gobierno ayudaba en la alienación de las diferentes regiones del país y esta, alimentaba la imaginativa de la población. Cada región tenía diferentes leyendas locales de dioses que visitaban y dejaban restos de su paso como accidentes geográficos o zonas benditas donde levantar altares o templos que posicionaban a ese dios como dios protector del lugar.

Las criaturas que la imaginativa colectiva creaba solían estar basadas en hechos destacables que pasaban y que atribuían a la presencia de estas. A la mayoría de estos seres se les atribuía que eran descendientes de algún dios o que eran dioses caídos en gracia que solo querían usar sus poderes para crear caos o hacer travesuras.

Además de la atribución de una explicación fantástica a hechos especiales, el misterio de no saber lo que hay más allá de los límites físicamente humanos es también una gran fuente de inspiración para los japoneses. Uno puede navegar, pescar o nadar en el río y el mar pero nunca saber cómo son sus fondos, qué criaturas habitan; uno puede ir por el bosque pero preguntarse si pueden habitar seres imperceptibles para los humanos. (Anesaki, 2015)

En este apartado explicaremos algunos ejemplos más generales e importantes para luego profundizar en otros más adelante en el análisis.

2.2.1 Hadas y doncellas celestiales.

Las leyendas sobre hadas aparecen en gran cantidad en la imaginativa japonesa en forma de cuentos y fábulas. En la mayoría de estas historias, las doncellas o hadas son criaturas con dones o representaciones de la naturaleza que al final de la narración acaban casándose con seres humanos tras hacerles pasar por algún tipo de prueba. La doncella es ilustrada como un ser virginal y puro que es víctima de la corrupción y la codicia de la humanidad. Anesaki (2015) teoriza que gran parte de esta ficción usa como fuente historias indias y chinas como consecuencia de la inclusión del budismo en el país nipón, una vez más mostrando el increíble genio japonés para la adaptación de originales extranjeros.

Un hada originaria de Japón es Ko-no-hana-sakuya-hime o “la Dama que hace florecer los árboles”. Es el hada de las flores de cerezo, un símbolo importante japonés que representa el paso del tiempo y lo efímera que es la vida además de ser el símbolo del *bushido*, el código de los *samurais*³ (“Javi” en Japón Secreto, 2018). Se la suele representar volando y haciendo florecer los cerezos. En su historia, se casa con el nieto de Amaterasu, sirviendo como primer ejemplo de la unión entre doncellas celestiales y humanos.

Otro ejemplo es la doncella-Cisne, una doncella celestial vestida de plumas de cisne. Su historia se narra en “El vestido de Plumas”, donde se ve forzada a casarse con un hombre que le roba el vestido y le impide huir. Tras dar luz a un hijo, recupera su vestido gracias a una artimaña y regresó al Cielo. El concepto de una doncella cisne se puede ver en historias de otros pueblos pero no hay pruebas de que se sea una adaptación. (Anesaki, 2015)

2.2.2 Criaturas marinas.

El hecho de que existan criaturas marinas fantásticas en la mitología japonesa no debería sorprender. Las características topográficas de la zona, un archipiélago, implica que al menos un gran porcentaje de la población se dedica a la pesca que es el segundo recurso de la economía del país actualmente (Blog de Pesca, 2018). De estos pescadores, se relatan historias de criaturas no muy dispares a las occidentales.

Una figura importante en este ámbito es el *Ryujin* o dios-Dragón. Este tipo de criatura habita en el fondo del mar en un palacio de coral y cristal, su cuerpo es humano y tiene como sirvientes serpientes, peces y monstruos marinos. A menudo se le representa como un ser noble y sabio pero su benevolencia es frecuentemente consumida por la conducta necia o maliciosa de sus súbditos. En el folclore, se dice que las tribus de los dragones están a cargo de la lluvia y la tempestad.

De estas historias, surge la notable figura de Benten, la hija del Rey Dragón. Los japoneses la consideran la guardiana del amor, del agua, de la sabiduría, las artes, la música y la suerte (Mitología Universal, 2013). Las historias que se cuentan son apariciones a músicos famosos, respuestas a hombres piadosos que suplican riquezas o bajo la forma de una hermosa mujer que atrae el amor de los hombres. En varios

³ Guerreros japoneses.

sentidos, comparte la naturaleza de una doncella celestial en forma de una Princesa Dragón. Suele estar representada surgiendo entre las olas, como en el mito griego de Afrodita, llevando consigo siempre una *biwa*, un instrumento musical. Es venerada especialmente en las zonas de costa con capillas en islas de rara belleza como Itsushima, donde no se estaba permitido que ocurriera ni un nacimiento ni una muerte. En ella, se alza un templo rediseñado para venerar a Benten en vez de a la diosa primitiva del mar. Este cambio hizo que a Benten se la identificara con la diosa del Mar. El templo se alza en la costa donde, al subir la marea, parece que flota sobre el agua. La imagen que permanece es la representación del pintoresco y suntuoso Palacio del Dragón. (Anesaki, 2015)

Una criatura que aparece no solo en el folclore japonés, es la sirena o *ningyo* en japonés. La descripción de las sirenas japonesas difiere un poco de las historias occidentales aunque la base es la misma. En la versión japonesa, la parte de del cuerpo en forma de pez comienza desde el cuello, siendo la cabeza la única parte humana. Sin embargo, ambas versiones coinciden en que poseen un bello rostro y una voz encantadora aun que en las historias más primitivas japonesas, se les presentaba con un aspecto aterrador. Según el folclore japonés, la aparición de sirenas indicaba la llegada de tsunamis o tormentas; por ello se les consideraba de mal augurio. Otro elemento dispar entre las dos interpretaciones es, que mientras la sirena occidental ahogaba a los marineros y se alimentaban de ellos tras encantarlos con su voz, en las historias japonesas eran cazadas y comidas por humanos para obtener inmortalidad y eterna juventud. (Perez Riobó & Chida, 2012)

2.2.3 Demonios y fantasmas.

Como ya se ha comentado antes, los japoneses se preguntaban qué había más allá de lo que ellos podían ver en ese momento. Teniendo en mente esos límites humanos, tenían la creencia que este tipo de lugares que escapaban el control humano, era donde se conectaban los dos mundos en los que se dividía la realidad: la sociedad humana y la sociedad de los dioses. (Anesaki, 2015)

Es en estos lugares donde habitan los *yokai*. Este término ampara a un gran abanico de criaturas, incluso las anteriormente presentadas, ya que pueden adoptar tanto formas inertes como seres vivos. La definición más elemental que provee Anesaki (2018) es que los *yokai* son dioses caídos en desgracia a consecuencia del olvido de los humanos que los veneraban o por su propia corrupción y degeneración, distinguiéndolos así de los verdaderos dioses. A pesar de aparentar que todos los *yokais* tienen una predisposición violenta por su aspecto esperpéntico y siniestro, consecuencia de su caída al mundo de los humanos, no todos los *yokais* son seres malignos, algunos pueden traer fortuna o ayudar a gente en auxilio. La mayoría de estas criaturas tienen un humor cambiante, algunas veces son amigables y divertidos; y otras, peligrosos y violentos. (Chida & Perez Riobó, A, 2012)

Un *yokai* que carece de esta dualidad es el *oni*. Los *oni* son los demonios más fuertes, violentos y terroríficos de todo el panteón japonés. Su apariencia es parecida a la imagen que tenemos del diablo, el cuerpo rojo con cuernos y unos colmillos enormes. Lleva siempre consigo un mazo de hierro, el pelo enmarañado y va vestido solo con unos calzones. Los *oni* son los demonios portadores de enfermedades, expertos en tortura y devoradores de hombres. A pesar de presentar este concepto inicial, la

representación de los *onis* en las historias del folclore es tremendamente cómica. En estas historias, a los *onis* les encanta entrometerse en asuntos humanos pero son burlados por sencillas tretas con suma facilidad. Es por esto, que los *onis* son muy populares tanto en las obras teatrales y literarias japonesas como en las tradiciones populares como festivales o ceremonias.

Aunque los *yokai* más comunes son los que adoptan a seres vivos como humanos o animales, existen los que se manifiestan a través de objetos domésticos envejecidos o abandonados por sus dueños. Este tipo de *yokai* se le denomina como *tsukumogami*. Se dice que para ser habitado, los objetos han de cumplir cien años pero se puede evitar efectuando los ritos adecuados. Se activan por las noches y pueden producir enfermedades o enloquecer a las personas. El tipo de objetos que pueden ser infestados es muy amplio, pudiendo ser desde ropa, instrumentos musicales, utensilios de cocina, libros, armas, muebles etc. Esta criatura puede recordar a un *poltergeist* que todos conocemos pero carece del elemento fantasmal de este. (Chida & Perez Riobó, A, 2012)



Figura 3. *El fantasma de Oyuki*
Maruyama Okyo. 1750

Sin embargo, la existencia de espectros que vagan en por este mundo no es un concepto extraño en la cultura japonesa. Los fantasmas, *yurei* en japonés, son espíritus humanos que por algún motivo se aparecen a personajes de su vida anterior con el que tienen cuentas pendientes. El origen de estos seres se remonta a los principios del sintoísmo, cuando los jefes de tribus o chamanes eran considerados como dioses. Se creía que si se dejaba de venerar a ese “dios”, se convertía en *yurei* para atormentar a los súbditos, de ahí su apariencia humana. (Anesaki, 2015)

Se les representa en las obras de ficción o arte con una imagen muy concreta no muy dispar a la occidental. Normalmente, suelen ser mujeres, aunque nunca se dice que no pueda haber hombres, de tez pálida con el pelo largo y suelo vestidas con un kimono blanco mal atado. Suelen conservar el aspecto con el que murieron y se les muestra también al lado de un objeto que representa el motivo de su muerte. Por ejemplo, si está en un río o rodeado de agua significa que murió ahogado, si está al lado de un farol o una hoguera simboliza que murió en un incendio. También suelen representarse sin la parte inferior del torso o sin pies. Perez Riobó y Chida (2012) teorizan sobre las razones de esta omisión, teniendo en cuenta las influencias del teatro kabuki y sus vestuarios o que el primer trabajo artístico que representaba esta criatura carecía de estas partes del cuerpo. También consideran un origen mitológico para este detalle como que viajan en una nube para hacer el viaje a este mundo o

referenciando la creencia budista de que los *oni* cortan las piernas a los muertos cuando pasan al otro mundo.

