



Universidad de Valladolid

Facultad De Filosofía Y Letras

Trabajo Fin De Grado

Grado en Filosofía

**MITOS Y LEYENDAS EN EL
ANIME Y EL MANGA.**

**UN ESTUDIO DE LA INFLUENCIA DE LA
MITOLOGÍA, LA RELIGIÓN Y LA CULTURA
EN LA ANIMACIÓN JAPONESA.**

Autor: Armand Pérez Álvarez

Tutor: Sixto José Castro Rodríguez

Curso: 2017-2018

Convocatoria: 6 de julio de 2018 (2ª convocatoria)

ÍNDICE

Introducción	2
1. Breve Historia del Manga	3
1.1 Historia de la ilustración japonesa, los antecedentes del manga	3
1.2 El manga en la actualidad	7
2. Religión y Tradición en el Anime	9
2.1 Sintoísmo	10
2.2 Budismo	12
2.3 Convivencia de las diferentes creencias	13
2.4 El cristianismo en Japón	15
2.5 La religión en la sociedad actual	16
2.6 Representación de la religión en el anime y el manga	19
3. Mitología y Folclore en el anime	23
3.1 Los animales en el folclore	23
3.2 Los yōkai	24
3.3 El teatro y la música	27
3.4 Romanticismo y nostalgia por las épocas pasadas	29
3.5 El samurái como figura mítica	30
4. Cultura general y manga	32
4.1 Otros aspectos culturales	32
4.2 Kokusaika y furusato: La influencia de occidente; el manga y el anime como reflejo de la hibridación de la cultura nipona.	35
4.3 Manga y anime en la sociedad	38
4.3.1 <i>Reflexión sobre la popularidad del manga y el anime</i>	42
Conclusión	43
Glosario	44
Bibliografía	49

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, tanto el manga como el anime se han convertido en un pasatiempo con miles de seguidores a lo largo de todo el mundo y, tanto en España como en otros países, se suceden los eventos relacionados con este género, a los cuales asisten personalidades de nivel internacional, como los propios autores de las series. Sin embargo, y aunque el interés por este tipo de arte se ha ido expandiendo, creo que en Occidente, a nivel general, no se le proporciona el aprecio que merece, pues la visión que se tiene sobre este tipo de narrativa es la de un mero entretenimiento destinado exclusivamente al público juvenil.

Desde mi punto de vista el manga es algo más que un pasatiempo, se ha convertido en un elemento más de la cultura popular de Japón, donde se concibe no sólo como un producto destinado a todos los públicos sino también como un arte. Por su actual popularidad, y por su relación con la cultura de su país de origen, considero que puede ser interesante un acercamiento a este género. Pues es a mi parecer, y como espero poder reflejar, un buen ejemplo de cómo una forma de arte específica puede retratar los aspectos culturales, antropológicos y religiosos de una sociedad.

A través de mi trabajo pretendo demostrar, no sólo la influencia que la propia cultura del archipiélago, la religión y el folclore tienen en este arte, sino también que el manga ha pasado a convertirse en un elemento más de la sociedad nipona, sirviendo a su vez de vehículo para empezar a conocer otros elementos culturales de la misma. Una sociedad que, por otro lado, ha sabido compaginar la innovación y el desarrollo de nuevas tecnologías con el mantenimiento de la tradición, sin rechazar tampoco la religión.

Para demostrar estos puntos abordaré tanto la historia del manga, como algunos aspectos de la propia cultura del país, tales como las diferentes religiones que se profesan, y finalmente la presencia del manga en la vida de los japoneses.

Este trabajo no pretende ser un estudio exhaustivo de la sociedad nipona, ni tampoco del manga y el anime. Ambos temas son complejos y merecedores de una dedicación mucho mayor de la que el tiempo y la extensión del trabajo me permiten. Esto, sumado al desconocimiento del idioma japonés, así como el reducido número de artículos de habla hispana sobre el tema, han sido los principales problemas a la hora de abordar el trabajo. Sin embargo, espero que pueda servir por un lado para mostrar la validez del manga tanto como medio para acercarse de una forma amena a la sociedad japonesa como, por otro lado, mostrar una imagen diferente y más cercana de la que a veces se tiene del País del Sol Naciente.

En lo que respecta a algunos elementos del trabajo, antes de comenzar considero importante para su comprensión señalar que, en el caso de los nombres japoneses he decidido respetar el orden tradicional, situando el apellido delante del nombre. De igual modo se ha respetado la ausencia de indicadores de plural en la lengua japonesa, por lo que los términos japoneses que aparecen en el texto se emplean siempre en singular a pesar de estar precedidos por el artículo plural castellano.

Por otro lado, como aclaración con respecto a las notas a pie de página que se presentan en el trabajo, estas aparecen siempre que la información ha sido extraída de una única

fuente, mientras que se ha evitado recurrir a ellas cuando los datos han sido extraídos de dos o más fuentes distintas, para evitar un uso excesivo de este recurso.

1. BREVE HISTORIA DEL MANGA

1.1 Historia de la ilustración japonesa, los antecedentes del manga

El manga tal como lo conocemos hoy en día es un entretenimiento relativamente nuevo, pues los primeros cómic japoneses comenzaron a publicarse a mediados del siglo XX. Sin embargo, y aunque se ha de reconocer la influencia que los artistas europeos y los dibujos americanos tuvieron en su desarrollo, podemos encontrar parte de su base en el arte de épocas anteriores. Antes de abordar el manga como tal considero que es importante detenerse brevemente en las ilustraciones, en el arte que, en mayor o menor medida, suponen una base para éste, pues parte del sentido del humor y las temáticas se mantienen hoy en el manga, tal como muestra Brigitte Koyama en su libro *Mil Años de Manga*¹, obra de la que se ha tomado la información presentada en este capítulo.

La pintura japonesa comenzó su desarrollo en la época de Nara (710 – 784), llegando en los siglos siguientes, durante la época Heian (794 – 1192), a reflejar los gustos estéticos de la clase cortesana. Es en esta época cuando aparecen los rollos de pintura *emaki* o *emakimono*, que podrían considerarse como una de las fuentes de las que bebe el manga actual. Estos rollos de pintura tienen su origen en China y fueron adaptados posteriormente a los gustos estéticos de la sociedad japonesa. Los rollos *emakimono* están compuestos por una banda de papel, cuya longitud podría llegar a los quince metros, enrollada alrededor de un palo; la banda se iba desplegando poco a poco, permitiendo observar cada una de las escenas y desarrollar así la historia, que podía estar compuesta por más de un rollo; además de las ilustraciones muchos rollos incluían también textos caligrafiados que acompañaban la imagen.

Aunque en un principio estos rollos se centraban en la presentación de escenas religiosas o bien escenas de la vida de la aristocracia, también pueden encontrarse representaciones de la vida de las clases bajas; incluso en algunos rollos *emakimono*, que servían de pasatiempo, aparecen representados concursos de pedos o de falos, un humor que a ojos occidentales puede parecer irreverente y que hoy en día se conserva, pudiendo verse en algunos animes como *Shin-chan*, y que da una idea del carácter animado y jovial del pueblo japonés.

Estos rollos, sin embargo, estaban en un principio destinados únicamente a las clases altas y a los religiosos, manteniéndose dicha situación hasta el siglo XVII. Muchos de estos rollos se han perdido con el paso del tiempo, pero algunos de los que se conservan, como el *Rollo de las Aves y los Animales*, están considerados patrimonio de la humanidad.

¹ KOYAMA-RICHARD, Brigitte *Mil Años de Manga*, Barcelona, Editorial Electa, 2008

En el siglo XVII, durante el periodo Edo (1603 – 1867) nació la estampa *ukiyo-e*, concretamente a comienzos de la década de 1650. En esta época, durante el shogunato del clan Tokugawa, las clases de los comerciantes y los artesanos vieron aumentada su economía gracias al aumento de consumo por parte de las clase dirigente, los guerreros, pues eran las clases burguesas las encargadas de satisfacer la demanda; este enriquecimiento llevó a que los miembros de dichas clases –mercaderes y artesanos– también desearan disfrutar tanto del arte como de la literatura. En este contexto es en el que surge la estampa *ukiyo-e*, que vio aumentada su popularidad en el siglo XVIII gracias a la invención de un sistema que permitió aumentar y abaratar la producción, favoreciendo así que las clases menos pudientes tuviesen también acceso a las estampas.

Las funciones de las estampas eran muy diversas. Por un lado servían como propaganda, dando a conocer los productos de los comercios. Permitían también obtener retratos de los actores de *kabuki*, de algunas cortesanas famosas y postales de las ciudades que el viajero visitaba, cumpliendo así la función que hoy en día lleva a cabo la fotografía. A modo de medio de comunicación permitían la divulgación de las noticias de actualidad. Tenían también función pedagógica, usándose por un lado para facilitar el aprendizaje de la escritura a los niños y, por otro lado, se empleaban para ilustrar las caligrafías de los nombres de animales, plantas u otros objetos, facilitando así el aprendizaje de los mismos. En su aspecto más lúdico servían de entretenimiento a modo de acertijos ilustrados, de caricaturas e incluso a modo de muñecas y maquetas recortables. Por todo ello tuvieron un gran éxito durante la época, pues su económico precio las convertía en el regalo o el pasatiempo perfecto; muchas de ellas, sin embargo, no se conservan en la actualidad pues la gente solía desecharlas una vez habían disfrutado de ellas, al igual que sucede hoy en día con los periódicos o las revistas; actualmente, sin embargo, se reconoce el valor artístico de estas estampas, llegando a alcanzar precios muy elevados, pues se reconoce la belleza de las mismas así como su valor en tanto que reflejan la sociedad de su época.

De la misma época son las estampas *nishiki-e*, creadas en 1765 por Suzuki Harunobu. Estas estampas, llamadas “de brocado”, se alejaban del carácter lúdico de las *ukiyo-e*, centrándose más en ilustrar los acontecimientos importantes de la época, así como en reflejar la sociedad e incluso criticar aspectos de la misma.

Durante la época Edo se desarrolló también la edición, habiendo así dos tipos de libros: los dedicados al conocimiento, que agrupaban los textos de carácter religioso y eruditos; y los libros de entretenimiento. En Japón el arte y la literatura han estado siempre relacionados y, como hemos visto anteriormente, ya en la época de Nara los rollos *emakimono* combinaban las ilustraciones con textos caligrafiados; esto sucedía también en los libros que, ya fuesen eruditos o de carácter lúdico, acompañaban el texto con ilustraciones.

De esta forma vemos que la unión del dibujo con la narrativa no es algo exclusivo de los cómics actuales sino que, aunque el formato no era igual, la cultura japonesa combinaba ya ambos elementos varios siglos antes.

Tanto los rollos *emakimono* como posteriormente las estampas, que ilustraban también los libros de la época, reflejaban el funcionamiento de la sociedad y los cambios que se producían en ella, ya fuese de forma consciente o inconsciente; del mismo modo el manga, como espero poder demostrar a lo largo del trabajo, refleja también algunos aspectos de la sociedad actual japonesa, pues al fin y al cabo los mangaka -autores de manga- encuentran muchas veces la inspiración para sus historias en la vida cotidiana.

Algunos de los temas recurrentes de las ilustraciones eran los *yōkai* y la personificación de animales, recursos que siguen siendo populares en los cómics nipones, de forma que no es extraño encontrar mangas en los que parte del protagonismo recae sobre un animal, como sucede en *El Dulce Hogar de Chi* cuya protagonista es una gata. La personificación de animales, e incluso la de vegetales, se empleaba en ocasiones para la caricaturización de algunos personajes políticos y también para eludir la censura, así sucede por ejemplo en el tríptico de estampas *nishiki-e Gran Batalla de las Hortalizas y los Animales Marinos* (1859) en el que Utagawa Hirokage representa la batalla entre los clanes Kii y Mito empleando como personajes a verduras y animales marinos, burlando así la censura de la época.

Con todo, no fue hasta el año 1814 cuando se usó por primera vez la palabra manga. Fue Katsuhika Hokusai (1760 – 1849) quien empleó por primera vez el término con una acepción similar a la que nosotros le damos en la actualidad al titular así una de sus obras, que tenía carácter didáctico. *La manga* de Hokusai consistía en un conjunto de bocetos y dibujos sencillos cuya finalidad era facilitar el aprendizaje de las técnicas de dibujo tanto a sus aprendices como a cualquier aficionado que deseara aprender; esta obra, que integra un total de quince tomos, sirvió también de inspiración a muchos artistas occidentales durante la época del japonismo. De esta forma el concepto de manga cobró al principio el significado de boceto, dibujo rápido, y posteriormente, a finales del siglo XIX, adquirió el sentido de historieta.

La importancia de Katsuhika Hokusai, sin embargo, no se limita a su ya mencionada aportación al concepto de manga, pues se trata de uno de los artistas más importantes de la época Edo, siendo conocido sobre todo por su obra *La Gran Ola de Kanagawa*, que forma parte de la serie de estampas *Las Treinta y Seis Vistas del Monte Fuji*. Junto con otros autores de su época, como Utagawa Kuniyoshi (1798 – 1861), fue y continúa siendo fuente de inspiración para muchos mangakas, como Sugiura Hinako (1958 – 2005), cuyas obras se centran en la época Edo, o el autor de *Capitán Harlock, el pirata espacial*, Matsumoto Leiji (1938 – presente); pues destacó también por su capacidad para expresar el paso del tiempo y dotar a sus ilustraciones de sensación de velocidad, de tal forma que su técnica no sólo inspiró a sus compañeros, sino que se sigue empleando en los comic actuales e incluso hay algunos dedicados a su vida y bibliografía.

A pesar de que el concepto de manga aparece ya a principios del siglo XIX no fue hasta mediados de dicho siglo cuando las ilustraciones empezaron a acercarse más a las viñetas, y habría que esperar hasta el siglo XX para que el cómic japonés empezase a adquirir la forma con la que lo conocemos hoy en día; es en esta última etapa de su desarrollo en la que hay que reconocer la influencia del arte occidental, pues no fue hasta el siglo XIX cuando el archipiélago se abrió a occidente.

Japón tenía ya relación con Holanda desde varios años antes, al igual que con China y Corea, pero no fue hasta la década de 1850 cuando el país se abrió al resto del mundo. Este hecho llevó a que un sector de la población, contrario a la apertura del país, se revelase contra el gobierno del clan Tokugawa; el enfrentamiento concluyó con la derrota del gobierno, el cese del shogunato y, posteriormente, la restauración del poder imperial en el año 1868, hecho que recibió el nombre «restauración de Meiji» y con el que comenzó la época Meiji (1868 – 1912). Todo ello provocó que la sociedad japonesa sufriese numerosos cambios, los cuales no sólo quedaron registrados por los artistas sino que también influyeron en ellos.

La llegada de extranjeros no sólo aportó el desarrollo de nuevas tecnologías como el ferrocarril o cambios en la vestimenta y el estilo; sino que contribuyó también a los cambios en el terreno de la literatura y la ilustración, pues si bien es cierto que, ya en la época Edo existían estampas de carácter informativo, no fue hasta 1861 cuando se fundó el primer periódico, el *Nagasaki Shipping List and Advisor*, que era inglés, siguiéndole la fundación de otros periódicos que aparecieron ya escritos en japonés. Del mismo modo cobró importancia la caricatura y la crítica social; autores como Katsuhika Hokusai y Utagawa Kuniyoshi ya habían realizado algunas críticas al poder de su época y Utagawa Kuniyoshi era además un reconocido caricaturista, pero el género no gozaba de auténtico reconocimiento; fue durante la época Meiji cuando, debido a la influencia de artistas occidentales como Charles Wirgman (1832 – 1891) y Georges Bigot (1860 – 1927), la caricatura cobró mayor importancia, editándose en 1874 la primera revista satírica, *E Shinbun Nipponchi*.