Mientras que los *yokai* viven en el borde entre mundos, los *yurei* moran en el mundo de los muertos y sus límites son fijos e inamovibles pero tan nítidos como los de la vida y la muerte. Si bien los *yokai* tienen festivales y tradiciones dedicadas a purificar sus intenciones y convertirlos en protectores, con los fantasmas no existe ni se busca el contacto ya que su naturaleza extraterrenal es invariable y su único objetivo es resolver asuntos pendientes de su anterior vida. Es por esto, que los *yurei* no poseen

elementos cómicos en las historias japonesas y son considerados más terroríficos por su constante búsqueda de algo que pueda sofocar sus sentimientos de pérdida o rencor. (Anesaki, 2015)

A pesar de encontrar diferencias tan evidentes entre los dos tipos de criaturas, hay casos en que la división entre los *yokai* y los *yurei* no esta tan claramente delimitada. Criaturas como la *yuki-onna* o mujer de las nieves, pueden poseer características muy similares a las del *yurei*.

3. El concepto de *anime*.

Anime es el término usado para hablar de los dibujos animados procedentes de Japón y las características estilísticas que pueden presentar. Dentro de Japón, se usa para definir la animación en general. El uso de la palabra *anime* puede ser consecuencia de un anglicismo en que la palabra *animation* se transforma en *animēshon* (アニメーション) en japonés (Horno López, 2017) . Normalmente, el anime coge como referencia una historia ya publicada en forma de *manga* o comic japonés. Ambas versiones conviven de forma armoniosa puesto que el autor o *mangaka* da su total permiso para adaptar su obra ya que no todo el mundo está dispuesto a gastar dinero en comprar los tomos o ni siquiera leer. Estas dos versiones pueden diferir en algunos momentos como en la censura de escenas más violentas o la inclusión de capítulos extras que no aparecen en el *manga*, lo que los fans denominan como “relleno” (LKaiser, 2009).

Es por esta adaptación de obras que las series de animación japonesa no suelen tener capítulos episódicos y suele desarrollar tramas complejas durante un número de episodios que se dividen en temporadas o medias temporadas. Este género presenta elementos tanto de la cultura occidental como de la japonesa, rescatando arquetipos de personajes, la duración de los capítulos y la técnica de animación entre otros y combinándolo con el énfasis en la representación de la vida cotidiana o el estilo de dibujo tradicional modernizado de los japoneses. Algunos elementos que diferencian el *anime* a la animación occidental son de carácter técnico o visual y por tanto ayudan a clasificar qué tipo de animación se está viendo y de dónde procede (Horno López, 2017). Uno de estos elementos puede ser el tipo de efectos cinematográficos que usan, como ángulos o cortes dramáticos que no se verían en una animación occidental. Otro factor podría ser que, como ya se ha mencionado antes, los japoneses tienen un estilo de dibujo muy diferente al occidental, dando énfasis a los ojos y la estilización de un cuerpo que no queda absolutamente natural (Yordano Sempai, 2009).

3.1 Géneros del anime.

El anime ofrece una gran variedad de series que pueden atraer a todo tipo de público. Podemos ver como series que han formado parte de la infancia de algunos en Occidente, son *anime* pero no son concebidas como tal en la mente de aquellos que las conocen como *Heidi* o *Marco*. Esta gran oferta de series ha contribuido en la gran popularidad de la animación japonesa, que se ha convertido en un fenómeno cultural alrededor de estas series.

Para categorizar cada tipo de serie, los japoneses suelen hacer esta división mediante dos criterios: la edad a la que va dirigida la serie y la temática general de esta. Aunque se separen en edades y temáticas, a menudo pueden ser combinaciones de diferentes tipos o ser difícilmente divisibles.

3.1.1 Según el público objetivo.

Este tipo de clasificación tiene en cuenta el promedio de edad de los espectadores que puedan sentirse atraídos por la serie. Cada término significa literalmente al grupo demográfico al que se refieren, dividiendo entre género y edad aunque puede atraer a gente de otro público que no sea el objetivo de la serie como sucede con las tremendamente populares series *shonen* de las que hablaremos más adelante en este apartado.

El *kodomo*, traducido como “niño”, es el término que se emplea para denominar a las series que están destinados al público infantil. (Yordano Sempai, 2009) Esta temática está muy alejada del realismo ya que los protagonistas son o pueden estar acompañados de animales sentientes. La estética general del dibujo es suave, sin ángulos muy extremos que presenta a los personajes de forma más amable y adorable para atraer y remarcar la atención de los niños. Como la mayoría de dibujos infantiles, cuentan con una moraleja al final de cada capítulo. Consideramos *kodomo* a series como *Heidi*, *Pokémon*, *Hamtaro* o *Doraemon* (Aristizabal, 2013).

Los animes del género *shonen* van dirigidos a una audiencia masculina adolescente donde el protagonista es de su misma edad, no pasando de los 18. Este tipo de anime está muy ligado a la acción, a la aventura y a la superación de obstáculos. La acción es muy dinámica, a veces dejando de lado temas como el romance pero dando énfasis a la camaradería y la hermandad (Martí, 2018). El tipo de dibujo cambia mayormente en la representación de los personajes, dando a los personajes masculinos un gran físico y a las mujeres una apariencia más atractiva. Este género es muy popular y algunas de las series más recordadas y con más seguimiento son de este género, como es el caso de los casos de estudio *Naruto* y *Bleach*; y series emblemáticas como *Dragon Ball* o *Saint Seiya*.

El *shojo* es un tipo de anime que tiene como objetivo atraer a las chicas adolescentes. Este género suele tener como protagonista a una muchacha adolescente, normalmente de 16 años, y, al contrario que su contraparte el *shonen*, se centra más en el romance o las relaciones interpersonales de los personajes de forma idealizada (Einsenbeis, 2014). Esto no quiere decir que no haya acción ni aventura, como podemos ver en los *shojo* *Sailor Moon* o *Sakura Cazadora de Cartas*. En este tipo de series, los rasgos faciales se hacen más dulces, con los ojos más grandes, y más centrados en la belleza facial que en la corporal.

El *seinen* es el género que va directamente después del *shonen*, teniendo como objetivo a jóvenes adultos de entre 18 a 25 años. Se diferencia con su versión más joven en que las tramas son más maduras con temas más serios, incluso de juego psicológico, que dan paso a escenas mucho más explícitas que en el *shonen*. Estas historias suelen tener personajes mucho más adultos que viven en una trama que no siempre puede acabar bien o simplemente no hay victoria posible. (Esparza, 2015) Varios ejemplos de esta categoría podrían ser *Cowboy Beebop*, *Akira* o *Ghost in the Shell*.

Las series *josei* son, como el *shojo*, series que tienen como público objetivo chicas, esta vez, de entre 18 a 25 años. La base de este género es como la de su versión más joven pero abordando el tema del romance y las relaciones de forma más madura y realista incluso discutiendo temas como la infidelidad o los acosos sexuales (Einsenbeis, 2014). En este tipo de series, la protagonista es normalmente una adulta joven pero también puede ser un protagonista masculino tipo “chico-bonito” con tendencias homosexuales en su trama. Series notables de este género son *Paradise Kiss* o *Nana* de la *mangaka* Kiriko Nananan.

3.1.2 Según temática.

Como en la producción audiovisual occidental, existe la clasificación en géneros en base a la temática de la trama, muchos los compartimos, como por ejemplo la comedia, la acción o el romance establecidos en Occidente por los dramaturgos griegos y en Japón por el teatro Noh⁴, estos últimos han ido desarrollando unos géneros más particulares dentro de estos más comunes que referencian al tipo de protagonista, la historia o el ambiente de la serie.

Al contrario del caso occidental, las series de acción japonesas se adaptan al público objetivo al que apelan, depende del tono de la serie que esta acción sea más realista o más fantasiosa. Podemos comparar las batallas o combates de un *shonen* como *Dragon Ball* a un *shojo* como *Sailor Moon*, o incluso al *kodomo Pokémon*, por la involucración de elementos mágicos o personajes con poderes especiales que hacen de las escenas de acción un espectáculo sobre dramatizado. Los elementos que separan este tipo de series son característicos de los personajes, el tono de la serie y lo explícita que pueda ser dicha acción. Es en estos factores distintivos que se forman diferentes clases de series de acción (Sánchez, 2018).

En los géneros que se forman en base a las características de los personajes encontramos las series *magical girl* o *Mahō shōjo*, que tienen como característica central el protagonismo de una chica con poderes o una chica-bruja. Se centra en las aventuras que puede vivir esta chica y da énfasis a la representación de la vida cotidiana y como compagina estas dos realidades. Algunas series *magical girl* que llegaron a nuestras televisiones son *Sailor Moon* o *Magical DoReMi* (Martínez, 2016). Otro ejemplo podrían ser las series *sentai*, traducido como “escuadrón de lucha”, que se caracterizan por tener como protagonistas a un grupo de superhéroes que luchan contra el mal. Este tipo de series fueron muy populares en los 70, dando inspiración a la serie occidental *Power Rangers* (Delgado, 2017). Series *anime* conocidas de este género en occidente son *Saint Seiya* o la popular *My Hero Academia*. Un género que fue bastante popular es el *mecha* o el de los robots gigantes. Este tipo de anime, como dice el nombre, centra su trama en el uso de robots gigantes para la batalla. Es un género nacido en Japón pero que se extendió por buena parte del mundo, dando a conocer series como *Mazinger Z* a los espectadores occidentales, aunque en Japón fue más popular la serie *Gundam*. (Yordano Sempai, 2009)

⁴ Teatro tradicional japonés que data del siglo XIV.



Figura 4. Poster promocional de Mazinger Z



Figura 6. Poster promocional de Magical DoReMi



Figura 5. Poster promocional de Saint Seiya

Además de los personajes, el tono de la serie es un elemento a tener en cuenta al clasificar las series animadas. Existen series que se centran en temas más realistas y menos en la creación de escenas visualmente espectaculares aunque siempre quedará presente esa ligera dramatización de escenas que caracteriza al estilo anime. Es el caso del *mentatei* o series policíacas, que se centran más en la resolución de casos episódicos o un caso que se resuelve a lo largo de los capítulos que dure la temporada. En estos casos, los colores y, por tanto, el ambiente son más apagados que en otro tipo de series. Esto añade un velo de seriedad y madurez que apela más a públicos más adultos. Ejemplos de este tipo de series son las populares *Detective Conan* y *Death Note*.

Como último factor, está el grado de temas sensibles para audiencias infantiles o las escenas explícitas en las series. Un concepto bastante conocido es el *gore*, que referencia a lo sangrientas y explícitas que puedan ser las secuencias de acción en una serie. Esta noción puede valorarse más como una cualidad de la serie que como género en si ya que existen series de diferentes géneros que tienen escenas *gore*. Es el caso de la serie *Shingeki no Kyojin* traducido al inglés como *Attack on Titan*, que es valorada como una serie *shonen* en el género de acción, dramático y suspense que contiene un gran contenido *gore*. A parte de la violencia, hay que tener en cuenta el nivel de contenido explícito en el ámbito sexual. Las series románticas son una gran parte de la cultura del anime, las *romakome* son las comedias románticas que podemos ver también en occidente que sirven como género base de muchas series *shojo* o *josei* como *Love Hina* o *CLANNAD*. En un grado más explícito podemos posicionar al *ecchi*, que presenta situaciones eróticas con contenido sexual que se desarrollan hasta llegar a la comedia. Este tipo de series no llega al nivel de contenido explícito que encontramos en el *hentai*, anime pornográfico. Traducido literalmente como “pervertido”, el *hentai* son videos de animaciones de carácter pornográfico que lleva el grado de explícito al máximo. Suelen ser videos separados o parte de una colección sin argumento claro pero con los mismos personajes o temáticas. (Yordano Sempai, 2009)

Al exponer la gran cantidad de tipos de anime, de temáticas y de personajes, podemos observar el porqué de su gran popularidad. Gracias a esa gran variedad de contenido, puede atraer a un amplio público que tiene asegurado que al menos una de esas series será de su agrado. La combinación entre la imaginativa japonesa y la

creación ilimitada de la animación componen un producto muy atractivo para los espectadores.

4. Mitología en el *anime*.

Una vez asentados los conceptos en los que nos vamos a basar para realizar el análisis, pasaremos a presentar brevemente los casos de estudio que han sido elegidos para el análisis siguiente por su gran contacto con la mitología japonesa y el uso que hacen los autores de esta para sus creaciones. Además, estas series cuentan con un gran contenido de metraje que ayuda a que se desarrollen los conceptos obtenidos de esta inspiración de la tradición.

El primer caso es la serie popular *Naruto*. Basada en el *manga* de Mashashi Kishimoto del mismo nombre, esta serie se divide en dos partes, *Naruto* y *Naruto: Shippūden*, a consecuencia de un salto temporal argumental. Este *shonen* trata sobre la historia de Naruto, un niño huérfano que vive en una aldea de ninjas y aspira a ser el mejor de todos para ser reconocido y querido. Durante el transcurso de la serie, seguimos las aventuras y los desafíos que debe pasar el protagonista para lograr su objetivo al mismo tiempo que se nos presenta el desarrollo de sus relaciones con sus compañeros y maestros. Esta serie está inspirada puramente por la mitología, aparente en sus personajes, criaturas y creencias; y cultura japonesa representada en la forma de vida, el vestuario y nombres de personajes; y forma un mundo nuevo a partir de dicha inspiración. Con una duración de 220 capítulos en la primera parte y 500 en la segunda, se emitió por primera vez el 3 de octubre de 2002 y finalizó el 23 de marzo de 2017, amasando una gran cantidad de fans durante los años. (Naruto Wiki, 2013)

Otro caso para estudiar es *Inuyasha*, una serie también basada en un *manga*, esta vez de la *mangaka* Rumiko Takahashi. Mientras que el comic empezó en 1996 y acabó en 2008, la serie comenzó el 16 de octubre de 2000 y se tomó un descanso en 2004 tras 167 capítulos para luego ser terminada bajo el título de *Inuyasha Kanketsu-ken* desde 2009 hasta 2010 añadiendo 26 últimos capítulos (Inuyasha Wiki, 2011). Cuenta la historia de una joven estudiante del mundo actual llamada Kagome que viaja por accidente al pasado a través de un pozo mágico. Al salir del portal, se encuentra en el Japón Antiguo donde todas las leyendas de criaturas fantásticas se hacen realidad. Es en este periodo histórico que se cruza con el medio-demonio Inuyasha, que la confunde con otra persona, Kikyo, una sacerdotisa con poderes mágicos. Inuyasha y Kagome, por vicisitudes del destino, son forzados a trabajar juntos para encontrar los pedazos de la perla Shikon, una joya que concede todos los deseos ya sean buenos o malos, y acabar con el mal que la acecha. Es notable de esta serie el hecho de que se base en el periodo Edo (1603-1868) donde la imaginación y el folclore estaba más vivo que nunca en Japón y use todos los recursos que proveen para usar criaturas conocidas en la tradición japonesa.

El siguiente caso de estudio es la serie *shonen Bleach*, inspirada en el *manga* de Tite Kubo del mismo nombre. *Bleach* trata sobre el adolescente Ichigo Kurosaki que, por causas del destino, se encuentra con la *shinigami* Rukia Kuchiki. Esta le cuenta sobre la existencia de los *shinigamis* y de su papel como defensores de las almas puras. A causa de una batalla complicada, Rukia se ve debilitada e incapaz de seguir con su

trabajo, lo que causa que Ichigo se vea obligado a transformarse en *shinigami* sustituto mientras ella se recupera con forma humana. La serie comienza con una serie de capítulos episódicos durante la primera temporada para luego construir una trama compleja que contiene varios arcos. Lo que llama la atención de esta serie es la inclusión de elementos tradicionales japoneses, como la vestimenta tradicional, a la actualidad y la reinención de otros elementos a un estilo propio, como la inclusión de *shinigami*. En el caso de esta serie, el manga inició su publicación el 20 de agosto de 2001 y finalizó el 22 de agosto de 2016 mientras que el anime comenzó a emitirse en 2004 y finalizó su producción en Japón en 2012, dejándola inacabada con 366 capítulos (Bleach Wiki, 2012).

Por último, estudiaremos la serie *Death Note*. Basada en el *manga* de Tsugumi Ohba, esta serie trata sobre la historia de Light Yagami y su descubrimiento de una *death note*, un cuaderno con el poder de matar a cualquier persona si su nombre queda escrito en él. Queda luego revelado que estos cuadernos pertenecen a los *shinigamis* cuando el propietario de la *death note*, Ryuk, se le aparece. Durante el transcurso de la serie se relata la cruzada de Light, bajo el pseudónimo de “Kira”, contra los criminales usando el cuaderno y la investigación policial que se produce para detener la matanza. Esta serie cuenta con un elemento central traído de la tradición japonesa, los *shinigami*, y lo inserta en el Japón actual de una forma más oscura que hace juego con la temática de la serie, el *mentatei*. Esta serie comenzó el 3 de octubre de 2006 y finalizó el 26 de junio de 2007 con 37 capítulos que abarcan la totalidad de la trama del *manga* (Death Note Wiki, 2012).

Teniendo estas series como el contenido a analizar, contendremos el análisis en tres tipos de inspiración de diferente naturaleza: la creación de personajes usando personajes de la mitología como base, la inserción de criaturas mitológicas para enriquecer la trama y el uso de argumentos que aparecen en la narrativa tradicional japonesa.

4.1 Figuras clave de la mitología como personajes principales en *Naruto*.

4.1.1 *La Leyenda de Jiraiya el Galante* y los *Sannin* de *Naruto*.

En el mundo de *Naruto*, los ninjas son clasificados por rango siendo *genin*, *chūnin* y *jōnin* los más habituales. Sin embargo, hay un tipo de rango que solo recibieron tres ninjas legendarios, los *sannin*. Estos ninjas son Jiraiya, Tsunade y Orochimaru. En la literatura japonesa encontramos estos tres nombres en una sola obra, *La Leyenda de Jiraiya el Galante*, una obra escrita por diferentes autores de 1839 a 1868.