El arte occidental influyó especialmente en Kitazawa Yasuji (1876 – 1955), conocido por el apodo artístico «Rakuten». Este artista, que estudió en un principio pintura tradicional japonesa, pasó después a interesarse por la pintura occidental, aunque nunca dejó de lado su formación clásica y siguió pintando estampas *ukiyo-e*; las caricaturas americanas llamaron su atención y pasó varios años trabajando en un semanario como caricaturista, hasta que en 1899 comenzó a trabajar en la sección de manga del *Fiji Shinpō*, cuyo fundador, Fukuzawa Yukichi, buscaba dotar de una mayor popularidad a la caricatura, momento a partir del cual Rakuten empezó a usar el término «manga» para sus historietas, acercando así el término al significado que le damos actualmente. Fue el primer artista japonés en atreverse a imitar a los autores occidentales en el desarrollo de las tiras cómicas, creando las historietas compuestas por seis viñetas, motivo por el que se le considera un pionero y precursor del manga, llegando a ser el presidente de la *Nihon manga hōkōkai* (Asociación de mangas de Japón), fundada en 1942.

Las revistas de manga, por otro lado, no se limitaban a la crítica social ni estaban tampoco destinadas exclusivamente al público adulto, se publicaron varias revistas para niños, como *Shōnen Kurabu* (club de chicos) y *Shōjo Kurabu* (club de chicas), que comenzaron a publicarse en 1914 y 1923 respectivamente.

Otra figura que destacó durante la época fue Okamoto Ipppei (1886 – 1948), creador, junto con otros mangaka, del concepto «periodista de manga». Su estilo difería del de Rakuten en el hecho de que poseía una mayor sencillez, pues al contrario que el segundo, quien nunca abandonó su formación clásica e incluso en las caricaturas mantenía un alto grado de detalle, Okamoto exageraba y simplificaba los rasgos de los

personajes, contribuyendo así también a los cambios que se fueron produciendo en el estilo.

Sin embargo fue un tercer autor, Kabashima Katsuichi (1888 – 1965), quien creó el manga de aventuras *Shōchan no bōken* (Las aventuras de Shōchan), publicado en 1923 y considerado como la primera historieta japonesa dibujada con bocadillos; recurso que se sigue manteniendo en los manga actuales.

Con la llegada de la Segunda Guerra Mundial primero y la posguerra después, el manga se vio doblemente perjudicado; por un lado sufrió el control del gobierno, que buscaba y forzaba la publicación de historietas que ensalzasen el espíritu japonés, durante la guerra, mientras que por otro lado, tras la derrota en 1945, se enfrentó a la censura ejercida por parte de las fuerzas de ocupación estadounidenses que preocupadas porque ciertos temas, como las historias de samuráis, pudiesen fomentar el espíritu de lucha y resistencia del pueblo japonés, prohibieron su publicación. El manga, sin embargo, no tardó en recuperarse pues, en cuanto cesó la censura en 1950, se recuperaron todos aquellos temas que se habían prohibido, se volvieron a publicar historias sobre las épocas anteriores y se adoptaron también algunos héroes de origen occidental, pues muchas de las historias que llegaban del extranjero tenían un gran éxito en el país y algunas se adaptaban a una versión de cómic, la cual muchas veces se alejaba ligeramente de la versión original al aportar los japoneses parte de su propia visión y en parte también por fallos en la traducción.

Con todo, y a pesar de la clara importancia de los autores ya mencionados, es la figura de Tezuka Osamu (1928 – 1989) la que más destaca en el desarrollo del manga tal y como lo conocemos hoy en día, especialmente en el apartado gráfico, siendo el mangaka más conocido de Japón. Sus obras más conocidas son *Astroboy*, *Hi no Tori*, *Black Jack* y *La Princesa Caballero*; de las cuales la última es considerada el primer auténtico shōjo manga (manga para chicas) por su calidad, y cuya protagonista se caracteriza por unos ojos exageradamente grandes, estilo que influyó también en otros mangaka y que en la actualidad resulta una característica propia de este género, de forma que la mayoría de mangas emplean este estilo, pues es el arquetipo de un rostro ideal. Podríamos decir que Tezuka Osamu fue el precursor del manga actual, no sólo por su proximidad temporal, sino porque muchas de las técnicas y recursos estéticos, como los ya mencionados ojos grandes, que introdujo son los que se emplean hoy en día.

1.2 El manga en la actualidad

Desde Tezuka Osamu hasta ahora el manga no ha sufrido demasiados cambios. Los mayores cambios se han producido en la industria y el modo de distribución, en la actualidad el mercado del manga está principalmente en manos de tres grandes editoriales: Shōgakukan, Kōdansha y Shueisha. La producción de mangas ha aumentado, pues también lo ha hecho la demanda, en Japón salen varios mangas nuevos cada mes, aunque muchos de ellos no llegan a occidente, pues sólo se exportan aquellos que han obtenido un mayor éxito; en este aspecto internet se ha convertido en una gran

herramienta para los aficionados occidentales, pues muchos de los cómics o dibujos animados –anime- que no se publican de forma oficial pueden encontrarse en la red traducidos por aquellos lectores que conocen el idioma.

Algo que cabe tener en cuenta sobre el manga es el hecho de que la visión que se tiene en occidente, en España por ejemplo, difiere bastante de la que tienen los nipones. Si bien es cierto que no se puede generalizar, normalmente en nuestro país el anime y el manga son vistos como un entretenimiento destinado a un público joven, y muchas veces las series importadas por las editoriales se basan en un mercado centrado en dicha población; esto no es así en Japón, donde el cómic, al igual que sucedía con las estampas y las revistas de la época Meiji, tiene un público muy amplio y las obras pueden estar destinadas tanto a un público infantil como a uno adulto; los mangas además pueden encontrarse no sólo en las librerías, sino que también están presentes en los quioscos, las tiendas veinticuatro horas e incluso en las salas de espera.

Muchos de los temas que estaban en boga durante las épocas pasadas se mantienen, como es por ejemplo el caso de los samuráis, compartiendo espacio con los temas que surgen nuevos, pues el manga se ve influenciado por la sociedad y las modas influyen también en el desarrollo de las historietas, que deben adaptarse además al público que están destinadas. Según la edad del público a la que están destinados y la temática surgen distintos tipos de manga, siendo los más conocidos: *Kodomo*, destinado a los niños; *shōnen*, para chicos adolescentes de 14 a 18 años; *shōjo*, para chicas de 14 a 18; *seinen*, para hombres adultos, *josei*, para mujeres mayores de 18, *shōnen-ai* y *shōjo-ai*, que tienen contenido erótico pero no se muestra de forma explícita, y *hentai*, comics en los que se muestran escenas de sexo de forma explícita y en los que la historia es más bien una excusa para vincular dichas escenas. En occidente han tenido un mayor éxito los mangas para adolescentes, tanto en su vertiente masculina como femenina, pero en muchas ocasiones estos manga podrían cubrir una franja de edad mayor de la que se les asigna en un principio pues, especialmente los *shōnen*, poseen muchas veces gran cantidad de violencia explícita y, en ocasiones, unos argumentos bastante complejos. A pesar de que estos son los géneros más conocidos hay otros muy interesantes, como es el caso del manga educativo, destinado principalmente a los niños; este género busca una forma más entretenida de aprender, pudiendo encontrarse mangas destinados tanto a la historia como a biografías de personajes famosos y al arte, ejemplos de este género son *La historia de Japón* de Aomura Jun o *Manga Seiyō Bijutsushi* (Historia del arte japonés en manga).

Por otro lado, el manga está presente en muchos aspectos de la vida cotidiana de los japoneses, no sólo en los propios cómics, sino en los anuncios, en la ropa e incluso en los libros de texto, pues el propio Ministerio de educación lo emplea para ilustrar algunas de las lecciones, lo cual nos da una idea del reconocimiento que se le concede a este arte, del que además podemos encontrar algunas exposiciones y museos como el Museo del Manga Internacional de Kioto.

La palabra anime, por su parte, hace referencia exclusivamente a los dibujos animados y, aunque el origen del término no está del todo claro se cree que o bien procede del término inglés «animation» o del francés «dessin animé». El concepto en principio podría aplicarse a cualquier tipo de dibujo animado, sin embargo por lo general su uso

se limita a los productos del país de origen de la palabra «anime», es decir, a los dibujos animados producidos en Japón.²

El manga y el anime están muy relacionados y de hecho son muchas las series que se han publicado en ambos medios, por lo que, aunque no siempre se produce este caso, se ha decidido hablar de ambos de forma casi indiferenciada.

2. RELIGIÓN Y TRADICIÓN EN EL ANIME

La religión es, sin duda, parte de la cultura de un país, incluso sí, como sucede en el caso de España, éste se declara aconfesional; pues no por ello deja la religión de formar parte de la historia del mismo y gran parte de su influencia suele conservarse en la sociedad, algo que resulta muy visible en la celebración de festividades que tienen su origen en la religión y se conservan como tradición, como es por ejemplo el caso de la Semana Santa o de la Navidad, aunque, como sucede en el segundo caso, muchas veces han perdido el carácter religioso.

Esta unión de tradición y religión resulta aún más marcada en el pueblo japonés, por ello creo conveniente detenerse a analizar éste aspecto antes de abordar la influencia del mismo en el cómic y la animación.

Lo primero que llama la atención en la sociedad japonesa es el hecho de que la mayoría de japoneses niegan profesar una religión cuando son preguntados por ello de forma no oficial³ y, sin embargo, según el informe publicado en el *Japan Statistical Yearbook*, Tokio, 1997, el número de creyentes en Japón era de 219 millones, casi duplicando la población japonesa (126 millones); esto no se debe, como señala Federico Lanzaco Salafranca en su trabajo *Religión y Espiritualidad en la Sociedad Japonesa Contemporánea*, a un error a la hora de realizar los cálculos sino al hecho de que para el pueblo japonés no hay ninguna contradicción en profesar varias creencias al mismo tiempo, se trata de hecho de una práctica habitual en la que destaca sobre todo la convivencia del sintoísmo y el budismo. En la actualidad esto se ve muy bien en cómo los japoneses celebran el nacimiento, el matrimonio y la muerte, pues no es extraño que un bebé sea presentado al santuario sintoísta al nacer, que la boda se realice en una iglesia cristiana y, finalmente, que el funeral se lleve a cabo mediante la tradición budista; como también señala el autor anteriormente mencionado en su trabajo.

La convivencia de las diferentes creencias, por otro lado, no es algo exclusivo de la actualidad, sino que ya se producía varios siglos antes y es quizás una de las

² BELIËN, Pim, *Exploring music in Hayao Miyazaki's Animated Worlds. Differences between Hollywood scores and the Japanese scores of Miyazaki's animated features*. 2014. Tesis de Master. Utrecht University, Faculty of Humanities Theses. Disponible en el catálogo en línea de la Universidad de Utrecht: <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/291613>, cita en p.7 Acceso 13 de Junio de 2018

³ Según Federico Lanzaco Salafranca, en un estudio realizado por él mismo en el año 1967 el 82% de la población japonesa mostraba una actitud negativa hacia la religión. LANZACO SALAFRANCA, Federico. *Religión y Espiritualidad en la Sociedad Japonesa Contemporánea*, Tokio (Japón), Universidad de Sofía. Disponible en: http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/12906/CC-98_art_14.pdf?sequence=1, cita en p. 265 Acceso 10 de mayo de 2018

peculiaridades del país del Sol Naciente, si bien es cierto que esta convivencia no fue siempre perfecta y hubo momentos de conflicto entre las diferentes religiones e incluso entre las distintas escuelas dentro de la misma creencia. El origen de esta convivencia se encuentra en la relación de Japón con China y Corea, pues fue a través de estos dos países como el budismo, el confucianismo y el taoísmo llegaron al archipiélago. Como ya se ha señalado antes, son el budismo y el sintoísmo -religión autóctona del país- los que han tenido y conservan un mayor número de seguidores; sin embargo, no puede negarse la influencia de las otras creencias, pues a lo largo de la historia parte de su filosofía se ha mezclado con las creencias y prácticas propias del sintoísmo y están también arraigadas en la mentalidad japonesa; tampoco puede dejarse de lado el cristianismo que, sin embargo, no ha llegado a calar tanto en la sociedad japonesa.

Las primeras creencias a la espiritualidad del pueblo nipón las encontramos en un pasaje de la *Historia del Reino de lo Wei* compilada en el año 297 a.C, en la que se describe algunas de las creencias y costumbres de los japoneses de los periodos Jōmon y Yayoi, conocidos en aquel entonces como los habitantes del país de «Wa» por los chinos, como por ejemplo los ritos funerarios. Estas creencias, sin embargo, no tenían un nombre concreto, y no sería hasta varios siglos después cuando las creencias autóctonas de los nipones adquiriesen el nombre con el cual las conocemos hoy, sintoísmo.

La evolución de la relación entre las diferentes creencias a lo largo de la historia del país o el propio estudio en profundidad de cada una de ellas por separado precisarían de una larga extensión, sin embargo, como esto no es posible, trataré de explicarlas de la forma más breve posible para lograr una idea general antes de abordar tanto el mantenimiento de la espiritualidad en la sociedad japonesa actual y cómo influye este aspecto de la misma en la animación y el cómic japoneses

2.1 Sintoísmo

El sintoísmo, como ya se ha señalado antes, la religión autóctona de Japón, sus orígenes se remontan a la época Jōmon (11.000? – 300 a.C). Sin embargo no tenemos demasiados datos sobre las creencias primitivas de dicha época, y es que no fue hasta el siglo VII d.C, con la llegada del budismo, cuando el abanico de creencias propias adquirió el nombre de «Shintō» para diferenciarse de la religión extranjera.

El término «Shintō» hace referencia a «la vía de los *kami*», las figuras a las que ésta religión rinde culto. El término *kami*, que suele traducirse en español como deidad, presenta sin embargo una mayor complejidad de la que da a entender su traducción pues, como señala Michiko Yusa, éste término no hace referencia sólo a los dioses sino que:

La palabra «kami» posee diversos significados. Puede referirse a los espíritus de la naturaleza (las montañas, los ríos, los árboles, las rocas y el océano) concebidos como seres vivos y sagrados, así como a la deidad que mora en esos objetos naturales, o incluso a un poder sobrenatural, un ancestral espíritu colectivo que

protege al clan, unidad social básica del Japón arcaico. El espíritu de los *kami* se encarna en determinados individuos (valerosos, insólitos o con un don que los hace especiales) a quienes se deifica como kami vivientes.⁴

No se trata por lo tanto de deidades similares a la imagen de tradición cristiana predominante en Occidente; no son perfectos ni puramente bondadosos sino que pueden ser tanto benévolos como destructivos, pues la religión sintoísta tiene sus orígenes en la naturaleza y reconoce el poder ambivalente de la misma, su capacidad tanto para crear como para destruir, reflejándolo también en el carácter de los *kami*.

El sintoísmo recoge la mayoría de los relatos mitológicos y las leyendas presentes en la cultura nipona y ha sido tradicionalmente la encargada de explicar la creación del archipiélago; estos relatos quedaron compilados a lo largo del siglo VIII d.C en el *Kojiki* (711) y el *Nihon shoki* (720) -o *Nihongi* de forma abreviada-, que recogen tanto los mitos como la historia del Japón arcaico.