En esta serie de novelas ilustradas se cuenta la historia de Jiraiya del clan Kyushu, que se convirtió en el jefe de una banda de ladrones. El joven se entrenó en la magia de los sapos y se convirtió en un sabio inmortal. Un tiempo después, se enamoró y se casó con Tsunade, una sacerdotisa con el poder de las babosas. Su matrimonio fue feliz y próspero hasta que uno de los subordinados de Jiraiya fue maldecido por un hechizo de una serpiente y se convirtió en Orochimaru, traicionando a su maestro. La pareja entonces decidió luchar contra el brujo pero terminaron afectados por el veneno de la serpiente y cayeron desfallecidos. La historia acaba abruptamente en este punto, dejando la trama incompleta y sin saber la suerte de los protagonistas. (Otakuniverse, 2011)



Figura 7. Jiraiya en la serie *Naruto*.



Figura 8. Jiraiya en las ilustraciones

La versión representada en “Naruto” no es muy diferente, dejando la esencia de sus personajes casi intacta, y solo adaptando las circunstancias que los rodean al mundo que se ha creado. En esta historia, los tres eran componentes de un escuadrón ninja que por sus grandes logros fueron acuñados como los *sannin*. Sin embargo, Orochimaru fue consumido por la curiosidad de sus experimentos con personas y fue expulsado de la aldea convirtiéndose en un renegado. Durante gran parte de la historia relatada en el *manga* y *anime*, Orochimaru es posicionado como el villano principal que hace que uno de los amigos más cercanos a Naruto, Sasuke, abandone la aldea y se una a su bando.



Figura 9. Orochimaru en la serie *Naruto*.



Figura 10. Orochimaru en las ilustraciones

Jiraiya, por otra parte, se convierte en un mentor para Naruto, guiándolo para mejorar sus habilidades como ninja. La personalidad que tenía en la historia original, un ladrón galante, se transforma en ser un ninja muy habilidoso pero terriblemente pervertido, dando lugar a escenas cómicas entre los personajes.

En *Naruto*, Jiraiya se siente atraído por Tsunade pero por su carácter lujurioso nunca llegan a ser pareja. En esta versión, Tsunade es una gran médica ninja con el poder

de conjurar babosas, igual que en la versión tradicional. Es por su gran intelecto y poder que la nombran *Hokage*, el rango más alto, líder de toda la aldea. Sakura, la amiga más cercana a Naruto, se convierte en su estudiante para lograr ser una gran médico ninja. (Pierrot, *Naruto*, 2002)



Figura 11. Tsunade en la serie *Naruto*.



Figura 12. Tsunade en las ilustraciones tradicionales.

Una vez comparados los dos lados, podemos ver como el autor conservó la naturaleza de sus poderes intacta entre versiones, transformando la magia por técnicas ninja y la habilidad de invocar o transformarse en los animales a los que se atan, una reinterpretación de una tradición que se usa a la hora de construir personajes con base y unas peculiaridades que, al menos al espectador japonés, puede ser familiar.

4.1.2 *Sennin*, los ermitaños.

Como hemos mencionado en el caso de Jiraiya, la posibilidad de conseguir la vida inmortal y poderes especiales va ligada al concepto de los *sennin* o “Hombres de la Montaña”. Se creía que estos ermitaños eran capaces de obrar proezas sobrenaturales relacionadas con su comunión con la naturaleza, pero lo que más define a los *sennin* es que veían más allá de lo que presenta el mundo, gozaban de su vida inmortal con carácter sereno y vivían desapegados del cuidado personal. Se decía que para conseguir esa bendición, uno tiene que alimentarse con vegetales crudos, caminar entre las montañas, bañarse en agua fría y no dormir bajo techo (Anesaki, 2015).

Muchos de estos *sennin* están relacionados con animales o con plantas con las que esperan estar en comunión para conseguir su poder. En el caso de Jiraiya el Galante, se refiere al *Gama Sennin*, “El Maestro Sapo” como fuente de su poder (Otakuniverse, 2011). Esta figura aparece en la serie *Naruto* cuando el protagonista va a la cumbre de maestros sapos para conseguir el poder del *sennin*. En este caso, los poderes que recibe y el modo de conseguirlos son diferentes. Al ser una serie centrada en el combate por técnicas ninja, la inmortalidad se transforma en un “modo” que aumenta las capacidades físicas, sensoriales y espirituales de aquel que lo usa. El modo de adquisición no es más fácil que en la creencia tradicional, el que está dispuesto a recibir esos poderes debe conseguir una unión armónica entre la energía natural, la

energía física y la energía espiritual. Si no se llega a esa unión, se corre el riesgo de convertirse en el animal del que se está tratando de conseguir el poder. En el caso de Jiraiya, no consiguió este balance de forma adecuada así que adquirió un modo Sennin Imperfecto que deforma sus facciones y sus extremidades hasta simular las de un sapo. Por otra parte, su pupilo, Naruto, consiguió la forma perfecta y solo se manifiesta en un cambio en los ojos (Pierrot, *Naruto Shippuden*, 2007).

La apariencia de los sapos que salen en la serie refleja la figura de los *yokai gama*, sapos del tamaño de una enorme roca. En el mundo de *Naruto*, no se referencia nunca a una criatura como un *yokai*, si no como una manifestación de una técnica *ninjutsu*⁵ o seres sabios de edad incierta, normalmente animales. En la tradición japonesa, los *gama* no son *yokai* que pretenden mal, sino que aparecen como intimidantes por su tamaño pero ayudan generalmente a los seres humanos. (Chida & Perez Riobó, A, 2012) En la versión de “*Naruto*”, los sapos tienen diferentes tamaños y tienen la facultad del habla; pueden ser invocados si se realiza un contrato entre ninja y sapo. Los sapos más destacables son los tres sapos gigantes, Gamabunta, Gamaken y Gamahiro, que aparecen cuando Naruto los invoca para una gran batalla (Pierrot, *Naruto Shippuden*, 2007).



Figura 13. Gran Sapo. Takehara Shunsen, 1841.



Figura 14. Gamabunta, Gamaken, Gamahiro, y Naruto.

4.1.3 Itachi y la comadreja.

Una forma de incluir folclore sin directamente presentar el elemento tal y como aparece en la tradición es la personificación. En este caso, la *kamaitachi* o comadreja falcada aparece como un personaje significativo en la serie *Naruto*.

La *kamaitachi* es una comadreja con extremidades en forma de armas cortantes semblantes a hoces⁶ que causan heridas profundas y laceraciones. Según Pérez Riobó y Chida (2012), la característica por la que se conoce la *kamaitachi* es: “[...] la

⁵ Artes marciales de espionaje y guerrilla que dominan los ninjas.

⁶ Hoces se traduce como *kama* en japonés, mientras que *itachi* se traduce como comadreja. El nombre de este *yokai* se compone de estas dos palabras para especificar su naturaleza.

creación de un vacío de aire en el corazón de los remolinos de viento que, al impactar con el cuerpo humano, corta la piel de un modo limpio y seco”. Lo notable de esta habilidad es que las laceraciones no sangran ni duelen en un principio, es después de un tiempo que la víctima puede desmayarse o marearse para luego sentir un dolor muy agudo sin heridas aparentes.

El personaje que se inspira de esta criatura es el ninja renegado Itachi. Itachi pertenece al clan Uchiha, uno de los clanes ninja más poderosos. Una de las herencias de este clan es la técnica ocular, el *Sharingan*. Esta técnica es uno de los *kekkei genkai*⁷, aumenta la capacidad ocular para encontrar detalles, copiar *jutsus*⁸ y ver a través de los cuerpos para ver la energía espiritual del contrincante. A parte de estas habilidades, el *Sharingan* puede crear los más potentes *genjutsus*, técnicas ilusivas, siendo capaz de convencer al cerebro que la alucinación es real. (Naruto Wiki, 2013). Un usuario de *Sharingan* puede llegar a utilizar los *genjutsus* llamados *Izanami* e *Izanagi*⁹. El *Izanagi* permite al *ninja* deformar la realidad durante un corto periodo de tiempo, transformando la realidad en ilusión y viceversa. El *Izanami*, en cambio, habilita al portador a crear un bucle dentro de acontecimientos que ya ocurrieron, pudiendo decidir el resultado de estos. Cada *Sharingan* tiene un patrón diferente, aunque en su forma primigenia tiene forma de molinillo, que con un entrenamiento continuado otorga una habilidad especial que solo puede usar el poseedor de esos ojos.



Figura 15. Itachi usando el *Tsukiyomi*.

Como Itachi es un portador del *Sharingan*, su habilidad con los *genjutsus* es elevada, siendo aquí donde ocurre la relación entre conceptos. La técnica con que se nos presenta su alto nivel de habilidad en la serie es en el uso del *Tsukiyomi*. Una técnica ilusoria exclusivamente usada por Itachi que atrapa a la víctima en una ilusión a través del contacto visual. En esta ilusión, se queda totalmente a merced del usuario, que puede controlar el tiempo, el espacio y la masa dentro de ella. Puede hacer que segundos

parezcan días, torturando intensamente a los atrapados o enseñándoles imágenes horribles y agónicas sin poder salir hasta que el conjurador lo decide así. Puesto que es una ilusión que ocurre en la mente de la víctima, no puede matar ni herir físicamente pero, al salir de dicha ilusión, todo el dolor queda presente mentalmente y hace que el afectado quede debilitado y con posibles problemas psicológicos. Para los testigos ajenos a la ilusión, la víctima ha recibido daño de repente, sin ningún contacto físico. Es por esto que Itachi no solo comparte nombre con el *yokai* si no que sus habilidades están fuertemente basadas en el folclore que rodea esta criatura.

⁷ Técnicas ninjas que solo se pueden usar por herencia, no pueden ser copiadas ni enseñadas (Naruto Wiki, 2013).

⁸ Palabra japonesa para “técnica ninja” en la serie “Naruto”.

⁹ El hecho de que se llamen igual que los Dioses Fundadores no significa que tengan relación más allá de eso, al menos en este caso.