Según la mitología, Japón fue creado por los dioses Izanagi e Izanami mediante la solidificación de la sal marina. Estos dioses, creadores del archipiélago, crearon también una pluralidad de dioses para que lo poblasen, tales como el dios de los Mares, el dios del Fuego y Tsukiyomi, el dios de la luna; sin embargo de entre sus hijos son dos los que más destacan: Amaterasu, la diosa del Sol, a quien su padre otorgó el dominio de los cielos, y Susanoo, el dios del viento. Estos dos últimos protagonizan varias de las historias recogidas en el *Kojiki* y el *Nihongi*, en las cuales se narra el origen de los tres emblemas imperiales -el espejo, la gema y la espada- y el origen de la dinastía imperial. Los mitos narran como Amaterasu envió a su nieto, el dios Ninigi, a gobernar el archipiélago, esta deidad era considerada el abuelo⁵ de Jinmu, el primer emperador de Japón, que pasaba a considerarse así «el hijo del cielo».

De esta forma el emperador pasaba a ser descendiente de la diosa del Sol, lo cual justificaba que el gobierno recayese en sus manos, y es que a lo largo de la historia de Japón una de las funciones del sintoísmo fue también funcionar como base lógica, como un modo de justificación, del poder imperial; hecho que se mantuvo hasta el pasado siglo XX cuando tras el final de la Segunda Guerra Mundial, concretamente en 1946, el emperador Hiro Hito renunció a la idea de que los emperadores descendiesen de los kami mediante una declaración pública, acabando así también con el sintoísmo nacionalista. Este aspecto de la religión, como veremos más adelante, tiene gran parte de la culpa en el sentimiento de incomodidad que el tema de la religión despierta en los japoneses de la sociedad actual.

Con todo, las divinidades mencionadas no son las únicas que aparecen en los relatos mitológicos, sino que, como señalamos al principio del apartado, el término *kami* hace alusión a una variedad muy amplia de divinidades. Son muchos los santuarios repartidos

⁴ YUSA, Michiko, *Religiones de Japón*, Madrid, Ediciones Akal, S. A. , 2005, p. 19

⁵ Cabe señalar aquí que la cercanía en el árbol genealógico de este emperador al dios Ninigi varía según el relato, siendo en ocasiones el nieto, el biznieto o incluso en algunos puntos el tataranieto del mismo. Así, Michiko Yusa señala que se le consideraba el biznieto de Amaterasu; mientras que en los relatos recogidos por Carlos Rubio en *Los Mitos de Japón. Entre la Historia y la Leyenda* (2012) se hace referencia a él como Tataranieto en una y como biznieto en otra.

a lo largo de todo el archipiélago dedicados a los diferentes *kami*, pues según el sintoísmo para obtener sus favores era necesario mantenerlos contentos y venerarlos de la forma adecuada, de ahí los numerosos rituales que se llevaban a cabo para pedir a los dioses su ayuda tanto en los periodos de guerra como a la hora de tomar algunas decisiones o bien obtener una buena cosecha, por ejemplo. Por esto último podríamos considerar el sintoísmo como una religión de carácter más terrenal, que no se preocupa tanto por el aspecto espiritual, de hecho en los mitos no se presenta el cielo como un lugar espiritual en el que van a descansar las almas y, por ello, alejado del mundo físico sino como algo “tan tangible que una flecha disparada desde la tierra podía perforarlo”⁶; sin embargo, y aunque es cierto que el sintoísmo resulta una religión de carácter mucho más terrenal que el budismo, también encontramos en ella la preocupación por la vida después de la muerte, los valores morales y, en especial, el respeto a los antepasados, a los que se veneraba como entidades protectoras.

2.2 Budismo

El budismo se introdujo en Japón a través de China y Corea, encontrando al principio cierta reticencia por parte de algunas familias de la aristocracia, pues la tradición sintoísta estaba muy arraigada y se pensaba que el culto a Buddha o cualquier otra divinidad podía ofender a los *kami* y provocar su ira; por lo que, aun habiendo llegado la primera imagen de Buddha en el 538 al archipiélago como regalo del Rey Song de Paekche (Korea), no fue hasta casi medio siglo más tarde cuando el budismo logró arraigar en el país, siendo el emperador Yomei (r. 585 – 587) el primero en abrazar el budismo y el sintoísmo; pero su integración completa se produciría con la ayuda del hijo de éste, el príncipe Shotoku.

Sin embargo, a pesar de las reservas iniciales, el budismo proliferó con bastante rapidez, de forma que en el periodo Hakuho (645 – 710) ya había quinientos cincuenta templos budistas, de hecho llegó a cobrar tanta importancia que, según se dice, un monje budista llamado Saicho (762 – 822), fundador de la escuela Tendai, llegó a influir en la decisión de trasladar la capital a Kioto. Las clases dominantes encontraron en esta religión algunas ideas -como la de que un buen monarca que supiese ejercer el gobierno de forma justa podía acercar el paraíso a la tierra- que podían servirles para legitimar su poder, motivo por el cual decidieron apoyar el budismo.

De entre las distintas corrientes budistas, como el budismo Theravada, el budismo Vajrayana y el budismo Mahayana, fue este último el que gozó de un mayor éxito en el archipiélago. A diferencia de otras escuelas budistas, que remarcaban la importancia de llevar una vida ascética si se quería conseguir obtener la iluminación, el budismo Mahayana se centraba principalmente en la salvación, que estaba al alcance de todos los seres vivos, y señalaba la importancia de la ayuda de los bodhisattvas, seres iluminados comprometidos a quedarse en este mundo para ayudar a los demás a lograr la salvación. Cabe señalar, sin embargo, que a pesar de que algunos de los preceptos puedan variar según la escuela, todas comparten los mismos principios básicos, basados en las enseñanzas del fundador del budismo, Siddharta Gautama, posteriormente conocido

⁶ RUBIO LOPEZ DE LA LLAVE, Carlos, *Los mitos de Japón. Entre la Historia y la Leyenda*, Madrid, Alianza Editorial, S. A. , 2012, p.33

como Buddha, quien “comprendió que la causa del sufrimiento radicaba en el ciego apego a la vida y que el cese del sufrimiento dependía de la eliminación de su causa. [...] Su mensaje afirmaba que cualquiera podía convertirse en Buddha si alcanzaba la realización de la causa del sufrimiento y su cese”⁷

Es importante tener en cuenta que la figura de Buddha no puede equipararse a nuestro concepto de Dios, no hay un único Buddha sino que el significado de éste terminó, «El Despierto», se aplica, como hemos visto, a todo aquel que ha conseguido la iluminación, por lo que no es extraño que las escuelas pudiesen venerar a diferentes Buddhas y bodhisattvas. Si a ello sumamos los diferentes sutras, textos sagrados del budismo, como el Sutra de la guirnalda florida, el Sutra de la luz dorada o el Sutra del loto, es fácil comprender la proliferación de diversas escuelas y templos budistas; esta diversidad, sin embargo, no promovía la rivalidad, pues el pertenecer a una determinada escuela no impedía que pudiesen estudiarse otros sutras diferentes para así poder aumentar el conocimiento. La convivencia entre las distintas corrientes del budismo no fue sin embargo siempre igual a lo largo de la historia y, con el surgimiento de algunas escuelas de carácter ‘sectario’, llegando a producirse en alguna ocasión enfrentamientos de carácter bélico como el producido entre los templos del monte Hiei y la secta Nichiren alrededor de 1536. Estos enfrentamientos, por otro lado, tienen más bien carácter anecdótico, ya que eran poco frecuentes y lo normal era que las discusiones se produjesen en forma de debate

A pesar de la multiplicidad de sectas y las diferencias existentes entre las mismas, el objetivo de todas ellas era el mismo, guiar a sus seguidores a la iluminación para que así pudiesen liberarse del sufrimiento. El budismo es por lo tanto una religión de carácter más espiritual pues, aunque muchas de las sectas no negaban las necesidades físicas de los seres humanos y la iluminación daba como resultado el cese del sufrimiento en el mundo terrenal, no era éste el objetivo principal sino la obtención del nirvana en sí, de la iluminación, logrando así liberarse del ciclo de la vida y la muerte, pues el alma se vería forzada a seguir reencarnándose hasta lograr liberarse de las cadenas que la atan a la vida terrenal. De esta forma la muerte dejaba de tener una connotación tan negativa, pues si la persona había alcanzado la iluminación renacería en el paraíso.

2.3 Convivencia de las diferentes creencias

A pesar de las diferencias existentes entre el sintoísmo y el budismo; pues la primera era una religión menos organizada y de carácter más terrenal, mientras que la segunda contaba con unos preceptos más claros y estaba más orientada a la espiritualidad; y a pesar también de la reticencia inicial por parte del pueblo japonés a adoptar la segunda, la convivencia entre ambas fue por lo general pacífica e incluso, durante el periodo Heian (794 – 1192), durante el cual el budismo gozaba de gran prestigio, se produjo la mezcla de ambas religiones, hecho que se conoce con el nombre de Shinbutsu shugo.

Esta asimilación del sintoísmo y el budismo se produjo de dos formas: La primera fue basándose en la idea del budismo indio de que si bien se le reconocía un estatus superior a las deidades autóctonas del país, no se podía decir que éstas hubiesen alcanzado la

⁷ Yusa, op. cit., p. 31

iluminación y por ello, al igual que los hombres, debían dedicarse a la meditación para alcanzar el nirvana; esta misma teoría se aplicó a los *kami* que, si bien no dejaban por ello de ser reconocidos como deidades, no se veían exentos de la necesidad de practicar la meditación, por ello empezaron a construirse en los santuarios budistas templos destinados a los *kami* para que éstos practicasen el budismo. La otra forma de llevar a cabo esta asimilación, conocida como «teoría de la esencia-manifestación», consistió en identificar a los *kami* con bodhisattvas o manifestaciones de Buddha, así “Amaterasu [por ejemplo], quedó identificada como la manifestación del Buddha solar, Mahavairochana; [...] Cada Kami se hizo acreedor de un «origen» budista”⁸

Esta identificación de las deidades sintoístas con las imágenes de los Buddhas o los bodhisattvas no se mantuvo siempre, pues la relación entre ambas religiones variaba dependiendo de su popularidad y de las relaciones que éstas mantenían, a su vez, con el poder de la época; así durante el periodo Kamakura (1192 – 1333) se desarrolló lo que se conoce como «teoría inversa de la esencia-manifestación» que consistía, como deja ver su nombre, en presentar a los bodhisattvas y las manifestaciones de Buddha como imágenes de los *kami*, dando así primacía al sintoísmo sobre el budismo. Esta asimilación de ambas religiones se dio por finalizada de forma oficial en el año 1868 mediante un decreto oficial promulgado por el gobierno, sin embargo, esto no impidió que algunas sectas, como la secta Tenri, continuasen manteniendo sus doctrinas, las cuales eran una combinación del budismo, el sintoísmo y creencias populares; sectas que hoy en día continúan activas.

Se buscaba además liberar al sintoísmo de la subordinación al budismo, volver a un «Shintō puro», despojado de las influencias del confucianismo, el budismo y el taoísmo. Pues al igual que se produjo la unión entre el sintoísmo y el budismo, hubo algunos neoconfucianos que vieron en la religión autóctona del país una cierta afinidad que, durante el siglo XVII, llevó a un intento de asimilar ambas creencias, aprovechando que en esa época el budismo había perdido parte de su prestigio y, por el contrario, el sintoísmo había vuelto a adquirir un mayor reconocimiento.

Para el neoconfucianismo los hombres debían dejar de lado su egoísmo individualista y darse cuenta de que formaban parte del conjunto de la humanidad, que estaba por encima del individuo, cobrando así importancia el concepto de comunidad; idea que los japoneses aplicaron sobre todo al aspecto social, centrándose la moral en las obligaciones del individuo para con la sociedad, idea que se mantiene en la actualidad. Al igual que sucedió con el budismo, el neoconfucianismo ganó prestigio cuando las clases dirigentes se dieron cuenta de que algunas de sus enseñanzas -como el que algunas de las desigualdades entre los hombres estaban causadas por fuerzas materiales- les servían para justificar su posición social. El confucianismo había sido, por otro lado, empleado ya con anterioridad como método para reforzar la imagen del emperador durante el periodo Muromachi (1336 – 1573), fue Kitabatake Chikafusa (1293 -1354) quien tomó los valores principales del confucianismo y los asimiló a los emblemas imperiales, de forma que éstos tres elementos procedentes del sintoísmo, la joya, el espejo y la espada, se convirtieron en símbolo de la compasión, la rectitud y el coraje respectivamente.

La convivencia de las diferentes religiones no ha sido nunca estable, sino que la importancia otorgada a cada una de ellas ha ido variando a lo largo de las distintas

⁸ Yusa, op. cit., p. 61

épocas en función, principalmente, de los intereses de los gobernantes. Así, por lo general, el auge del sintoísmo ha estado vinculado con el poder del emperador, pues eran éstos los más interesados en apoyarlo en tanto que la idea del emperador como descendiente de Amaterasu y por tanto como ten'no («emperador celestial») les servía para mantenerse en el poder. El budismo, por su parte, recibió por lo general un mayor apoyo durante las épocas en las que el gobierno quedó en manos de los shogunatos. El cristianismo, religión que abordaré en el próximo apartado con mayor profundidad, no llegó a calar del todo, y de hecho los cristianos sufrieron la persecución y el destierro durante el gobierno del shogunato Tokugawa.

Estos cambios sin embargo no impidieron que se siguiesen profesando las diferentes religiones, a excepción del cristianismo; y hoy en día siguen activas escuelas como la secta de la Verdadera Tierra Pura que tienen más de seiscientos años de antigüedad.

2.4 El Cristianismo en Japón ⁹

El cristianismo sigue siendo hoy en día una religión minoritaria en el archipiélago y es que desde un principio hubo aspectos de esta religión que no lograron atraer a la población nipona, pues chocaban con su mentalidad. Es precisamente en estos aspectos en los que deseo centrarme más, pues creo que puede ayudar a obtener una visión aproximada de la espiritualidad japonesa y ayudar a comprender como se sigue viviendo en la sociedad actual.

Si bien es cierto que muchos principios de la religión concuerdan con la mentalidad nipona e incluso la idea de un dios omnipotente, omnipresente y omnisciente puede llegar a ser aceptada; no sucede lo mismo con otros aspectos como son la idea del pecado original y el pecado individual, de la santísima trinidad o del sacrificio de Jesucristo, que escapan a su comprensión. Muchas de estas ideas se presentan para ellos como fantasía y, por ello, resulta difícil su aceptación, sin embargo este no es el único problema, pues los mitos sobre los *kami* también contienen aspectos de carácter fantástico, sino el choque de algunos aspectos del cristianismo con la forma de entender la vida de los japoneses.

Así, por ejemplo, les produce especial rechazo la idea del sacrificio de Jesucristo como medio para obtener la redención, en primer lugar porque tampoco comprenden la idea de pecado original, pues ninguna de sus religiones tiene una idea similar, pero especialmente porque en su cultura no sólo no existía la tradición del sacrificio sino que los japoneses no tenían la costumbre de comer carne, pues el budismo prohibía el sacrificio y el arrebatarse la vida a otro ser; de forma que no es extraño que la idea no sólo les resultase extraña sino también violenta.

Del mismo modo, esta tradición agrícola y el hecho de que sus creencias estaban muy ligadas a la naturaleza, hacía que mostrasen cierto rechazo no sólo a la idea del sacrificio, sino también a la idea de un infierno eterno y la inmortalidad del alma, pues para los japoneses todo es cíclico, todo surge y desaparece, no hay nada que pueda considerarse permanente.

⁹ La información presentada en este apartado ha sido extraída de LANZACO SALAFRANCA, op. cit., pp. 265-269

La idea del pecado y de tener que buscar la absolución mediante la confesión ante un sacerdote, pues el pueblo japonés nunca ha tenido este concepto, su moral no se basa en el fallo individual o el miedo a ser castigado por una deidad, sino que tiene su base en la vergüenza social, los japoneses tienen un fuerte sentimiento de pertenencia al grupo y es el miedo a fallar al colectivo o a sufrir el rechazo por parte de éste lo que suele guiar su conducta.

Por todo ello, y por algunos aspectos de carácter histórico, el cristianismo no ha logrado un gran éxito en el archipiélago, no ha conseguido amoldarse a su forma de ver la vida, de forma que en la actualidad el conjunto total de cristianos se encuentra en torno al 2% de la población. Sin embargo, ello no quiere decir que haya un desprecio hacia el cristianismo, sino que se reconocen tanto los aspectos positivos de éste, así como las labores sociales llevadas a cabo por los cristianos, como la creación de hospitales y orfanatos.

2.5 La religión en la sociedad actual

Aunque la mayoría de los japoneses muestran un cierto rechazo ante la idea de religión, cabe señalar que éste se produce más bien hacia el aspecto institucionalizado de la misma, algo que no es de extrañar si tenemos en cuenta como a lo largo de la historia del país las clases dirigentes emplearon y apoyaron las diferentes religiones basándose en sus propios intereses.

De todos los casos en los que la religión se puso al servicio del Estado, sin duda, aquel cuyo recuerdo sigue más vivo y despierta una mayor incomodidad en la sociedad actual es el Shintō Estatal, y es que durante el periodo en el que éste estuvo vigente se ejerció un férreo control por parte del gobierno no sólo sobre los aspectos religiosos, sino también sobre la educación y la libertad de pensamiento en general. El sistema político se centró en la figura del emperador y en la idea de éste como divino; de forma que todo aquello que pudiese llegar a contradecir esta idea era mirado con recelo por el gobierno. Estuvo además muy vinculado al nacionalismo y el patriotismo militar, justificándose la violencia con la idea de que Japón era el país de los dioses; llegando incluso a usarse algunos símbolos sintoístas como símbolos bélicos, tal es el caso de la palabra «kamikaze» que en un principio se refería a los «vientos divinos» y pasó a denominar a los pilotos enviados en misiones suicidas. El final del Shintō Estatal no se produjo hasta un año después de la derrota en la Segunda Guerra Mundial, lo que lo convierte en una herida reciente

Ello no ha impedido sin embargo, que la gente siga llevando a cabo la práctica de la religión, pues cabe además señalar que algunas de las festividades y rituales religiosos han quedado tan arraigados a la tradición que se ha olvidado su origen. Hecho al que probablemente contribuyeron algunas de las acciones llevadas a cabo por el gobierno de la época Meiji que, por un lado abolió algunas de las festividades como las «festividades estacionales», y por otro decretó que las ceremonias oficiadas en los santuarios budistas no tenían un carácter religioso, por lo que todo el mundo podía acudir a ellas independientemente de su creencia religiosa; motivo por el cual muchas tradiciones quedaron rápidamente desvinculadas de la religión, algo que por otro lado llevó también a la desaparición de muchos rituales y prácticas debido a su prohibición.

Así la tradicional visita a los templos budistas y santuarios sintoístas realizados durante los días de año nuevo para asegurar un buen comienzo del año, algo que sin embargo es visto por los japoneses como una tradición despojada del aspecto religioso, tradición que además congrega a un amplio número de personas, de forma que en 2001 más de 88 millones de personas abarrotaron los distintos templos y santuarios¹⁰. De igual modo que muchos japoneses continúan acudiendo a ellos a solicitar ayuda para conseguir pareja o incluso para consultar cual sería el nombre más adecuado para su bebé; además de para comprar los típicos amuletos de la buena suerte o los oráculos.

La abolición por parte del Estado no impidió sin embargo que en algunos pueblos, como sucede en algunas aldeas de la prefectura de Ishikawa, se siguiesen manteniendo estos rituales relacionados con las estaciones y que, por lo general, están destinados a lograr el favor de los *kami* locales para obtener buenas cosechas, pescas y favores similares. Del mismo modo tampoco lograron erradicarse las fechas de mal agüero, también de origen sintoísta y que aún hoy se siguen teniendo muy en cuenta a la hora de organizar eventos importantes como por ejemplo una boda o un bautizo.

Otra costumbre es la peregrinación a algunos santuarios sintoístas, entre los que destaca especialmente el santuario de Ise; no sólo por el hecho de que en él reside Amaterasu, sino por el *sengu*, la reconstrucción periódica del santuario para el posterior traslado de las divinidades a su nueva residencia. Esta tradición se inició en el años 690 d.C sigue llevándose a cabo en la actualidad, el *sengu* más reciente se ha realizado en el 2013 y el próximo está previsto para 2033, pues se realiza cada 20 años.

El budismo, además de en las ya mencionadas visitas a los templos, se hace sobre todo presente en el aspecto fúnebre, pues aproximadamente el 90% de los funerales se siguen realizando a través del rito budista, aunque en la actualidad el número de servicios conmemorativos se ha visto reducido, pasando de 13 a sólo 5, el último de los servicios se realiza en el aniversario del fallecimiento y, durante todo ese tiempo es tradición que la familia se mantenga de luto y se abstenga de celebrar cualquier festividad, como por ejemplo año nuevo.

El auge de las sectas religiosas que se vivió en el archipiélago con el decreto de libertad religiosa posterior al final de la Segunda Guerra Mundial es otro aspecto que denota la pervivencia de la religión en la sociedad, pues a raíz de éste surgieron numerosas sectas que no se inscribían en ninguna de las dos religiones principales, sino que combinaban las distintas creencias, de forma que a principios de siglo el número de sectas registradas en el Ministerio de Educación superaba las 3.000¹¹. Algunas de las cuales, como la secta Sūkyō Mahikari, no sólo perviven en la actualidad sino que incluso ha llegado hasta Europa.

Según las estadísticas elaboradas por las propias organizaciones religiosas, en 2015¹² el número de creyentes pertenecientes a éstas sectas ascendía superaba los 8 millones de fieles. Por su parte el sintoísmo y el budismo superarían los 89 y 88 millones respectivamente, y el cristianismo no alcanzaba los 2 millones. Sin embargo nos

¹⁰ Información extraída de Yusa, op. cit., p. 111

¹¹ Información extraída de Yusa, op. cit., p. 111

¹² Estadística extraída de Web Japan. Japan Fact Sheet, *Religión. Raíces Nativas e Influencia Extranjera*. http://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es20_religion.pdf Fecha de consulta: 15 de mayo de 2018.

encontramos con el mismo problema que cuando aludíamos al principio del capítulo a las estadísticas empleadas por Federico Lanzaco, y es que el número de fieles total (187 millones) de las estadísticas de 2015 supera en 60 millones al total de la población nipona.

Otro aspecto importante es la espiritualidad, respecto a la cual cabe destacar que los japoneses la entienden como algo completamente separado de la religión, aunque esto pueda resultar quizás algo más complicado para los occidentales. Ésta se centra sobre todo en la comunión con la naturaleza y en la capacidad de encontrar la belleza incluso en los pequeños detalles; esto se refleja no sólo en el cuidado de los parques y los templos de las diferentes ciudades, sino también en la pulcritud que reina en el comportamiento diario de los japoneses y el cuidado en los pequeños detalles. Pulcritud que no se limita al trato con el entorno, sino que tiene que ver también con uno mismo; es cierto que, como ya se ha mencionado, la moral japonesa se asienta sobre la vergüenza social, pero no es éste el único factor que guía los actos de sus ciudadanos. Para los japoneses la belleza y lo bueno están relacionados, y por ello siempre buscan mejorar también en lo personal; muchos japoneses afirman de hecho que una persona sólo es bella si lo es por fuera y por dentro y por muy atractiva que esta pueda resultar rápidamente pierden el interés en ella si su comportamiento no encaja con los modelos socialmente aceptados. Algunas de las cualidades que más se aprecian son la sinceridad, la honradez, el saber estar y la capacidad de trabajo; y aunque pueda parecer que éstas cualidades son mundialmente reconocidas y no tienen nada de extraño, cabe señalar que en Japón su cumplimiento se lleva a veces a un punto que para nosotros podría resultar extremo, tema que abordaré más adelante.

La espiritualidad para los japoneses se centra sobre todo en esa idea de la superación, en las vías para mejorar, y por ello está tan presente en sus vidas. Un claro ejemplo de ello es el significado de los nombres de algunas actividades o disciplinas como el judo, el *shodo* (arte de la escritura), el *kado* o *ikebana* (arreglo floral) y el *chado* o ceremonia del té. Todas las disciplinas mencionadas tienen en común la terminación, el «do» es la abreviatura de *dōro* que significa «camino». La última de las disciplinas mencionadas resulta un buen ejemplo de la importancia que se da al detalle y la perseverancia, pues en ella hasta el ángulo en el que son colocados los elementos para llevar a cabo la ceremonia tienen una gran importancia; al igual que la época del año en la que se realice y el té que vaya a emplearse, elementos que influyen en cómo deberá realizarse la ceremonia, cada mínimo detalle cuenta y de hecho se tarda varios años en dominarla¹³. Esta importancia de la disciplina, sin embargo, no se limita a las prácticas que tienen dicha terminación, el japonés entiende la importancia del trabajo duro y pone el alma en todo lo que hace, algo que, como veremos más adelante se refleja también en los *manga*.

Todos estos valores, presentes también en las religiones, son los que conforman la sociedad y guían la vida diaria de los japoneses, motivo por el cual puede afirmarse que la espiritualidad japonesa sigue viva.

¹³ Información extraída de GARCIA, Héctor, *Un Geek en Japón*, Barcelona, NORMA EDITORIAL, 2015.

2.6 Representación de la religión en el anime y el manga

Una de las tradiciones más representadas en el anime es la ya mencionada visita a los templos en Año Nuevo, que suele realizarse con la familia o personas cercanas, se acude a los templo llevando o bien el traje tradicional, el kimono, o ropa de etiqueta occidental, pues es un día especial; se pide a las divinidades del templo buena suerte y, normalmente, se aprovecha para comprar amuletos de la suerte y dejar los amuletos del año anterior en el templo para su quema. Algunos de los animes en los que esta festividad aparece son *Sakura Cazadora de Cartas*; *Hyouka*; o *Kimi ni Todoke* en el que además se muestra cómo son los tradicionales Omikuji, una especie de oráculos escritos en papel que leen la fortuna e indican la suerte en diferentes aspectos de la vida como el amor y el dinero, según la tradición cuando el oráculo es de mala suerte éste debe dejarse atado en unas varas de madera dispuestas para ello en los templos y santuarios, de forma que la mala suerte no persiga a su comprador, si la fortuna ha sido buena puede dejarse en estas mismas varas para que la suerte sea potenciada o bien llevárselo para que de suerte a su portador.

Relacionada con el comienzo de año encontramos también la tradición que gira en torno a Daruma (nombre japonés de Bodhidharma), el introductor del budismo Zen en China. La leyenda cuenta que, decidido a obtener la iluminación, Bodhidharma decidió sentarse a meditar sin descanso, permaneciendo así 9 años sin moverse; transcurrido este tiempo alcanzó la iluminación, pero debido a la falta de movimiento perdió los brazos y las piernas. En base a esta leyenda nacen los muñecos Daruma, unas figuras que carecen de extremidades, representando así la historia del monje. Estas figuras suelen comprarse en los templos budistas con los ojos sin pintar pues la tradición consiste en pintarle uno de los ojos al comenzar el año mientras se le pide un deseo, si el deseo se cumple a lo largo del año, se le pinta el otro ojo y, al igual que sucede con los amuletos, es llevado al templo para quemarlo. En el caso de esta tradición se da además el caso de que, no sólo aparece en algunos animes, como por ejemplo *Nichijou*, sino que *Doraemon*, una de las series infantiles más conocida, ha inspirado una versión de esta figura.

Destacan también tres festividades dedicadas a los niños: *Sichi.go.san*; el *Día de las niñas* y el *Kodomo no hi* (Día de los niños).

La primera de ellas, traducida literalmente como «Siete, cinco, tres», se celebra el 15 de noviembre y es tradición durante este día ir a los templos con los niños de 3 y cinco años y las niñas de 3 y 7 años a dar gracias por su salud y para pedir a las divinidades que los protejan y permitan que sigan creciendo sanos, es además tradición comprar «chitose-ame», unas barras de caramelo rosas y blancas que simbolizan el crecimiento y salud del infante; su celebración se ve representada por ejemplo en los animes *Non Non Biyori* y *Kure-nai*.

La segunda de ellas, conocida también como Hina Matsuri (Festival de las muñecas) o Momo no Sekku (Fiesta de las flores del melocotonero), se celebra el 3 de marzo y es conocida sobre todo por su decoración, consistente en la colocación de varias muñecas de porcelana tradicionales sobre un altar; las figuras recuerdan a la corte imperial del periodo Heian, en el que se estableció esta tradición y muchas de ellas son como una especie de tesoro familiar que va pasando de generación en generación. Esta tradición coincide con el florecimiento del melocotonero, con el inicio de la primavera, motivo

por el cual ambos elementos se acabaron combinando, de forma que esta festividad pasó a conocerse también como Momo no Sekku y en ella se celebra también el comienzo de dicha estación. Esta celebración aparece también en varios animes como por ejemplo *Recorder to Randoseru* y *Hayate no Gotoku*; incluso la popular serie *Pokemon* le dedicó un capítulo especial a esta festividad; además, al igual que en el caso del Daruma, el anime ha conseguido colarse en esta tradición y es posible encontrar conjuntos de Hina Matsuri de algunas series populares como *Lucky Star* o *Sailor Moon*.

Por su parte, el Día de los niños, también conocido con el nombre de Tango no Sekku (Fiesta de los Lirios), se celebra el 5 de mayo; en la actualidad es conocido sobre todo por la colocación de banderas con forma de *koi* (carpa), que en la cultura japonesa representa la perseverancia y la masculinidad; en esta fiesta, al igual que en las dos anteriores, se celebra el crecimiento y la salud de los niños, centrándose en los varones, y se da las gracias a las madres por su dedicación. Al igual que en el Día de las Niñas, las familias que tienen a un infante varón en casa colocan un altar con muñecos, pero a diferencia de los anteriores, que representaban a la corte imperial, estos se centran en guerreros o personajes infantiles masculinos como Momotarō.

Estas dos últimas festividades aparecen representadas en la popular serie infantil *Shin-chan*, un claro ejemplo de como la vida cotidiana puede servir de inspiración para la creación de una serie. En ella se nos presenta a la familia Nohara, una familia japonesa normal y corriente, al menos en apariencia, pues el comportamiento desinhibido e irreverente del protagonista, un niño de cinco años apodado Shin-chan, rompe completamente con las pautas de comportamiento característicos de la sociedad japonesa. La serie se centra en las aventuras del infante y sus amigos, así como en los apuros en los que mete a su familia y profesores debido a sus ocurrencias; a priori esta idea puede sonar más bien monótona, sin embargo, las peripecias del menor siempre logran sacar alguna carcajada con cada uno de sus episodios o al leer el manga, lo cual ha logrado que la serie alcance un gran éxito. A través de las aventuras del menor se muestran algunos aspectos de la sociedad japonesa, aunque muchas veces estos se llevan al extremo para propiciar la risa, y conocemos además algunas de las tradiciones y mitos como el caso de las festividades anteriormente mencionadas.