4.2 Criaturas como complemento de la narrativa

4.2.1 Las diferentes versiones de los *shinigamis*.



Figura 16. Representación de un *shinigami* en el libro *Ehon Hyaku Monogatari* .1841.

En el apartado 2, hemos presentado a Izanami como Diosa de la Muerte del sintoísmo. Sin embargo, los *shinigamis* son introducidos como dioses de la muerte en la literatura japonesa del siglo XVIII a consecuencia del choque de ideas entre el budismo y el sintoísmo que aportaban a la imaginativa colectiva japonesa. Aunque el papel sea el mismo, dioses de la muerte, no comparten la misma naturaleza que Izanami. Los *shinigami*¹⁰ emplean un papel más maligno que la diosa, ya que ella desempeña un papel vital para el equilibrio de la vida. Estas criaturas son la manifestación de las almas de los muertos que actúan malévolamente sobre las personas vivas mediante la posesión e induciéndoles el deseo de morir. (Tanatopedia, 2015)

En el *anime* más reciente se ha podido ver un auge en el uso de esta figura que, aunque el tono de la historia influya la representación de su naturaleza, siguen manteniendo una base mínima de la idea original. Estas series que implementan esta figura dentro de nuestros casos son, en mayor medida, *Death Note* y *Bleach*; y con un uso más ocasional, *Naruto*.

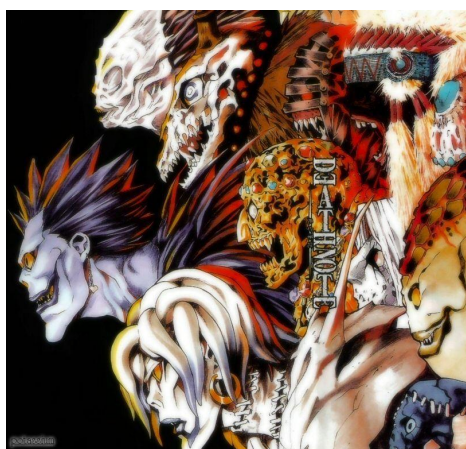


Figura 17. Apariencia de los *shinigamis* de *Death Note*

En el caso de *Death Note*, la figura del *shinigami* juega un papel neutral más que conservar su naturaleza maligna. Es decir, físicamente parecen malvados pero sus intenciones no son esencialmente malas. Físicamente conservan la figura decadente e intimidante que se había imaginado a priori pero su objetivo y propósito de existencia no es llevar a la gente al suicidio sino que ocupan el papel que inicialmente tendría Izanami, segar las almas a las que se les ha agotado el tiempo en el mundo de los vivos.

En esta versión, los *shinigamis* poseen unos ojos especiales que pueden ver el tiempo restante de vida y la fecha de muerte de los humanos, lo cual les ayuda a cumplir su cometido. Estos seres se mantienen con vida

mucho tiempo cuando siegan vidas mediante sus cuadernos, que añaden años de vida al *shinigami*. Un *shinigami*, en este mundo, puede morir por no usar su cuaderno en mucho tiempo o por salvar a alguien que debía morir, en este último caso su cuerpo se desvanece dejando solo la *death note* y se traspasan los años de vida a la persona a la que ha salvado. Un concepto que añade la serie es el uso de pactos. Un humano puede adquirir "Ojos de *Shinigami*" mediante un pacto a cambio de la mitad de sus años de vida pero perderá sus ojos si pierde la posesión del cuaderno sin

¹⁰ Su nombre procede de la combinación de las palabras *shin* "muerte, y *kami*, "dios". (Death Note Wiki, 2012)

restablecerse los años restados. En la historia, los *shinigamis* adoptan un rol de observadores, sobre todo Ryuk, que adopta una forma totalmente pasiva pero interesada en lo que ocurrirá después sin el interceder en ningún momento

En la serie *Bleach*, la ambientación es totalmente opuesta. Los *shinigamis* son espíritus que se encargan del balance de almas en el mundo. Pertenecen a una organización militar, La Sociedad de Almas, y su cometido consiste en llevar los espíritus puros, los “Plus”, al más allá y a combatir aquellos que se hayan corrompido y transformado en los monstruosos “Hollows”. La forma en la que están representados es más viva y humana, dejando de lado la apariencia retorcida del anterior caso. No se ven diferencias claras físicamente entre un humano y un *shinigami* excepto en el atuendo. Los *shinigamis* de *Bleach* visten un traje tradicional japonés de color negro y cargan con una espada que representa su alma y fuerza. Estas espadas tienen personalidad y varían en la naturaleza de los ataques que pueden realizar. Estos *shinigamis* están formados por átomos de energía espiritual y no pueden ser vistos por los humanos. Esto no quiere decir que no puedan ser heridos y ni morir, ya que pueden perecer como cualquier humano a manos del enemigo.

Esta representación trata de retratar una versión más humana y agradable de los *shinigamis*, poniéndolos como personajes que nos resultan entrañables o atrayentes visualmente y más cercanos a los humanos dejando de lado la versión oscura que proponía la idea original

Por último, en la serie *Naruto*, las escasas apariciones de esta figura compensan con el drama y pesado significado que trae consigo cada vez que es invocada. En esta versión conserva gran parte de sus características pero se le atribuye un aspecto casi demoníaco y fantasmal. El *shinigami* de *Naruto* es una entidad espiritual que aparece cuando un ninja usa la técnica prohibida “Sello Consumidor del Demonio de la Muerte”, que provoca que dicho *shinigami* absorba las almas del oponente y la del usuario y las sella en su estómago. Las almas que queden atrapadas dentro del estómago están destinadas a sufrir por toda la eternidad y no descansar en paz jamás. La invocación de esta técnica supone la muerte segura de aquel que la use. Esta versión conserva la apariencia terrorífica de una forma más sofisticada y el conocimiento de las consecuencias que conlleva que aparezca dicho *shinigami* añade a su factor temible.



Figura 19. Aparición del *shinigami* en el manga de *Naruto*.



Figura 18. Algunos personajes de la serie *Bleach* con su atuendo de *shinigami*.

4.2.2 Las bestias con colas.

Un elemento frecuente en el anime, ya por su popularidad dentro de la cultura japonesa o por su versatilidad, es el zorro. Este animal tiene varias versiones dentro del sintoísmo dependiendo de la naturaleza de su personalidad. En la versión positiva, el zorro es el mensajero de los dioses que protege los campos en las temporadas de recolección. También se presenta el caso de los Kyubi no Kitsune, zorros con nueve colas que traen paz y prosperidad en sus apariciones. En la forma más maligna, nos encontramos con la figura del *kitsune*., un *yokai* molesto y peligroso que tiene el poder de transmitir enfermedades y poseer a los humanos. Estos *yokais* son conocidos por cambiar de forma usando hojas en la cabeza para engañar a los humanos. Las formas que más suelen adoptar son las de jóvenes bellas que atraer a humanos despistados. Hay relatos de *kitsunes* que llegaron a casarse y tener hijos aguantando el engaño hasta que se debilitaron, apareciendo su cola. A parte de esta habilidad, los *kitsunes* son conocidos por hacer travesuras a humanos como darles té de orina o robar objetos de valor y esconderlos. (Chida & Perez Riobó, A, 2012)



Figura 20. Shippo, el *kitsune* de *Inuyasha*

En la serie *Inuyasha*, encontramos esta figura en el personaje de Shippo, un pequeño *kitsune* que acompaña a los protagonistas durante sus aventuras. Sus habilidades son totalmente exactas a las del folclore original, usando pequeñas hojas para transformar su apariencia y apareciendo por primera vez en la serie causando problemas al grupo protagonista con sus travesuras. Su personalidad también refleja la naturaleza de esos *yokai*, siendo travieso y con intenciones dudosas bajo un marco de entrañable y dulce inocencia. La apariencia de Shippo no es la de un zorro literal,

sino que tiene la forma de un niño con cola de zorro. Esta característica se ve en varias clases de *yokai* que aparecen durante la serie, manteniendo un aspecto humano con ligera facciones y comportamientos animales.

La representación del zorro como un animal más sagrado la encontramos en el *anime* *Naruto*, donde el Kyubi se ve transformado en un gigante monstruo que siembra la destrucción con su inmenso poder. En el prólogo de la serie, se cuenta que el Kyubi atacó la aldea, segando innumerables vidas, hasta que fue sellado dentro de un bebé, Naruto. El protagonista, no es consciente de este hecho hasta más adelante en la serie donde se manifiesta el poder que le presta esta criatura a la hora de usar *ninjustu*. Este poder se ve representado en la cantidad casi ilimitada de energía espiritual que posee Naruto, lo que ayuda a usar técnicas difíciles y de forma repetida. Este poder viene con un gran peso, ya que el Kyubi siempre está acechando en el sello, intentando liberarse. Es en momentos de debilidad, donde le propone tratos para prestarle más fuerza a cambio de ser liberado o incluso intentar forzar su salida del cuerpo de Naruto. Una vez ya expuesto el rol que tiene en la serie, podemos ver las claras diferencias entre la versión original y la de este *anime*, totalmente invirtiendo sus poderes; de la paz a la hostilidad, de la prosperidad a la destrucción.



Figura 21. El Kyubi de Naruto.



Figura 22. Ilustración tradicional de un kyubi.