Así Shin-chan –a su modo- nos cuenta por ejemplo la historia de Momotarō, la cual nos ha llegado a partir de los relatos recopilados en la época Edo. En ella se narran las aventuras de Momotarō, un niño nacido de un melocotón -«momo» en japonés-, que es encontrado y criado por una pareja de ancianos; durante el tiempo que permanece al cuidado de la pareja el menor crece fuerte y sano y, siendo aún un niño, decide usar su fuerza para derrotar a los *oni* que atemorizan al pueblo, tras conseguir derrotar a los *oni* regresará a su hogar para seguir viviendo con su familia. Se nos presenta así a un niño fuerte, valiente y bueno, un ejemplo de los valores que la sociedad japonesa admira, por lo que no es de extrañar que esta figura sea una de las elegidas para colocar en el altar del Día de los niños. En *Shin-chan* el personaje de Momotarō es interpretado por uno de sus compañeros de guardería, Kazama, mientras que el protagonista adquiere el papel del mono, uno de los tres compañeros que ayudarán al joven héroe durante su aventura, y es que la historia de Momotarō es también un ejemplo de la personificación de los animales en la cultura japonesa, pues los compañeros que irá conociendo a lo largo del camino son un mono, un perro y un faisán.

Otras festividades mostradas en la serie son el Setsubun, una tradición de origen budista conocida sobre todo por la limpieza de la casa y el ritual de expulsión de la mala suerte mediante el lanzamiento de semillas de soja, y el Tanabata. La segunda se basa en la

historia de dos amantes, la hija del dios del Cielo, Tanabata, y Hikoboshi, un joven ganadero, los dos jóvenes estaban tan enamorados que comenzaron a dejar de lado sus tareas, motivo por el que el dios del Cielo decide separarlos mediante un río de estrellas, la vía láctea, de forma que sólo pueden verse una vez al año, la séptima noche del séptimo mes, ese día si el clima lo permite las aves se unen para formar un puente y permitir así que la pareja pueda encontrarse. Se dice que cuando esto sucede las estrellas en las que están convertidos brillan de una manera especial y emiten diferentes colores, los cuales son empleados también en la festividad para las papeletas en las que se escriben los deseos, que posteriormente se colocan en varas de bambú, las cuales una vez finalizada la fiesta acaban o siendo lanzadas al río para ahuyentar la mala suerte o bien plantadas en un arrozal para espantar a los insectos. Esta festividad, celebrada normalmente el 7 de julio tiene su origen en la tradición China, pero se fue mezclando con el folclore japonés¹⁴, igual que sucede en el caso de otras festividades como el Hina Matsuri o el Kodomo no hi.

En el anime las festividades sirven por lo general para introducir una pausa en la historia principal y son también un momento para el desarrollo de las relaciones entre los personajes y una oportunidad para que los lectores o espectadores los conozcan en mayor profundidad. Pero la influencia de la religión no se limita exclusivamente a la introducción de festividades en la trama. Algunos animes toman a las deidades como inspiración y las convierten en personajes, como sucede por ejemplo en *Izumo*, donde la diosa Amaterasu aparece como personaje; otras veces estas mismas deidades inspiran el nombre de algunos poderes, tal y como sucede en la famosa serie de ninjas *Naruto*, en la que Amaterasu y Tsukiyomi se convierten en el nombre de los poderes de sus protagonistas, representando la primera la luz y el segundo la oscuridad.

En otros casos la acción se centra en el templo o santuario y en la vida de sus habitantes, tal es el caso de *Gingitsune*, donde se cuenta la historia de Saeki Makoto, hija y heredera del sacerdote de un santuario sintoísta Inari que data del periodo Edo; destinada a convertirse en *Miko* (sacerdotisa), la joven tiene la capacidad de ver a Gintarō, un espíritu zorro cuyo papel es el de servir de intermediario entre la divinidad y la sacerdotisa. La trama se centra en el día a día de ambos y en las predicciones que Makoto lleva a cabo como sacerdotisa. La idea de un espíritu zorro puede resultar extraña a ojos extranjeros, sin embargo, en la tradición japonesa se les atribuye poderes mágicos, los cuales van aumentando a lo largo de su vida, de forma que cuanto más longevo sea el animal mayor poder tendrá, se dice que si un zorro cumple los 1000 desarrollará nueve colas y un poder tal que será capaz de ver y oír cualquier suceso acontecido en el mundo, esta idea ha inspirado por ejemplo la transformación de protagonista de *Naruto* y el diseño del pokemon Ninetales y el digimon Kyubimon. En el caso de *Gingitsune* el espíritu no es un zorro de nueve colas, sino que alude a otro aspecto de la tradición japonesa; los zorros están considerados los mensajeros del dios sintoísta Inari, el dios de la fertilidad, la agricultura y el arroz; se considera que los zorros pueden hacer tanto el bien como el mal y por ello a la entrada de los santuarios dedicados a esta divinidad se suele colocar un par de estatuas de zorros, una masculina y una femenina, es tradición que como muestra de respeto se dé un par de palmadas frente a estas estatuas a modo de veneración e incluso se les pueden llevar ofrendas; en Japón

¹⁴Cf. RUBIO, op. cit., pp. 427-429

hay más de 10.000 santuarios dedicados a esta divinidad, siendo el más famoso el Fushimi Inari Taisha, en Kioto¹⁵.

Hay otros personajes propios del folclore japonés, como los mencionados *oni*, que también aparecen o influyen en el manga y el anime, sin embargo, debido a que muchas veces la tradición autóctona del país se mezcla con la influencia de otros países o religiones he decidido abordar el tema de los mitos en un capítulo aparte, dejando de lado la religión.

Hemos visto ejemplos concretos de representación de la religión y la tradición en las series, empero, desde mi punto de vista, la influencia de la religión y la espiritualidad no se limita exclusivamente a ésta; creo que también en lo estético puede apreciarse una cierta influencia, quizás inconsciente, de estos elementos. Así, encontramos en los paisajes urbanísticos un cierto contraste entre la parte más industrializada y los parques y lugares religiosos, transmitiendo los segundos una mayor calma. En los paisajes totalmente naturales encontramos, por otro lado dos enfoques: las catástrofes naturales o el propio paisaje como representantes del arduo camino que le queda por recorrer a los protagonistas; o como contenedor de lo divino, pues algunos de los paisajes, parecen evocar la idea sintoísta de que los *kami* pueden encontrarse en cualquier parte, la naturaleza se encarga de acoger a los protagonistas y escucharlos en silencio, para que puedan dejar marchar durante unos instantes sus problemas.

Otro aspecto en el que desde mi punto de vista puede apreciarse puede apreciarse la forma de entender la belleza de los japoneses son los ojos, y es que, si bien este arte es conocido por sus “característicos ojos grandes”, sería un error que su diseño no varía de un personaje a otro, pues lo hace incluso según el género al que pertenece la serie – motivo por el cual tampoco me atrevo a afirmar que mi visión pueda aplicarse a todo el manga y el anime-. Se suele decir que “los ojos son el espejo del alma” y esto parece cumplirse cuando hablamos del manga y el anime, pues los mangaka usan los ojos como elemento para expresar tanto las emociones como, en parte, el carácter de los personajes. Los ojos grandes suelen estar asociados a personalidades dulces, inocentes y bondadosas, mientras que los ojos más pequeños acompañan al carácter más cerrado y, muchas veces, las miradas que transmiten soberbia se emplean en el diseño del villano o el antagonista. De esta forma la belleza no sólo se muestra a través de las acciones del personaje, queda reflejada también en su mirada; reforzando de algún modo la idea de que lo bueno y lo bello están unidos, pues es el carácter que ellos admiran el que suele ir ligado a los ojos grandes, para ellos canon de belleza.

3. MITOLOGÍA Y FOLCLORE EN EL ANIME

Como veíamos en el capítulo anterior los *kami* no son los únicos seres que aparecen en la mitología japonesa, sino que son muchas criaturas las que pueblan los distintos rincones del archipiélago según la tradición, algunos de ellos conviven con los humanos aunque, por lo general, son invisibles para nosotros. El atractivo de estos seres les ha

¹⁵ Información sobre el zorro en el folclore japonés extraída de MORIARTY, Yori, *IREZUMI ITAI. Tatuaje Tradicional Japonés*, Gijón, Satori Ediciones, 2015, pp. 79-81

valido también ganarse, como era de esperar, un espacio en el manga y el anime pues, cabe señalar, muchas de las creencias que giran en torno a estos siguen vigentes.

3.1. Los animales en el folclore

Ya se ha mencionado en más de una ocasión el recurso de la personificación de los animales y, al final del capítulo anterior aludíamos a la figura del zorro como mensajero de los *kami* y como poseedor de poderes mágicos. Además del zorro encontramos otros animales, como el gato, a los que también se les atribuyen poderes, en este caso de estos felinos se distingue entre los *nekomata* y los *bakeneko*, teniendo los segundos una connotación más negativa al estar más relacionados con la muerte; pero sin duda uno de los animales más populares es el *tanuki*.

Los *tanuki*, también conocidos como perro mapache o mapache japonés, son animales a los que se les atribuye la capacidad de transformarse y adoptar cualquier forma. Son también considerados un símbolo de buena suerte y aún hoy es posible encontrar en la entrada de algunos establecimientos una estatua con forma de *tanuki* para atraer la buena fortuna, estas estatuas destacan además por sus grandes testículos, pues existe la creencia popular de que cuanto mayor sea el tamaño de estos mayor será la suerte que atraigan, estos atributos son además utilizados en algunas historias a modo de tambor o incluso de paracaídas; pues en ocasiones el humor japonés está vinculado a la desnudez y los genitales o a los temas algo más escatológicos –como el ya mencionado concurso de pedos- aunque, paradójicamente, tienen un carácter más bien reservado. Este animal protagoniza la película de Estudio Ghibli *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*, en la que se narran los esfuerzos realizados por los *tanuki* para evitar el avance de las ciudades que, a su vez, están destruyendo los bosques y las montañas habitados por ellos; los *tanuki* recurren a su poder de transformación para intentar asustar y alejar a los humanos, haciendo así un repaso de muchos de los elementos de la tradición; se transforman en Daruma, en las propias estatuas de *tanuki* y en distintos tipos de *yōkai*; en una de las escenas de la película se alude al tríptico de estampas *nishiki-e Sōma no kodairi* realizado en la década de 1840 por Utagawa Kuniyoshi.

Muchas de las películas de los Estudio Ghibli beben de la tradición a la hora de elaborar el diseño de los personajes o parte de la historia. En *El Viaje de Chihiro*, por ejemplo, nos encontramos con un balneario para 8 millones de dioses pues, como vimos en el capítulo anterior, en el sintoísmo hay una multiplicidad de *kami* que no se excluyen entre sí, la protagonista, además, es una humana que llega al balneario a través de una puerta que parece conectar ambos mundos, aludiendo a la creencia de seres de carácter sobrenatural viven en un mundo paralelo al de los humanos. También encontramos referencias a la idea del agua como elemento purificador, la necesidad de tomar comida del mundo de ultratumba para poder permanecer en él y el no poder girarse atrás cuando se está saliendo del inframundo; todas ellas aparecen en los mitos relacionados con los dioses Izanagi e Izanami. Otra referencia al folclore la encontramos en *La Princesa Mononoke*, donde aparecen los *kodama*, espíritus que habitan en los árboles, cuya forma –en la película- recuerda a los *haniwa* o «muñecos de arcilla», los cuales se dice que empezaron a usarse por decreto del emperador Suinin para sustituir a los sacrificios humanos cuando se producía el fallecimiento de algún miembro de la élite gobernante, tradición conocida como «acompañamiento en la muerte».

Tanto los *tanuki* como los gatos y los zorros pertenecen al grupo de los *yōkai*, concretamente a los *fushigi na dobutsu*, que engloba a aquellos animales a los que se atribuyen poderes mágicos.

Además de estos animales encontramos también algunos de carácter fantástico o que no se incluyen dentro de los *fushigi na dobutsu*, como sucede con el tigre. Este animal fue considerado al principio como un animal mitológico y se creía que cuando alcanzaban los 500 años se volvían blancos, recibiendo el nombre de Byakko, este tigre blanco es considerado el guardián de uno de los puntos cardinales, el oeste. Los otros tres guardianes son: el fénix, que en su figura de guardián tiene el nombre de Suzaku, y es el guardián del sur; Seiryu, que es el dragón guardián del este; y Gembu, el guardián del norte, que suele representarse como una tortuga gigante acompañada de una serpiente. Esta simbología fue importada desde china, aunque sufrió algunas modificaciones, como la ausencia de una quinta figura central, que en la versión japonesa es sustituida por el vacío¹⁶. En Japón estas figuras fueron posteriormente sustituidas por la figura de los cuatro reyes celestiales. Uno de los manga más conocidos en el que se alude a esta parte de la mitología es *Fushigi Yūgi*, en el que se presenta la versión animal y divina –con un aspecto más antropomorfo– de éstos.

Por otro lado, la simbología de estos animales no se limitaba a su función de guardianes. Los tigres eran además considerados símbolo de virilidad y poder, por lo que acabaron siendo el símbolo de los samuráis y la clase militar; el fénix por su parte era considerado un símbolo de prosperidad y los dragones, al contrario de lo que sucede en la mitología occidental, eran vistos generalmente como portadores de bondad y buena fortuna además de como seres poseedores de gran sabiduría.

3.2. Los Yōkai¹⁷

El término «yōkai» es muy amplio, pues no solo incluye a los *fushigi na dobutsu*, sino que engloba a prácticamente todos los seres sobrenaturales que no entran en la categoría de *kami*, incluyendo monstruos, fantasmas e incluso objetos cotidianos –llamados *tsukumogami*–; aunque me concentraré en los más populares.

Unos de los más conocidos son los *oni*, que en la mayoría de las representaciones recuerdan a la figura del ogro occidental, pues generalmente son musculosos, poseen cuernos y enormes dientes e ir cubiertos con un taparrabos hecho de piel. Estos monstruos aparecen en numerosos relatos, como la historia de Momotarō, ya mencionada en el capítulo anterior. El término «oni» suele traducirse como «demonio» pues se les atribuye además la vigilancia del inframundo, sin embargo, esta traducción no es del todo correcta, pues los *oni* no son necesariamente crueles y de hecho las divinidades Fujin y Raijin, que se relacionan a veces con los *oni* por su aspecto, suelen encontrarse a la entrada de algunos santuarios sintoístas para evitar la entrada de los

¹⁶ OTAKUNIVERSE, *Las Cuatro Bestias Sagradas*. En ounomachi.wordpress.com, Online (17/10/2012). Disponible en: <https://ounomachi.wordpress.com/2012/10/17/las-cuatro-bestias-sagradas/> Accedido el 30 de mayo de 2018

¹⁷ La información de éste apartado está extraída de MORIARTY op. cit.

malos espíritus. En el campo del manga y el anime nos encontramos con ambas versiones, de forma que en algunas series como *Kuroshitsuji* o *Rosario + Vampire*, encontramos el concepto de «oni» aplicado a lo que en occidente conocemos como demonios; mientras que en otras series aparece una versión más tradicional, como sucede por ejemplo en *Smile Pretty Cure* o *Hōzuki no Reitetsu*.

Este es quizás uno de los aspectos en los que puede notarse más la influencia del manga, pues ha ayudado a la ampliación del concepto de «oni», favoreciendo que se aplique también a los demonios occidentales así como que se les otorgue una apariencia más humana a los pertenecientes a la tradición, pues solían ser representados con la piel en color azul, rojo o negro.

Un ejemplo de *yōkai* que podría convivir con nosotros y, en principio, pasar totalmente desapercibido es el *rokurokubi* que se caracteriza por su forma completamente antropomórfica, pues durante el día tiene el aspecto de una mujer de gran belleza; pero dicho aspecto desaparece al llegar la noche, ya que éste *yōkai* puede alargar su cuello a voluntad, mientras que su rostro puede transformarse en el de un *oni*; pero si es lo suficientemente discreto podría lograr no ser visto y mantener oculto su secreto. Se dice que se alimentan de la energía de las personas, y por ello se les atribuye el que nos despertemos fatigados aun cuando hemos descansado durante toda la noche. Este personaje aparece en series como *Jigoku Sensei Nube* o *Yōkai Watch*, en la que también aparecen representados otros *yōkai* como el *kasabake*.

También son muy conocidos los *tengu* y los *kappa*. Los primeros se encuentran en las montañas y la concepción que se tiene sobre ellos ha ido variando a lo largo del tiempo, pasando de ser considerados seres malignos a los que se culpaba de la desaparición de los niños a creer que los *tengu* podían ayudar a encontrarlos. Hay dos tipos de *tengu*: los *karasu tengu*, también conocidos como *tengu* cuervo –*karasu* significa «cuervo»-, que a pesar de ser antropomorfos presentan características de dichos animales, como el pico y la cola de ave; y los *yamabushi tengu*, cuya apariencia es más humana pero presentan piel rojiza y una nariz alargada de aspecto fállico. Son los patronos de las artes marciales, las tácticas de guerra y el forjado de espadas, de hecho se dice que Minamoto no Yotshitsune, a quien se atribuye una gran habilidad para los duelos y numerosas victorias, fue instruido por el propio rey de los *tengu*, Sojobo, en el arte de la espada. Se caracterizan además por ser muy orgullosos y arrogantes, lo cual ha llevado a que se acuñe la expresión «*tengu ni naru*» -llegará a ser un *tengu*- para aquellas personas que pecan de arrogancia, pues se cree que al fallecer estas se reencarnan en *tengu*. En la serie *Nurarihyon no Mago*, traducido como *Nura: el Señor de los Yōkai* en España, podemos ver las distintas representaciones de los *tengu* en varios personajes: Kurōmaru y Tosakamaru por ejemplo recuerdan a la figura de los *karasu tengu*, mientras que el padre de ambos, llamado directamente Karasu Tengu, es un cuervo ataviado con el traje de los sacerdotes de la secta Shugendo, el cual suelen vestir estos *yōkai*, aludiendo así a la capacidad de éstos de transformarse en cuervos; finalmente tenemos a Gran Tengu del Monte Kurama, que está claramente inspirado en Sojobo. En la serie aparece también Kappa, un personaje que tiene el mismo nombre y está inspirado en este *yōkai*, pero que tiene una apariencia más humana que su versión tradicional.

Los *kappa* –literalmente «niño del río»- son criaturas de corta estatura y forma humanoide que se caracterizan por su piel escamada y un agujero en su cabeza en el que

portan el agua de su río natal, que les da sus poderes; en algunas ocasiones se les representa además llevando la espalda cubierta por un caparazón de tortuga y con un pico que recuerda a la boca de dicho animal. Según el folclore sus alimentos favoritos son los pepinos y las próstatas de los niños, motivo por el cual se les atribuye también muchas de las muertes de niños ahogados y, aún hoy, pueden encontrarse carteles en algunos estanques en los que se insta a tener cuidado con estas criaturas, pues según el folclore habitan cerca de ríos y estanques. Los *kappa* se convierten así en un modo de enseñar a los niños a tener cuidado y no acercarse solos a lugares peligrosos como los estanques, pero además sirven también para reforzar la importancia de la amabilidad, pues se dice que la mejor forma de derrotar a estos *yōkai* es siendo amable con ellos y haciendo una reverencia, de esta forma el *kappa* se verá obligado a devolverla y, al inclinar la cabeza, derramará el agua que porta en ella y perderá sus poderes; se dice además que si uno es bueno con él y rellena este agujero con el agua del estanque el *kappa* le mostrará sumisión. Tanto sus poderes como su imagen, que puede llevarse a un aspecto muy infantil, han hecho del *kappa* uno de los *yōkai* más populares en el cómic y la animación japoneses, por lo que podemos encontrar personajes más humanos como el ya mencionado de la serie *Nurarihyon no Mago* u otros que se acercan más a la imagen de una tortuga, como sucede en *Kappa no Kaikata* o *Kappa no Coo to Natsuyasumi*. La figura del *kappa* en el anime y el manga es mucho más amable de la que se presenta en la tradición, pues rara vez vemos reflejada en éstos la obsesión por las próstatas o la idea de que los *kappa* arrastran y ahogan a los niños, lo cual ha contribuido a que se pierda un poco la idea de este *yōkai* como un ser temible.

Muchas series, como algunas de las ya mencionadas, no presentan un único tipo de *yōkai*, sino que se nutren de todo el folclore tradicional para crear los distintos personajes de la misma. Así sucede también en la serie *Natsume Yūjinchō*, en el que además de algunos de los *yōkai* ya mencionados aparecen también *yurei*, almas de personas fallecidas, y *tsukogami*.

Una de las series más populares entre las que tienen como base esta temática es *InuYasha*¹⁸, una de las obras más conocidas de Takahashi Rumiko, aunque también destacan otras de sus creaciones, como *Ranma ½* o *Urusei Yatsura*. La trama de la serie transcurre en dos mundos, o más bien épocas, que se presentan como paralelas: el presente, al que pertenece la protagonista Kagome, una joven de 15 años que vive en el templo sintoísta de su familia; y la época Sengoku, a la que la joven llega a través de un pozo situado en uno de los viejos edificios del templo familia, donde conocerá a InuYasha, el otro protagonista, un semi-demonio perro. La acción sin embargo se centra principalmente en esta segunda época, donde los protagonistas, que en realidad comparten su papel con varios personajes más, deberán enfrentarse a las diferentes criaturas que han invadido el país para lograr la paz y evitar que los acontecimientos del pasado puedan afectar a la época de Kagome.

En esta serie aparecen algunos de los *yōkai* tradicionales, como el *kappa* y el *nekomata*; pero lo que Takahashi hace es nutrirse del folclore y la historia de su país para crear su propia leyenda, donde destaca además el hecho de que los *yōkai* se muestren con total libertad a los humanos y aparezcan en numerosos grupos pues, por lo general, incluso

¹⁸ Información extraída de GOBBI, Igor, *Inu-Yasha: Garras y Acero*, Gijón, Dolme Editorial, 2009

en las series de manga y anime, estos seres suelen mostrarse sólo ante un grupo muy reducido de humanos –muchas veces sólo el protagonista puede verlos-, por lo que se aleja ligeramente de la concepción que suele tenerse de estas criaturas. La elección de la época Sengoku, conocida también como «Periodo de los Estados Combatientes» tampoco es casual, pues no sólo la muerte y la guerra suponen un pretexto perfecto para la proliferación de los demonios y *yōkai*, sino que también aporta el contexto de lucha para los enfrentamientos y, al ser una época real, ayuda a que la historia se nos presente como más real, recurso que encontramos en muchas de las series. Así nos encontramos con un mundo que nos transporta al Japón del folclore tradicional pero con el toque personal de la autora. Esto, sumado a la habilidad que la autora muestra para tratar temas como el amor y la amistad sin dejar de lado la acción y su capacidad para añadir también un toque de humor, que ya mostraba en sus obras anteriores, lograron que la serie alcanzase un gran éxito, llegando a los 56 volúmenes en el manga, con un total de 558 capítulos, un anime de 167 episodios y 4 películas de animación; lo cual muestra además como puede evolucionar una obra y la extensión que puede alcanzar.

Por otro lado, una de las figuras más destacadas en lo referente a la unión del manga con el mundo de lo sobrenatural, y que merece ser mencionada, es Mizuki Shigeru. Este autor no sólo es conocido por su serie *Gegege no Kitarō*, en la que aparecen numerosos seres del folclore japonés y cuyo éxito promovió que en 2007 se estrenase una película con actores basada en esta serie y con el mismo nombre. También es conocido por su trabajo como ilustrador de algunos libros sobre *yōkai* y por su obra *Las Cincuenta y Tres Etapas del Yōkaidō*, basada en la obra de Andō Hiroshige *Las Cincuenta y Tres Etapas del Tokaidō*, un conjunto de estampas *nishiki-e* de la época Edo que Mizuki reinventa haciendo que sean los *yōkai* quienes recorran los paisajes presentados en las estampas; no son sólo los *yōkai* lo que aporta valor a su obra sino el hecho de que el autor decide retomar la técnica tradicional de creación de estampas para realizar su obra, permitiendo así la recuperación de éste método y dando como resultado unas estampas de gran calidad y belleza; un claro ejemplo de cómo los mangaka se dejan influir no sólo por el folclore sino también por la tradición pictórica del país.

Su fama y popularidad le han llevado a realizar numerosas entrevistas en distintos medios de comunicación, pero probablemente lo que más destaca son el museo y la calle con su nombre situados en Sakaiminato, su ciudad natal. Tanto en la calle como en el museo pueden encontrarse figuras de los personajes el autor ha dado vida, lo cual ha convertido a la ciudad en un atractivo turístico para muchas familias, pues tanto los adultos como los niños disfrutan de sus creaciones.

3.3 El teatro y la música

Otra parte importante de la cultura son el teatro y la música, pues Japón cuenta tanto con sus propios estilos teatrales como con sus propios instrumentos musicales, elementos que también encuentran su espacio en el mundo del dibujo.

Probablemente el estilo más conocido dentro del teatro tradicional japonés es el *kabuki*, que se popularizó durante el periodo Edo gracias al enriquecimiento de la clase de los comerciantes, que pudieron así permitirse asistir a los espectáculos. Especialmente populares eran las obras *Sewa-mono*, de carácter local, generalmente narraban la vida de

la gente de los pueblos, aunque en ellas también aparecía en ocasiones la figura del *rōnin* o el *otokodate*, personajes que se ganaban el afecto del público por su oposición a las clases más poderosas. Destacaban también las obras *Jidai-mono*, en las que se representaban acontecimientos históricos y, normalmente, aparecía la figura del héroe honorable y dispuesto a sacrificarse por la causa, sin embargo estas representaciones contaban con un mayor número de actores y un vestuario más elaborado, por lo que no podían representarse en cualquier lugar.

Una de las obras más populares del teatro kabuki es *Benten Kozo*, de 1862, conocida sobre todo por la escena en la que el protagonista, el ladrón Benten, se disfraza de mujer para infiltrarse en el palacio y es descubierto por sus tatuajes de flor de cerezo; a esta famosa escena se alude en uno de los capítulos de la serie *Shōwa Genroku Rakugo Shinjū*, la cual se centra en el *rakugo*, un tipo de teatro cómico en el que el comediante se sienta frente al público para contar monólogos.

Otro tipo de teatro tradicional es el *noh*, similar al *kabuki* pero más dramático, se caracteriza también por un mayor acompañamiento musical, un ritmo más lento y por el uso de máscaras, que son quizás el elemento más vistoso y que más fácilmente podemos reconocer en el anime. Hay animes en los que la máscara sirve de inspiración para el personaje, como sucede en *Rurōni Kenshin*, donde aparece Han'nya, un personaje masculino que recibe su nombre de la máscara que porta, empleada tradicionalmente para representar un determinado tipo de personaje femenino; esto podría resultar extraño en un primer instante, pero cabe tener en cuenta que tradicionalmente en el teatro *noh* los actores son siempre hombres, sin importar el papel que representen. En otras animaciones la referencia es más sutil, como sucede en el ya mencionado anime *Natsume Yūjinchō*, donde uno de los personajes, el Dios del Rocío, lleva una máscara *okina*, empleada para representar a los ancianos; o en la película de Estudio Ghibli *El Viaje de Chihiro*, en la que el personaje de Sin Cara porta una especie de máscara que recuerda a las máscaras *kō-omote*, empleadas para representar a los personajes femeninos jóvenes. En lo referente a las máscaras resulta curioso como de algún modo la *han'nya* se encuentra presente en la cultura popular pues, esta máscara, empleada para representar a los personajes femeninos que sufren celos o han sido engañadas por su marido, tiene dos cuernos situados a ambos lados de la frente para representar la ira y es precisamente este símbolo, el de los cuernos, el que los japoneses recrean colocando los dedos índice a ambos lados de su cabeza cuando quieren indicar que su mujer está o puede enfadarse.

En lo referente a la música, los instrumentos tradicionales como el *koto* o el *shamisen*, que suelen emplearse como acompañamiento en los estilos teatrales anteriormente mencionados, se usan también para crear las bandas sonoras de algunas de las series de animación, especialmente aquellas cuya acción se sitúa en épocas pasadas, pues de esta manera se ayuda a que haya una mayor inmersión en la serie, incluso cuando la banda sonora, en muchas ocasiones, pasa aparentemente desapercibida. Por otro lado, algunos grupos musicales japoneses actuales han sabido también encontrar el modo de introducir estos instrumentos dentro de su banda, mezclando por ejemplo el sonido de las guitarras eléctricas y la batería con el de la música tradicional, tal como ha hecho el grupo Onmyōza, cuya música se usa para la secuencia de apertura de la serie *Basilisk: Kouga Ninpou Chou* en la que se narra la historia de amor entre dos jóvenes pertenecientes a dos clanes ninja enfrentados al tiempo que se representa también el enfrentamiento entre ambos grupos.

Otro elemento cultural que a veces podemos encontrar en la banda sonora de los anime es el concepto de «*ma*»¹⁹, su significado es complejo, pero podría definirse como una determinada forma de ver, de observar. Hace referencia a una particular forma de entender el espacio y el tiempo, que en la música se traduce en lo que podríamos denominar «la importancia del silencio», se emplea para aquellos silencios integrados en la melodía de forma consciente, se trata de dejar espacio a los acontecimientos, dejar que la imagen hable por sí misma, sin necesidad de llenar el hueco con la banda sonora, dejando que sea el propio espectador quien complete la escena con sus propia percepción. Esto no implica que en todos los anime se encuentre este recurso, muchos de ellos recurren a las mismas técnicas que el cine o los dibujos occidentales, empleando la música para acompañar la acción y para aportar realismo a las emociones de los personajes, completando así la información visual. Por otro lado el *ma* no es exclusivo de la música, sino que también puede emplearse en otras artes, pues es algo así como el espacio que aguarda a ser llenado de significado y que, al mismo tiempo, sirve de conexión entre dos mundos. Algunos autores creen que esta noción tiene su origen en el sintoísmo, en esa espera de la manifestación de los *kami* en la Tierra.

Creo que esto no sólo se presenta en el anime, aunque quizás la combinación de melodía e imagen lo hace más visible, también puede percibirse esta idea en el manga. Podemos encontrar escenas en las que no hay diálogo ni tampoco onomatopeyas, se da por sentado que el dibujo transmite todo lo necesario y simplemente se deja al lector disfrutar de ese espacio, llenar ese hueco con sus propias ideas, dejándole también tiempo para reflexionar. Estas pausas en la trama son más comunes en el manga que en el anime, por un lado porque el primero, al estar impreso, deja el ritmo en manos del lector, mientras que el anime cuenta con un tiempo determinado para mostrar lo que desea y, por otro, porque, como señala Beliën en su trabajo, el anime muchas veces es adaptado al público occidental, más acostumbrado a la acción.

3.4 Romanticismo y nostalgia por las épocas pasadas

Muchas de las series que tienen como protagonistas a los seres del folclore emplean como escenario épocas del Japón medieval, al igual que lo hacen las series sobre samuráis, pero esto no se debe únicamente a que sea un buen recurso a la hora de dar veracidad a la historia, sino al romanticismo y atractivo que estos periodos desprenden.