Otro tipo de animal que aparece en el folclore japonés y tiene como característica señalada su cola es el *nekomata*, un gato de dos colas. Estos gatos, tienen su origen explicado de varias formas diferentes, una de ellas dice que los *nekomatas* son gatos de gran tamaño con la capacidad del habla que bajan de las montañas para matar a humanos. La otra versión cuenta que estos *yokais* nacen de los gatos domésticos, cuando envejecían se transformaban en demonios. En base a esta creencia, en el suroeste de Japón, cuando un gato llegaba a los dos años se le preparaba habas y pescado y se le decía que era libre, con lo que el gato abandonaba el hogar. (Chida & Perez Riobó, A, 2012)

De forma bastante arraigada a la original, la representación de esta criatura en *Inuyasha* aparece como un acompañante del equipo protagonista, Kirara. Esta *nekomata* tiene como base la primera versión del mito con un par de giros que hacen el personaje más interesante. En esta serie, la *nekomata* es una gata que tiene poderes especiales que hacen que aumente de tamaño y cambie a un aspecto más amenazador, semblante a un tigre dientes de sable. A parte de conseguir una gran fuerza, esta forma le permite volar, siendo un medio de transporte en varias ocasiones durante la serie. A pesar de no tener la capacidad del habla, Kirara posee una gran inteligencia y comprende el habla humana, manifestando su propia voluntad e individualidad y no como una mascota.



Figura 23. Kirara en sus dos formas.



Figura 24. Nekomata en una ilustración tradicional.

En la serie *Naruto*, vemos esta figura ligada a la anteriormente mencionada, dándole la misma naturaleza y habilidades pero quedando sellado en el cuerpo de una muchacha de forma similar a la de Naruto. Esta aparición queda bastante corta ya que se muestra cuando los antagonistas pretenden romper el sello de su portador para capturarlo y usar para sus propios fines. Por lo que se puede ver en esa escena, el *nekomata* de *Naruto* tiene una apariencia fantasmal, con llamas azules rodeándole todo el cuerpo y con la habilidad de lanzar dichas llamas en forma de ataque.



Figura 25. El *Nekomata* de *Naruto*.

4.2.3 *Inugami* o el perro demonio.



Figura 26. *Suushi Inugami*.
Sawaki Suuchi. 1736.

Los felinos no son los únicos que tienen un papel en la mitología japonesa, los *inugami* o dioses perro son demonios malignos que se dedican a echar mal de ojo a otras personas. Este *yokai* se genera mediante un rito que transforma a un perro normal en demonio. Este ritual consiste en atar a un perro y dejarle sin comer durante días para después poner comida justo fuera de su alcance. En ese momento, se ha de proponer una oferta: si obedece todas las órdenes de su amo, se le dará de comer y será adorado como un *yokai*. Si acepta, se le corta la cabeza, que queda aún viva, y se pone en un altar dentro

de la casa para adorarla y llevarle ofrendas para que cumpla sus deseos. Sin embargo, este dios solo responde a sentimientos negativos como la envidia, el odio o celos y usa sus poderes para llevar enfermedades. Es por esto que las familias que adoraban a los dioses perros eran temidas y perseguidas por la ley, quedando registros de destierros y penas de muerte a este grupo de personas. (Chida & Perez Riobó, A, 2012)

La figura del *inugami* es bastante relevante en *Inuyasha*, donde el personaje que nombra la serie es mitad-*inugami* y busca convertirse en un *yokai* completo. La historia de su nacimiento no está relacionada con el rito sino en la persecución de los *inugami*.

Su padre, Inu-No-Taisho¹¹, un demonio perro que se enamoró de una princesa humana. En el día de su nacimiento, los humanos trataron de matar a Inuyasha pero su padre intercedió, sacrificándose por la supervivencia de su madre y su hijo. Durante toda su vida, Inuyasha fue alineado por todos: odiado por los humanos por su parte demoniaca y burlado por los demonios, sobre todo por su medio hermano Sesshomaru, por su debilidad humana. Esto lleva a Inuyasha a despreciar a su parte humana y emprender su viaje para usar la Piedra Shikon y convertirse en demonio completo. En esta serie, la interpretación de los *inugami* no es tan cruda como en los relatos originales. Se presentan, en su forma completa, como perros enormes con poderes místicos que pueden transformarse en figuras humanas. En la forma medio demonio, se manifiesta otorgando facciones animales a un cuerpo humano, como orejas o colmillos alargados.

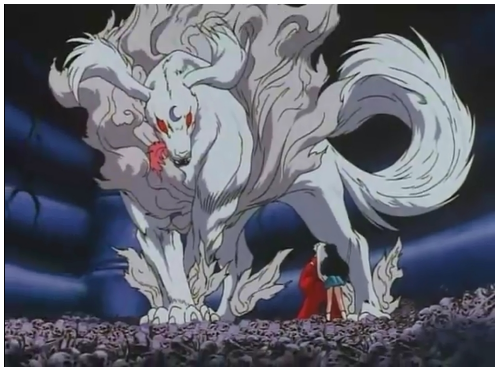


Figura 27. Sesshomaru en su forma *inugami*.



Figura 28. Sesshomaru con su forma humana.

4.2.4 Apariciones episódicas como enemigos en *Inuyasha*.

A lo largo de la serie *Inuyasha*, el grupo protagonista explora el país nipón en busca de la Perla Shikon. En este largo viaje, se enfrentan a una gran variedad de enemigos, la mayoría ellos basados en criaturas del folclore japonés. Estas apariciones son episódicas y no tienen un gran peso en la trama pero añaden a la riqueza del mundo que nos quiere mostrar Takahashi en su obra. Es el caso de seres como el *noppera-bo* y la *yuki-onna*.

El primero, el *noppera-bo* aparece en capítulo 5, donde se hace pasar por la fallecida madre de Inuyasha para hipnotizarlo e intentar absorberlo con su cuerpo. En el folclore, es una criatura sin rostro que toma la apariencia de un humano, normalmente de una mujer, y se gana la confianza de sus víctimas para luego asustarlos al revelar su rostro vacío. A pesar de ser un demonio, los *noppera-bo* son retratados como inofensivos con el objetivo solo de asustar a la víctima y no causarle ningún daño.

La otra aparición, la *yuki-onna*, se presenta en el capítulo 101 donde trata de hipnotizar a Miroku, un monje budista que acompaña a *Inuyasha*, y lo secuestra para congelarlo. Esta mujer, forma una ilusión donde ella y Miroku tienen una gran cantidad

¹¹ La palabra *inugami* se forma por *inu* significando “perro” y *gami* “dios”. Takahashi aprovecha esto para nombrar a los personajes relacionados con esta figura como Inuyasha o su padre, dejando a Sesshomaru, su hermano como excepción. (Inuyasha Wiki, 2011)

de niños que asegura su estancia hasta su inconsciente congelación. Gracias a la intervención de Inuyasha, el monje pudo salir de la ilusión y purificar al demonio. Esta aparición está basada en uno de los *yokai* más recurrentes en las obras japonesas, la mujer de las nieves. Este demonio aparece por las noches nevadas con un aspecto fantasmagórico y un gran número de niños que ha ido secuestrando.

4.3 Mitos como argumentos centrales de la serie

4.3.1 Kikyo como Izanagi, Inuyasha como Izanagi.

La leyenda de Izanami e Izanagi ya se ha presentado al principio de este documento¹², un relato romántico acabado en tragedia pero con consecuencias positivas para el equilibrio del mundo. Este argumento se ve reflejado en la trama de Inuyasha y Kikyo.

La historia comienza unos 50 años antes de la trama principal de la serie, en el periodo Edo (s. XVII- XIX) o feudal. Kikyo, la sacerdotisa encargada de proteger la Perla Shikon, e Inuyasha, que trataba de robársela para convertirse en demonio, se enamoraron tras dejar sus hostilidades a un lado. Ambos habían vivido vidas solitarias y de constante lucha y, gracias a los sentimientos hacia Kikyo, Inuyasha renunció a convertirse en demonio optando por transformarse en humano para vivir con ella. Mientras esto sucedía, Kikyo había estado cuidando de un bandido, Onigumo, que había sido traicionado por sus hombres quedando inválido por sus heridas. Onigumo quedó embelesado por la bondad de la sacerdotisa y poco a poco se fue enamorando de ella. Al enterarse de que su amor no era correspondido, vendió su alma a un grupo de demonios, que se fusionaron con su cuerpo formando un ser al que llamó Naraku, el antagonista principal. Entonces, urdió un plan para separarlos y poder quedarse con el amor de Kikyo. En el día en que Kikyo iba a darle la perla a Inuyasha para transformarse en humano, Naraku los engañó tomando la forma de la otra persona para hacerles creer que el otro los había traicionado. Los enamorados se enzarzaron en una batalla que dejó a Inuyasha sellado en un árbol y a Kikyo con una terrible herida que finalmente causaría su muerte.

Avanzando los 50 años en el periodo feudal, Inuyasha queda liberado del hechizo aun creyendo que Kikyo le había traicionado pero se entristece al saber que murió. Después de varios episodios, Kikyo es resucitada por una bruja que pretende usar sus poderes para su beneficio. Sin embargo, el ritual da vida a una forma incompleta de la sacerdotisa, que solo contiene sus sentimientos negativos en un cuerpo creado por la bruja como recipiente de su alma. La nueva Kikyo antagoniza a Inuyasha desde el principio, pensando que él le había traicionado. Después de una batalla en que casi logra asesinarlo, Inuyasha pide a Kikyo que vuelva al mundo de los muertos pero ella, le promete que volverá cuando él vaya con ella para luego huir de la escena. A partir de ese momento, Kikyo se posiciona como un elemento neutral que actúa solo por interés propio y aparece regularmente para encontrarse con Inuyasha, quien acude sin dudarle ya que sigue teniendo sentimientos por ella.

¹² 2.1.1. Izanagi e Izanami: el Dios Padre y la Diosa Madre.

Una vez expuesta esta trama, podemos observar las claras similitudes con el mito sintoísta, mayormente en los personajes femeninos. Tanto como Izanami como Kikyo son personajes que en vida representan la luz y la bondad pero una vez resucitadas se convierten en antagonistas de su contraparte masculina. Esta resurrección les lleva a obtener un papel relacionado con la muerte, ambas se preocupan por las almas de los muertos en el mundo: una encargada de segar almas para balancear la vida y la otra ayudando a las almas atormentadas del mundo. A pesar de estar relacionadas con un tema oscuro, no significa que sean malvadas, sino que estos nuevos roles van en contra de los planes de sus amantes del pasado. En el caso de Izanagi e Inuyasha, ambos personajes masculinos buscan el amor de su trágicamente fallecida amante. Cuando se reencuentran con ellas, sufren su ira por una traición, sea real o no, y se enemistan por tener planes que chocan de forma natural.



Figura 30. Inuyasha y Kikyo.



Figura 29. Izanami e Izanagi

Además de la naturaleza de los personajes, este argumento está expuesto como un prólogo de la propia serie que asienta el ambiente y genera subtramas que se desarrollarán en los capítulos siguientes como la redención de Kikyo, la razón por la que Kagome puede viajar por el tiempo o la motivación de Naraku, el antagonista principal. Ambas tramas se posicionan como una historia de origen y sientan las bases de las que están por venir.

4.3.2 La Perla Shikon y la creencia del alma.

En el punto 2 de este documento hemos hablado sobre la religión sintoísta y su creencia animista. Por lo tanto, es inevitable para los japoneses preguntarse qué es el alma y cuál es su origen. Según Anesaki (2015): “Se concebía el alma como una bola,

tal como indica su nombre *tama-shuo* «bola de viento»¹³.” Esta bola, se compone de dos funciones: una suave y feliz y otra, tosca y cruel. Según el sintoísmo, la primera habita siempre en el cuerpo mientras que la otra tiene la libertad de abandonar o funcionar más allá del conocimiento de la persona a la que pertenece. Una vez el cuerpo ha muerto, el alma se traslada a un Mas Allá, que los japoneses, como muchas religiones, dividen en dos: la Tierra de la Penumbra y la Pradera del Alto Cielo. Lo destacable de este tema es la creencia común de que las almas se quedan vagando por un breve tiempo por el mundo antes de pasar al otro lado. Esta creencia que nos explica Anesaki (2015), ha sido usada para la creación de seres sobrenaturales en el folclore y como recurso de los medios audiovisuales, usándolo como motor de tramas.

En el anime *Inuyasha*, el tema del alma y su naturaleza es uno de los elementos principales de la serie. Para empezar, la figura sobre la que gira toda la historia es la Perla Shikon, en japonés *Shikon-No-Tama*, que se traduce como “la perla del alma”. En este objeto se representan las creencias sintoístas sobre el alma, adoptando una forma esférica y pudiendo ser de naturaleza pura o malvada dependiendo de quien la posea. Esta joya tiene unos poderes bastante variados, pudiendo dar poder, cumplir deseos o resucitar a los muertos; lo que atrae la atención de una gran variedad de individuos que buscan usarlas para sus propios fines. Es revelado más adelante en la serie el origen de la perla, que concuerda con la fe sintoísta pero representada de forma más física que espiritual. La Perla Shikon fue el resultado de una batalla legendaria entre la sacerdotisa Midoriko y un mar de *yokai*. Esta pelea duró siete días y siete noches, hasta que Midoriko, sabiendo que no podría acabar con tantos demonios, uso sus últimas fuerzas en purificar a todos los combatientes, ella incluida, antes de que la devoraran. Este hechizo creó la perla, que se formó en el corazón de la sacerdotisa. Aunque en el mundo terrenal la lucha se había acabado, dentro de la propia perla se encuentran encerrados Midoriko y los demonios en un combate infinito. Cada vez que la perla cambia de dueño, el estado de la batalla también cambia dependiendo del carácter de su alma.

Esta lucha del bien y el mal representa las dos caras del alma según el sintoísmo, la posibilidad de que un alma no sea completamente pura o completamente malvada sino que se encuentre en un área gris donde se balancea entre los dos conceptos, inclinándose hacia un lado u otro.

4.3.3 Los orígenes del mundo de *Naruto*.

Uno de los relatos más importantes recopilado en el *Kojiki*, es el descenso de Ninigi, el nieto de Amaterasu, a las islas japonesas para gobernarlas en su nombre. La figura del augusto nieto posee una gran relevancia ya que el conflicto que causa su bajada forma la base de lo que fue la Familia Imperial Japonesa.

Este relato comienza cuando Amaterasu decide enviar a Ninigi al Mundo de los Mortales para que gobierne las islas creadas por la pareja progenitora¹⁴. En ese momento, los devotos a la diosa comenzaron a conquistar tierras para su reino, una de ellas siendo Izumo. Esta región estaba administrada por el sucesor de Susanowo, Oh-

¹³ , “Las creencias relativas al alma”, página 45.

¹⁴ Izanami e Izanagi.

kuni-nushi, llamado también como El Gran Amo de la Tierra, que había asentado un Estado. Para conseguir Izumo, Amaterasu envió a sus mejores generales y se comenzó la campaña a favor de Ninigi. Después de una larga resistencia, los sucesores de Susanowo aceptaron un pacto de los embajadores de Amaterasu, el cual consistía en que Izumo fuera regido por Ninigi. A este pacto, se le puso una condición: todo el poder del mundo visible pertenecería al nieto mientras que las “cosas ocultas”¹⁵ quedarían sujetas al Gran Amo de la Tierra. Gracias a ese pacto, el conflicto se resolvió y Ninigi pudo descender y comenzar su mandato. (Ō-No-Yasumaro, Rubio, & Moratalla, 2008)

Naruto toma inspiración de este relato y en base a este, crea el origen de todo el mundo que rodea al protagonista. El universo que plantea Kishimoto no está atado a nuestro mundo ni su historia, así que no posiciona el desarrollo de la trama en ninguna fecha. Crea su propio estado del mundo y escribe sus orígenes a partir de lo siguiente:

El *anime* posiciona como figura progenitora al Sabio de los 6 Caminos, el primer hombre nacido con poderes especiales que albergaba un gran poder en su interior. Este sabio tuvo dos hijos: Indra y Asura, con personalidades tan opuestas que creció entre ellos una inmensa rivalidad. El mayor, Indra, era orgulloso e independiente creyéndose mejor que los demás por su talento. Por otra parte, Asura era una persona social y bondadosa pero que no nació con el talento de su hermano y tuvo que esforzarse para conseguir el nivel de habilidad de este. Pese a ser Indra el mayor, el Sabio nombró a Asura como el heredero de su poder, lo que causó un gran rencor entre hermanos. A causa de los celos y el resentimiento, los dos hermanos comenzaron una guerra por lo que el hermano mayor creía que le pertenecía. Esta guerra duró siglos, y continuó con los descendientes de los hermanos: el clan Uchiha, descendientes de Indra; y el clan Senju, descendientes de Asura. 80 años antes de los hechos de la historia principal, nacieron las reencarnaciones de los hermanos llamados Madara Uchiha y Hashirama Senju. Estos dos ninjas, cada uno en un bando, se hicieron amigos cuando eran niños pero por la presión de sus familias rompieron esa amistad y se comprometieron con la causa de sus clanes. Una vez adultos, se convirtieron en los líderes de sus respectivos clanes y libraron batallas que terminaron siempre en empate. Con el tiempo, los dos clanes decidieron formar una alianza y detener la guerra, cosa que planearon Madara y Hashirama desde pequeños. Esta alianza fundó la Aldea Oculta de la Hoja, el lugar donde comienza la trama principal del *anime*. Hashirama se convierte en el líder de la aldea, en Hokage, mientras Madara huye de la aldea resentido. Sin embargo, el clan Uchiha no se va con su líder y permanecen en la aldea con el cargo de proteger a los ciudadanos como policía especial.

Una vez expuestas las dos historias, nos encontramos que, al sustituir los nombres mitológicos con los de los personajes, tenemos una historia casi idéntica ya no solo por los acontecimientos sino por la personalidad de los personajes. Empezando por los progenitores, la creación del personaje del Sabio de los 6 caminos es influenciado por el dios Izanagi, que engendra a los dioses Amaterasu y Susanowo. Indra, Madara y el clan Uchiha tienen están basados en Susanowo y sus descendientes; compartiendo incluso la naturaleza de sus poderes y su pasión por la destrucción y el

¹⁵ Con “cosas ocultas” se refieren a los misterios de más allá del mundo visible, la adivinación la brujería, el exorcismo y las artes médicas. (Anesaki, 2015)

rencor. Por otro lado, Asura, Hashirama y el clan Senju están basados en las figuras de Amaterasu y sus descendientes; su carácter radiante y preposición para los sentimientos positivos hace una clara referencia a los poderes de la diosa y la figura de Ninigi queda representada en Hashirama. Como comparación directa, podemos agrupar a Indra con Susanowo, que tiene celos de la herencia de su hermano o hermana y pretende arrebatárselo; y a Asura y Amaterasu, como seres de bien que protegen su herencia pero todavía intentan la conciliación. Los dioses quedan también representados por la estética y poderes que poseen cada clan: los Uchiha personificando la tormenta, la oscuridad y lo místico, y los Senju representando el orden, la luz y el amor.

5. Conclusión

El *anime* es un fenómeno cultural que agrupa la afición a la animación japonesa y la admiración de la tradición y estado actual de Japón. El objetivo de este análisis es detectar qué elementos toma prestados de su propia cultura para enriquecer y crear series que atraen al público nacional e internacional. La gran reinterpretación de conceptos que el gran público está acostumbrado a ver es una de las causas de su éxito; la forma de narrar, la reinención de elementos comunes y la incorporación de la creatividad japonesa crean un género de animación que, a ojos de los occidentales, es novedoso y exótico.