Este romanticismo lo encontramos por ejemplo en las autoras Maki Miyako, conocida no sólo por sus historias ambientadas en la época de Edo, sino también por adaptar al manga obras como el *Genji Monogatari*, un relato en el que se retrata a la sociedad cortesana de la época Fujiwara, escrito en el año 1000, que también cuenta con una versión anime, y Sugiura Hinako, conocida por obras como *Hyaku Monogatari* o *Edo e Yōkoso* y por sus dibujos de estilo tradicional, a veces inspirados en algunas de las ilustraciones de Katsuhika Hokusai. Sugiura se especializó en el periodo Edo, trabajando también como asesora en películas de época, para ella esta etapa de la historia resultaba muy atractiva pues “le parecía que los japoneses eran entonces más felices y estaban menos estresados que en la época Meiji”²⁰

¹⁹ Sobre el *ma*: Cf. BELIËN, op. cit., pp. 30-34

²⁰ KOYAMA-RICHARD op. cit., p. 188 La información sobre ambas autoras está extraída de este libro.

Este sentimiento de nostalgia era muy común en los autores de la época Meiji. Tanizaki Junichirō por ejemplo, en su libro *El Elogio de la Sombra*, en el que muestra y analiza algunas de las diferencias en la concepción estética de japoneses y occidentales, se lamenta de los cambios en la sociedad, de las dificultades para adaptarse a los mismos y señala que “las transformaciones acaecidas después de la restauración del Meiji corresponden, como poco, a la evolución de tres o cinco siglos de los tiempos pasados”²¹. Y es que en un periodo de unos 30 años el país sufrió numerosos cambios: la capital cambió su nombre a Tokio, las calles pasaron a iluminarse mediante farolas, al igual que muchas de las casas, las cuales a su vez fueron sustituidas en parte por edificios de estilo occidental, alejándose así de la estética tradicional; se introdujeron también inventos como el ferrocarril y la bicicleta y se adoptaron algunas de las costumbres occidentales, así como su moda, pues además los moños *chamage* y las espadas pasaron a estar prohibidos. Por lo que no es de extrañar que muchos autores, como Tanizaki, sintiesen un cierto vértigo ante estos cambios y mirasen al periodo Edo con cierta nostalgia; con esa visión romántica del pasado, que siempre parece mejor que el presente, la cual no se limita exclusivamente al periodo aludido, sino que se aplica también al Japón medieval en general e incluso al Japón arcaico.

Este sentimiento se ha transmitido también al manga y muchas series lo reflejan de una forma más o menos explícita. Un ejemplo lo tenemos en la serie *Rokuhōdō Yotsuiro Biyori*, protagonizado por un grupo de jóvenes que dirigen una casa del té tradicional; en uno de los episodios se ven obligados a cambiar de proveedor de té, lo cual les lleva a negociar con un anciano desencantado con el negocio debido a la pérdida de interés por parte de los jóvenes en la preparación del té; este hecho, que podría parecer algo banal, es una alusión y una crítica a la pérdida de ciertas tradiciones y de esa mirada que Tanizaki describe en su libro, capaz de ver la belleza en algo tan aparentemente sencillo como la preparación del té.

Por otro lado, una muestra del choque con la Restauración del Meiji la encontramos en el anime *Hakuōki*. Parte de este anime –aunque se añaden aspectos de la ciencia ficción– se centra en el enfrentamiento entre los partidarios del *bakufu* y aquellos partidarios de reponer la figura del emperador como gobernante. En la serie no sólo vemos como se producen los cambios, pues en una escena se muestra incluso como un joven es obligado a cortarse el moño *chamage* cuando su prohibición entra en vigor; sino que la negativa de los protagonistas –los miembros del *Shinsengumi*– a emplear las armas de fuego occidentales y las brutales derrotas sufridas por ello, son un reflejo del sentimiento de desconcierto ante los bruscos cambios que sufrió la sociedad. Esta negativa a usar las armas forma parte a su vez del punto que pasamos a tratar a continuación, la idealización de la figura del samurái.

3.5 El samurái como figura mítica

La figura del samurái es quizás una de las más conocidas de Japón y también una de las más populares en el manga y el anime. Quizás pueda sonar extraño usar la palabra mito al referirse a estos guerreros pero cabe señalar que, si bien existieron realmente, su figura ha adquirido un cierto carácter fantástico a nivel popular.

²¹ TANIZAKI, Junichirō, *El Elogio de la Sombra*, Madrid, Ediciones Siruela, 2013, p. 89

Esta visión idealizada del samurái, tiene su origen en la época Edo. La clase guerrera de este periodo ocupaba los puestos de dirección y los puestos burocráticos, pero era una clase más bien ociosa que dedicaba su tiempo a las artes, dejando de lado la lucha y otros aspectos relacionados con lo bélico; fueron ellos los que, como un medio para justificar y mantener su estatus social comenzaron a desarrollar la figura mítica del samurái como un guerrero honorable y sujeto a férreos valores morales, imagen que en realidad está alejada de la figura histórica.

Por un lado, los primeros samuráis no eran una clase definida, sino que en ella se incluía a todos los que participaban en las batallas, incluso cuando sólo lo hacían de forma ocasional, como era el caso de los campesinos, lo cual dificultaba la existencia de un código propiamente dicho; el término correcto para referirse a los guerreros profesionales sería *bushi*. Por otro lado, lo que importaba a estos guerreros era la supervivencia y las victorias, pues estas segundas eran lo que se tenía en cuenta a la hora de contratarlos; ideas como la benevolencia y el honor, por tanto, desaparecían en el campo de batalla, y en la historia de estos guerreros no faltan los cambios de bando, los asesinatos de los propios familiares para asegurar el gobierno o el incumplimiento de las treguas, al igual que el uso de armas de fuego –a pesar de que popularmente se siga manteniendo la idea de que los samurái nunca dejaron de usar su espada y arco y se negaban al empleo de las armas occidentales-; pues por ejemplo la idea de su lealtad se desarrolló sobre todo durante el periodo Meiji como medio para favorecer la obediencia al emperador.

Este mito se vio reforzado y extendido gracias a las obras de teatro, en las que se presentaba a los guerreros como héroes; así como por las obras literarias compuestas por la clase guerrera del periodo Edo, ejemplo de ello es el famoso *Libro de los Cinco Anillos*, escrito por Miyamoto Musashi, que en la actualidad sigue siendo citado como libro de cabecera de algunos grandes empresarios. Este libro inspiró a su vez el conocido *Bushido, the Shoul os Japan*, de Nitobe Inazo, el cual paradójicamente, a pesar de su título, es un claro ejemplo de la influencia occidental en el pensamiento de algunos intelectuales japoneses; durante el siglo XIX muchos autores que escribían sobre la figura del samurái se inspiraron en la idea del *gentleman* occidental y en los valores que se le atribuían a éste para posteriormente aplicarlos a los *bushi* como si fuese algo propio de éstos, algo que sucede también en el libro de Nitobe, y es que

Resulta que la obra clásica y más conocida acerca del supuestamente milenarismo código del honor samurái la escribió en inglés un economista japonés cristiano que apenas conocía la historia de Japón y sin apenas usar fuentes japonesas, mientras vivía en Estados Unidos, en el año 1899.²²

La imagen que se tiene popularmente del samurái está por lo tanto alejada de la realidad, por lo que puede considerarse casi mítica. No es difícil comprender el motivo del éxito de esta idea, pues la admiración que despierta facilita el que decidamos creerla y, en el caso del dibujo, proporciona a los mangaka la figura del héroe perfecta. Así pues, el manga no sólo se ha alimentado de esta figura, sino que también ha contribuido a mantener y extender la imagen del samurái, presente en series como la ya mencionada *Hakuōki* o –más conocida- *Rurōni Kenshin* en las cuales aparecen además personajes históricos reales como Saitō Hajime, como ejemplo de rectitud y honor, valores que no

²² Toda la información sobre los samurái, incluida la cita textual ha sido extraída de LÓPEZ-VERA, Jonathan, *Historia de los Samuráis*, Gijón, Satori Ediciones, 2017, [cita pp. 271-272]

se presentan sólo en esta figura concreta, sino que aparecen prácticamente en todos los héroes de las series japonesas, contribuyendo a reforzar dichos ideales como una meta a alcanzar en la mente de los jóvenes.

No se puede hablar de una influencia del manga en el folclore y la religión más allá de los pequeños aportes que se han señalado, pero sí que debe reconocerse su papel a la hora de ayudar al mantenimiento y revitalización de estos aspectos de la cultura y a que sean conocidos en otros países.

4. CULTURA GENERAL Y MANGA

Ya hemos hablado de la influencia que tanto la religión como el folclore tienen en el anime, sin embargo, no son estos los únicos elementos de la cultura que se presentan en las series niponas, sino que también se presentan aspectos de la cultura general.

4.1 Otros aspectos culturales

Encontramos por ejemplo reflejados algunos aspectos de la convivencia como son los distintos saludos y los cambios que se producen en el comportamiento dependiendo de con quien se esté hablando. Esto es algo que sucede en todos los países, sin embargo, en Japón estas reglas de comportamiento se cumplen de una forma más rigurosa de lo que se hace por ejemplo en España, es decir, tienen mucho más en cuenta el protocolo.

Así, por ejemplo, en los animes cuya trama transcurre, al menos en parte, en la escuela veremos siempre el saludo y despedida protocolarios que se realizan antes de comenzar y al finalizar las clases, con los alumnos levantándose para saludar y despedir al profesor. En Japón los saludos y la forma de hablar son muy importantes y siempre se tienen en cuenta el estatus del interlocutor y el contexto en el que se tiene la conversación, sin importar la confianza que pueda tenerse con la otra persona, en el trabajo, por ejemplo, siempre se usará una forma de lenguaje profesional y más respetuosa, incluso si las dos personas llevan mucho tiempo trabajando juntas, siempre se mantiene el protocolo, en España, por el contrario, una vez tenemos confianza con la persona tendemos a hablar con un lenguaje menos formal y tomarnos una mayor confianza a la hora de solicitar las cosas. Este respeto por el protocolo está muy vinculado a la importancia de mantener la armonía y al respeto por los demás en sí²³.

El respeto se ve también muy vinculado al respeto a los mayores, como ya mencionamos anteriormente. En Japón se tiene en mayor estima a la tercera edad. Por un lado esto se debe a la visión que se tiene en el archipiélago de los ancianos como una figura de sabiduría, que suele ser la imagen con la que se presenta a los personajes de la

²³ Citado con modificaciones de GARCÍA op. cit., p. 93

tercera edad en el manga, especialmente la figura del hombre pues, como sucede en *Dragon Ball* con el Profesor Tortuga, algunos de los personajes recuerdan al dios de la riqueza, la felicidad y la sabiduría, Fukurukuju, y casi siempre suelen tener una barba larga y blanca, símbolo de sabiduría y conocimiento. Por otro lado también es cierto que, generalmente, los japoneses suelen mantenerse activos incluso después de jubilados, suelen dedicar el tiempo libre a sus aficiones o incluso se prestan como voluntarios para ciertos trabajos, acompañando por ejemplo a los niños a la escuela para que no se pierdan. Este respeto a la tercera edad es muy fomentado en el país e incluso existe el «Día del Respeto a la Tercera Edad», festividad nacional dedicada a mostrar y promover el respeto a los ancianos, así como a reconocer su contribución a la sociedad, y que en la actualidad se ha convertido en un día familiar.

Otro de los elementos que resulta muy popular en las series es el deporte, ya vimos en el segundo capítulo que muchos de los deportes están vinculados a la espiritualidad, especialmente las artes marciales, pues muchas de ellas beben de la tradición budista y confucionista. En Japón los deportes son muy populares, algo a lo que contribuye también el modelo de educación del archipiélago. En la educación nipona es prácticamente obligatorio la participación en los clubes que tienen las escuelas y las universidades, pues la pertenencia a los mismos ayuda a subir nota y obtener créditos; hay una gran diversidad, dentro de la cual los más populares suelen ser los de deportes, pero también suele haber clubes de dibujo, literatura o teatro. La finalidad es promover el trabajo en equipo y las relaciones sociales entre los alumnos. Muchos alumnos pasan muchas horas en la escuela incluso después de las clases, pues se quedan en las aulas con sus compañeros trabajando en los distintos proyectos de los clubes, por lo que no es extraño que algunas historias destinadas al público juvenil se centre precisamente en la vida estudiantil, incluso algunos mangaka han comenzado su carrera como colaboradores en las publicaciones de sus escuelas o universidad.

Así pues, no es extraño encontrar series en las que aparecen estos clubes, como sucedía por ejemplo en la serie *Card Captor Sakura*, en la que se alude varias veces al club de teatro al que pertenece el hermano de la protagonista, e incluso uno de los capítulos se centra en el festival cultural, tema también recurrente en ciertas series. El festival cultural es también algo muy común en Japón, podría considerarse algo así como una jornada de puertas abiertas en la que las distintas clases y clubes del centro muestran sus proyectos al público; los padres de los alumnos aprovechan para visitar a sus hijos y ver en qué han estado trabajando, y los estudiantes que estén buscando y pensando en qué centro estudiar pueden aprovechar para ver el ambiente de cada escuela. En esta serie se muestra también el «Día de los deportes», en el que suelen celebrarse competiciones entre las distintas clases de la escuela o la universidad, para fomentar así la práctica de ejercicio. Esta afición por los deportes se traduce en una gran oferta de series dedicadas a los distintos deportes, como por ejemplo: *Free*, dedicada a la natación; *Kyojin no Hoshi*, sobre béisbol, uno de los deportes más populares en el archipiélago; o *Yuri on Ice*. Esta última, dedicada al mundo del patinaje sobre hielo, es un claro ejemplo de cómo el manga y el anime se han introducido en la sociedad japonesa, pues la canción que aparece en la secuencia de apertura del anime fue usada para la exhibición de la ceremonia de apertura del Grand Prix de patinaje sobre hielo de 2017 y por la pareja de japoneses, Suzuki Miu y Kihara Ryuichi, en la competición por parejas de patinaje sobre hielo en las olimpiadas de invierno de 2018.

La comida tiene también un papel protagonista en el manga, algo que no es de extrañar, pues los japoneses son grandes aficionados tanto a la comida en sí como a la cocina y, además, ésta también aparece vinculada a algunas de las fiestas tradicionales. Ya vimos que en el Setsubun existe la tradición de lanzar semillas de soja con la finalidad de echar a la mala suerte del hogar. Encontramos también otras fiestas que tienen comida o dulces asociados como el Hina Matsuri, durante la cual es tradición beber «shirozake» y comer «arare hina». La noche vieja y el año nuevo tienen también sus comidas tradicionales; en nochevieja suele cenarse «toshikoshi soba», fideos *soba* que reciben su nombre por comerse precisamente en esta fecha; los primeros días de año nuevo, es tradición comer lo que el «osechi ryōri», una comida compuesta por diferentes platos y que, aunque pueden diferir de una familia a otra, suelen tener al menos una serie de alimentos en común a los que se les atribuye un gran simbolismo, como por ejemplo el «datemaki». Muchos de estos platos son representados en los anime junto con la festividad correspondiente, pero no son los únicos, también aparecen otros platos tradicionales como por ejemplo el «dango», y los mangaka los ilustran con una gran cantidad de detalles; además, encontramos también algunos mangas dedicados directamente al mundo de la cocina. Al igual que sucedía con el manga y el deporte, en la comida también puede apreciarse una cierta influencia de estas series; encontramos por ejemplo «omiyage» con la forma de Doraemon o en cajas con personajes de algunas series *shōjo*, así como latas de refresco decoradas con la imagen de algunos pokémon, pero además también hay casos en los que cierto alimento de una serie, como las galletas de chocolate de *Shin-chan*, acaba convirtiéndose en un producto de venta al público.