Este factor de “novedad” puede venir de las fuentes antiguas que han ayudado a crear la sociedad y cultura que posee el país nipón. Los autores recogen este conocimiento, que ha sido parte de su historia, y lo implementan en sus obras que se enriquecen por esa aportación. Después de analizar estas contribuciones, quedan plasmados los diferentes métodos en los que se puede reflejar la tradición japonesa: la creación de personajes inspirados en figuras mitológicas, la inserción literal de elementos fantásticos, con una pequeña adaptación; y el uso de argumentos que tienen como origen relatos o creencias tradicionales. Estas inserciones sufren una modificación, ya sea estilística o argumental, que depende de la serie a la que van a ser incorporadas. Estas modificaciones pueden suavizar partes de la cultura un poco más cruda para que concuerde con el tono, como la inclusión de los *inugamis* en la serie *Inuyasha*; pueden transformar el contexto de un relato para que coincida con el argumento general, podemos encontrar un ejemplo en la historia del origen del mundo de la serie *Naruto*; o pueden simplemente coger una idea planteada en la mitología y transformarla en otra cosa que tiene como base ese concepto pero planteado desde otro punto de vista como ocurre en los diferentes modos de representar a los *shinigami* en las diferentes series seleccionadas.

Durante el transcurso del estudio, se han presentado dificultades a la hora de seleccionar el contenido realmente relevante para con el trabajo. De la gran cantidad de información que se encuentra sobre el tema en cuestión, ha sido clave la evaluación de cada concepto que se podría exponer en el trabajo y asegurar que es un elemento que de verdad es necesario añadir al texto. Muchas de estas exclusiones han sido conceptos aplicados al anime analizado que no resultaban muy analizables o que se presentaban vagamente en las tramas. Esta solución también ha ayudado a la resolución del problema de la concreción a la hora de redactar ya que se ha tenido que minimizar el contenido para no sobre explicar los casos de estudio y dispersar la atención a los elementos realmente importantes de ese apartado pero siempre teniendo en cuenta que no todos los que lean el texto hayan visionado estas series y algunos conceptos requieren más explicación que otros.

En conclusión, el *anime* es popular por su gran extensión de tramas y temáticas en un medio donde la creación de figuras imposibles es, de hecho posible. Pero apartando las escenas espectaculares, los personajes atrayentes y los nuevos mundos; hay una base esencial que va más allá de lo que se puede percibir a simple vista, y, que si no se queda uno en lo superficial, puede encontrar historias que no podrían transmitirse por otra clase de medio o por otra cultura que no se hubiese visto influenciada por una serie de aspectos filosóficos, religiosos, geográficos y sociales.

6. Bibliografía

- ANESAKI, M. (2015). *Mitología Japonesa: Mitos, Leyendas y Folclore del Japón Antiguo*. Editor: Createspace Independent Publishing Platform.
- ANGELIDOU, M. y TRISTÁN, M. (2008) *Mites grecs*. Valencia: Vicens Vives.
- ARISTIZABAL, A. (2013) “Los mejores animes kodomo” en Listas 20 minutos. Disponible en < <https://listas.20minutos.es/lista/los-mejores-animes-kodomo-369649/> > [Consulta: 29 de Noviembre de 2018]
- Bleach Wiki* < <http://es.bleach.wikia.com/wiki/Bleach> > [Consulta: 25 de Noviembre de 2015]
- BLOG DE PESCA (2018) “Pesca en Japón: una cuestión cultural” en Blog de Pesca. Disponible en < <https://blogdepesca.com/pesca-en-japon-una-cuestion-cultural/> > [Consulta: 25 de Noviembre 2018]
- CHAMBERLAIN, B.H, Ō-NO-YASUMARO, “The Kojiki” en *Internet Sacred Texts Archive* < <http://www.sacred-texts.com/shi/kj/index.htm> > [Consulta: 25 de Noviembre 2018].
- CHIDA, C y PÉREZ RIOBÓ, A. (2012) *YOKAI: monstruos y fantasmas en Japón*. Gijón: Satori.
- Death Note Wiki* < [https://deathnote.fandom.com/es/wiki/Death_Note_\(Serie\)](https://deathnote.fandom.com/es/wiki/Death_Note_(Serie)) > [Consulta: 25 de Noviembre de 2018]
- DELGADO, J. (2017) “Seintai: El origen de los Power Rangers” en Jotadelgado. Disponible en < <https://jotadelgado.com/power-rangers-sentai/> > [Consulta: 29 de Noviembre de 2018]
- EISENBEIS, R. (2014). “How to Identify the Basic Types of Anime and Manga” en Kotaku, 3 de Julio. Disponible en < <https://kotaku.com/how-to-identify-the-basic-types-of-anime-and-manga-1538285518> > [Consulta: 13 de Septiembre de 2017].
- ESPARZA, S. (2015) “Conoce las 10 reglas del Seinen” en Vix. Disponible en < <https://www.vix.com/es/btg/comics/5264/conoce-las-10-reglas-del-seinen> > [Consulta: 25 de Noviembre 2018]
- Historias, Mitos y leyendas* < <https://www.historiayleyendas.com/asia/japon.htm> > [Consulta: 18 de Noviembre 2017].
- HORNO LÓPEZ, A. (2017) *El lenguaje del anime: del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo Ediciones.
- Internet Sacred Texts Archive* <<http://www.sacred-texts.com/shi/index.htm>> [Consulta: 6 de Abril 2017].

- Inuyasha Wiki* < [https://inuyasha.fandom.com/es/wiki/InuYasha_\(Serie\)](https://inuyasha.fandom.com/es/wiki/InuYasha_(Serie)) > [Consulta: 24 de Noviembre 2018]
- JAVI (2018) “El significado de la flor del cerezo o sakura en Japón” en *Japón Secreto*. Disponible en < <https://japon-secreto.com/los-petalos-de-sakura/> > [Consulta: 25 de Noviembre 2018]
- KOBAYASHI,L. (2018) “Crónica de la convivencia del Sintoísmo y el Budismo en Japón” en *CoolJapan* < <https://cooljapan.es/cronica-la-convivencia-del-sintoismo-budismo-japon/> > [Consulta: 25 de Noviembre 2018]
- KONOHAA4 (2013) “La Leyenda de Jiraiya el Galante”. Disponible en < <https://www.taringa.net/comunidades/japonteamo/6599738/La-Leyenda-de-Jiraiya-el-Galante.html>> [Consulta 10 de Julio 2018].
- LKAISER (2009) “Relación manga-anime” en *Anime, manga y mucho más*. Disponible en < <http://animangandmore.blogspot.com/2009/12/relacion-manga-anime.html> > [Consulta:29 de Noviembre de 2018]
- MARTÍ, R. (2018) “Shojo, seinen, shonen, josei, hentai... ¿De qué hablamos cuando hablamos de manga?” en *Esquire*. Disponible en < <https://www.esquire.com/es/actualidad/libros/a13098440/salon-manga-barcelona-tipos-de-manga/> > [Consulta: 25 de Noviembre de 2018]
- MARTÍNEZ.C. (2016) “Las *maho-shojo* y su influencia en los videojuegos” en *Tarreo*. Disponible en < <https://www.tarreo.com/articulos/375209/Las-maho-shojo-y-su-influencia-en-los-videojuegos> > [Consulta: 29 de Noviembre de 2018]
- Mitología Universal* < <https://paginamitologica.blogspot.com/2013/06/benten-o-benzaiten.html> > [Consulta: 4 de Diciembre de 2018]
- Naruto Wiki* < http://es.naruto.wikia.com/wiki/Naruto_Wiki> [Consulta: 20 de mayo 2018]
- Ō-NO-YASUMARO, RUBIO, C. y MORATALLA, R.T.(2008). *Kojiki, Crónicas de antiguos hechos de Japón*. Colección: Pliegos de Oriente. Madrid: Editorial Trotta.
- OTAKUNIVERSE (2011) “El galante Jiraiya” en Ounomachi, 26 de Enero. Disponible en < <https://ounomachi.wordpress.com/2011/01/26/el-galante-jiraiya/>> [Consulta: 4 de Febrero 2018].
- SÁNCHEZ, J. (2018). “Las mejores series anime de acción de todos los tiempos” en *Hobbyconsolas*. <<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/mejores-series-anime-accion-todos-tiempos-293971>> [Consulta: 25 de Noviembre 2018]
- TANATOPEDIA (2015) “Shinigami” en *Altima-sfi*, 13 de Mayo. Disponible en < <http://www.altima-sfi.com/es/tanatopedia/shinigami>> [Consulta: 20 de Mayo 2018].
- TOLL.M (2008) “Samurai, Chōnin and the Bakufu: Between Cultures of Frivolity and Frugality” en *Internet Archive*. Disponible en < <https://web.archive.org/web/20080531025513/http://journal.ilovephilosophy.com/Article/Samurai--Ch--333-nin-and-the-Bakufu--Between-Cultures-of-Frivolity-and-Frugality-/2254> > [Consulta: 25 de Noviembre 2018]
- YORDANO SEMPAL (2009) “Concepto de anime” en *Anime no Tenkai*, 31 de Agosto. Disponible en < <http://animenotenkai.blogspot.com/2009/08/concepto-del-anime.html>> [Consulta: 8 de Octubre 2017].

6.1 Filmografía

Bleach. (Pierrot. 2001)

Death Note. (Madhouse. 2006)

Inuyasha. (Sunrise. 2000)

Inuyasha Kanketsu-ken. (Sunrise. 2009)

Naruto. (Pierrot. 2002.)

Naruto: Shippūden. (Pierrot. 2007)