En algunas ocasiones lo que aparece reflejado en el manga son los propios cambios de la sociedad. Un claro ejemplo de ello es el cambio que ha habido en la percepción que se tiene de la mujer y es que, al tiempo que ha ido cambiando la imagen que se tiene en la sociedad, también lo ha hecho la forma de presentar a los personajes femeninos en las series. La vida de las mujeres en el siglo XIX y XX, cuando comenzó a desarrollarse el manga tal y como lo conocemos ahora, se centraba sobre todo en su relación con la familia y los deberes vinculados al mantenimiento del hogar; esto ha cambiado en la actualidad, al igual que lo ha hecho también en los países occidentales, y la mayoría de mujeres deciden estudiar una carrera y dedicarse al mundo laboral, dejando las relaciones amorosas y la idea de formar una familia un poco de lado, es decir, se han vuelto más independientes. Esto se refleja también en el cómic, al principio las figuras femeninas solían aparecer más bien como figuras débiles —e idealizadas en el sentido de ser perfectas amantes y completamente devotas hacia su pareja— que necesitaban protección en el caso de los *shōnen* manga y, en el caso de los mangas destinados a las mujeres, el contenido solía o bien centrarse en el amor o en la inclusión de cómics infantiles para que la mujer se los leyese a sus hijos. Encontramos algunas excepciones, como la ya mencionada serie *La Princesa Caballero* de Tezuka Osamu, en la que la protagonista adopta un rol considerado tradicionalmente como masculino, luchando por sí misma contra sus enemigos.

Esta visión de la mujer fue cambiando con la llegada de mangakas femeninas, como la ya mencionada Takahashi Rumiko, quien no dudó en crear personajes femeninos menos delicados y más semejantes a la mujer real, personajes luchadores, fuertes e independientes. En la actualidad la mayoría de personajes femeninos se alejan de ese tipo de estereotipo de chica dependiente y suelen tener su propia fuerza, incluso cuando su papel es el de tener que ser rescatados por el héroe de la serie; encontramos además

series como *Nana*, en la que se nos presenta a dos chicas jóvenes que deciden compartir piso mientras cada una busca su propio camino y aunque aparecen también relaciones de amor -pues este sigue siendo, con todo, el tema principal de los shōjo manga- ambas son perfectamente capaces de salir adelante sin necesidad de ayuda externa, dejando claro que la mujer no tiene por qué depender del hombre y que la vida en pareja no es el único camino hacia la felicidad.

Esta visión más igualitaria de la mujer, reconociendo sus capacidades, no es sin embargo algo exclusivo de la actualidad, sino que la historia y el folclore japonés nos proveen ya de algunos ejemplos:

Por un lado encontramos la figura de Himiko, una emperatriz cuya fecha de reinado se sitúa aproximadamente entre los siglos II y III d.C, su existencia quedó recogida en *La Historia del Reino de los Wei* y se cuenta que permaneció soltera, ejerciendo el gobierno con ayuda de su hermano y un consultor; las crónicas niponas no hablan de ella, pero se cree que, por los poderes chamánicos que se le atribuían y por lo que se cuenta de ella en *La Historia del Reino de los Wei*, esta emperatriz pudo inspirar la figura de Amaterasu. La figura de la mujer como poseedora de poderes chamánicos estaba muy extendida en el Japón arcaico y en las primeras épocas de su historia las Miko eran la principal figura de poder dentro de la tradición religiosa, pues a ella se encargaba el cuidado y la comunicación con los *kami*.

Por otro lado, durante las épocas en las que el control se encontraba en manos de las clases guerreras y se sucedían las guerras por el dominio de los distintos territorios, eran muchas las mujeres de la clase guerrera instruidas en las artes marciales y en el uso de la espada, aunque por lo general este aprendizaje tenía como única función el poder proteger a la familia y el hogar mientras los hombres se encontraban fuera. La excepción a esta regla es Tomoe Gozen, una mujer samurái del periodo Kamakura que sí participó en las batallas como soldado, luchando junto a Minamoto Yoshinaka. Algunos de los aspectos de su vida, como su fallecimiento, no quedan del todo claros, pero sí ha quedado constancia de su valía como guerrera y, hoy en día, sigue siendo un personaje muy conocido y admirado por los japoneses, pudiendo encontrarse algunas estatuas suyas en el país, como la estatua de Kise, en la que se representa a Tomoe Gozen y Minamoto Yoshinaka sentados juntos.

Además de estos ejemplos históricos y de la propia Amaterasu, encontramos también mitos como *La Pescadora y el Tesoro de Cristal* en el que la mujer es la protagonista y quien logra la hazaña; por lo que no es de extrañar que muchos autores decidan otorgar a los personajes femeninos dicha fuerza y valía.

4.2 Kokusaika y furusato: La influencia de occidente; el manga y el anime como ejemplos de la hibridación de la cultura nipona.²⁴

Como señalamos en el primer capítulo, aunque Japón permaneció muchos años cerrado a Occidente, la influencia de la cultura también se ha dejado sentir en el país, no sólo por la vestimenta o innovaciones como la electricidad, sino también en la literatura. Muchos de los relatos que llegaron al país desde el extranjero suscitaron el interés de los nipones y tanto las obras occidentales como algunos personajes históricos han

²⁴ La información presentada está en su mayoría tomada de BELIËN, op. cit.

conseguido colarse en el mundo del manga, un ejemplo es María Antonieta, en cuya vida se centra el manga histórico de Sōryō Fuyumi, *Marie-Antoinette, la jeunesse d'une reine*, publicado el pasado año. Otros ejemplos son la serie *Hellsing*, basada en el famoso cazador de vampiros y en la que el nombre del protagonista, Alucard, no es sino el anagrama de Drácula; o el anime *Psycho Pass*, cuyo argumento recuerda en parte a la novela *Minority Report* del estadounidense Philip. K. Dick, a quien de hecho se alude en uno de los episodios.

Tanto las innovaciones importadas del extranjero como la influencia de la cultura en la literatura serían ejemplos de «*kokusaika*» un concepto complejo, sobre todo porque ha ido cambiando con el tiempo, pero que de forma simplificada podría decirse que refiere a la internacionalización de Japón, a su apertura al extranjero y especialmente vinculada con la época Meiji; lo cual llevó no sólo a la importación de las tecnologías occidentales sino que también motivó un cambio de mentalidad en los japoneses, que hasta entonces habían permanecido prácticamente aislados. Esta internacionalización se relaciona a su vez con la exportación por parte de los japoneses de su propia cultura; pues por un lado estas nuevas relaciones propiciaron el avance tecnológico en el país pero, al mismo tiempo los japoneses se vieron en cierto modo invadidos por la cultura occidental, de forma que encontraron en la exportación de sus costumbres un medio de preservarlas.

Esto se relaciona a su vez con el concepto «*furusato*», que hace referencia a aquellos aspectos pertenecientes a la cultura autóctona, por lo que puede relacionarse en parte con el conservadurismo. Se buscaba encontrar aquellos elementos propios de la identidad cultural japonesa, a intentar concretar aquello que resultaba lo “propio” frente a lo “otro”. Un ejemplo de *furusato* serían las festividades mencionadas a lo largo del trabajo, las cuales son exportadas al resto del mundo, por ejemplo, a través del manga y del anime.

Así, la influencia de la cultura occidental no se limitó exclusivamente a la adopción de las costumbres y las tecnologías, sino que impulsó, a su vez, un movimiento por la búsqueda de la identidad cultural por parte de algunos japoneses. Hay que tener en cuenta que, al igual que había sucedido con el sintoísmo siglos antes –que no necesitó definirse hasta la introducción del budismo–, los japoneses no habían tenido una necesidad apremiante de definir o defender su propia cultura. La apertura de sus puertos en el siglo XIX supuso la aparición de dicha necesidad y, si bien hubo muchos japoneses que vieron con buenos ojos la adopción de nuevos elementos, otros mostraron un mayor recelo y dificultades a la hora de adaptarse a los cambios. Fruto de ello fue la creación del discurso «*nihonjinron*» que buscaba la esencia de la identidad japonesa; reacción que, por otro lado, resulta comprensible si tenemos en cuenta no sólo el breve periodo en el que se produjeron los cambios.

Se presentan así dos aspectos que, aunque aparentemente contrarios, acabarían encontrando el modo de convivir: por un lado la innovación, representada al mismo tiempo por la figura del extranjero; y por otro lado las costumbres y tradiciones propias del país, representadas en cierto modo por la religión, el teatro y también la figura del samurái –que aunque, como vimos, tiene parte de su base en la influencia extranjera, tenía como finalidad ensalzar los valores de los japoneses–.

Quizás la literatura *nihonjinron* exageraba en algunos aspectos el carácter único del país, pues por un lado cabe preguntarse hasta qué punto las tradiciones que conocemos ahora siguen intactas desde el pasado –aunque por otro lado, si hubiesen cambiado con

el tiempo ello no les quitaría el estatus de tradición- y por otro ya hemos visto que algunas de las costumbres y creencias tienen su base en las relaciones con China y Corea. Pero no puede negarse que Japón ha conseguido algo que muy pocas culturas han logrado, absorber aquellos aspectos culturales que le resultaban más beneficiosos sin dejar de lado su propia forma de ver la vida. Los japoneses no copian directamente lo que les llega del extranjero, sino que lo toman prestado y en base a ello desarrollan sus propios modelos. Es por ello por lo que Beliën defiende que hay una hibridación de la sociedad japonesa, la identidad cultural japonesa de la actualidad consiste precisamente en esa convivencia de la tradición y la modernidad, sin que ninguna se presente como más importante que la otra; de lo cual el manga y el anime son un buen ejemplo.

Este arte es a la vez ejemplo de *kokusaika* y de *furusato* pues por un lado tenemos los ejemplos tratados a lo largo de todo el texto, que muestran esa búsqueda de la esencia de la propia cultura, esa muestra de las costumbres y las tradiciones que es, a su vez, exportada al extranjero y, por otro lado, tenemos un claro ejemplo de la influencia de Occidente en algunas temáticas como sucede en las series mencionadas más arriba. En algunas series, como la ya mencionada *Inuyasha* el mundo mitológico convive con el mundo moderno.

Combina además la influencia de las artes tradicionales de Japón con el cómic occidental, creando personajes que, en la mayoría de ocasiones, carecen de rasgos propiamente japoneses, lo cual probablemente ha favorecido su éxito. Como señala el profesor Iwabuchi Koichi, el manga y el anime son productos que carecen de “olor cultural”, ya que en realidad el manga y el anime no están tan ligados a la cultura japonesa como tal, sino a la imaginación del autor²⁵; de lo cual la serie mencionada en el párrafo anterior es también un ejemplo. Esto no implica que no puedan darse casos en los que se muestra una clara presencia de elementos culturales propios del país, pero incluso cuando esto sucede, nos damos cuenta de que los personajes siguen sin ser propiamente japoneses; no hay nada en su aspecto que nos haga pensar que son nipones, tanto su cabello como ojos –ambos pueden ser de cualquier color- como su vestimenta –salvo en lo referente al uniforme o trajes tradicionales- podrían ser los de un japonés o un occidental.

Los mangaka han creado así un arte que se encuentra entre los dos mundos, que toma aspectos de ambas culturas y los combina para crear algo nuevo que, por dicha mezcla, resulta en un producto carente de nacionalidad y, que sin embargo, refleja de algún modo la esencia de la cultura nipona actual, que no es otra que precisamente esa capacidad de lograr la convivencia de elementos aparentemente opuestos. Para el japonés, no supone ninguna contradicción el uso de las nuevas tecnologías y la asistencia a los santuarios por otro lado, incluso, como se mencionó anteriormente, en la actualidad hay japoneses que optan por ir a los templos y santuarios con el traje de chaqueta y corbata occidental sin que ello les suponga un dilema; al igual que tampoco supone ningún conflicto el celebrar la boda en una iglesia cristiana y el entierro mediante la tradición budista.

²⁵ *Ibíd.*, pp. 3-4

4.3 Manga y anime en la sociedad

Hasta ahora hemos hablado de la influencia que la cultura japonesa ha tenido sobre el manga, sin embargo, cabe preguntarse hasta qué punto este arte ha tenido éxito entre los miembros de su sociedad. Para lo cual quizás el mejor medio sea comparar la visión que se tiene en Japón del manga y cómo se aborda su producción frente a la que se tiene en Occidente en general y más concretamente en España.

Hasta hace relativamente poco, pues la afición por el manga comienza también a extenderse a nivel mundial y ya está calando en nuestro país, la visión que existía del cómic en España era la de un arte de carácter totalmente lúdico, con obras como *Zipi y Zape* o *Mortadelo y Filemón* cuya función principal es simplemente entretener y que, por lo general, suelen estar formadas por historias que carecen de un hilo que las conecte entre sí. Más similares a los manga serían los cómic americanos como *Batman*, que llegó a España por primera vez en 1958, pero por lo general han sido también vistos como destinados para un público juvenil. Visión que en el caso del manga puede verse reforzada por el uso de trazos sencillos, sobre todo en el diseño de los personajes, con un aspecto que a nosotros se nos presenta como simplista, sin embargo esto es en realidad un simple recurso estilístico para permitir reflejar con mayor facilidad las emociones, pero no está reñido con la complejidad del argumento. Por supuesto, con ello no quiero decir que el cómic español tenga menos valor, ni tampoco que el manga esté bien visto por toda la sociedad japonesa, pues en lo personal he conocido a algunos japoneses cuyos padres no sienten un especial aprecio por este arte y, algunos autores reconocen que sus familias no veían con buenos ojos su intención de convertirse en mangaka. Sin embargo, en Japón está más extendida la idea del cómic como un pasatiempo para todas las edades.

Por otro lado el manga, aunque con influencia del cómic occidental, bebe de otras artes literarias y pictóricas, como los ya mencionados rollos *emakimono*, formas de entender la literatura y la ilustración que probablemente hayan contribuido a que a la sociedad japonesa no le costase demasiado adoptar el cómic como un medio más de narración no sólo centrado en hacer reír, sino también capaz de desarrollar una historia compleja.

Por ello, aunque la apariencia del manga y el anime pueda resultar infantil, los japoneses no dudan en abordar temas complejos en sus tramas. Un ejemplo lo encontramos en las ya mencionadas películas de Estudio Ghibli, las cuales, si bien es cierto que tienen un aspecto cándido, muestran y critican cuestiones como la deforestación provocada por el excesivo desarrollo de las ciudades y la tala indiscriminada de árboles –algo que se ve claramente en *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*–, o temas como el sentimiento de angustia y desconcierto provocado por la sensación de abandono, que se trasluce en la película *El Viaje de Chihiro*.

Aún más claro es el ejemplo de series como *Death Note* o la ya mencionada serie *Psycho Pass*, cuyo estilo, temática y trasfondo son más adultos. En ambas encontramos la cuestión de qué es la justicia y hasta qué punto tenemos derecho a decidir sobre la vida de los demás. En la primera de ellas se nos muestra de forma más clara como el ego excesivo puede llevar a la deformación de la percepción que se tiene de uno mismo y que, en el caso del protagonista, se traduce en el desarrollo de un complejo de dios por

el que el joven acaba creyéndose poseedor de la verdad absoluta y por ello con el derecho a ejercer su propia “justicia”.

La segunda, por su parte, presenta la problemática de la libertad; la acción se sitúa en un Japón futuro en el que un programa informático es capaz de, no sólo mantener la paz mediante la identificación de sujetos potencialmente peligrosos –permitiendo así su detención antes de que cometan ningún crimen- sino que también es capaz de identificar las habilidades de cada sujeto para colocarlo en un puesto laboral ideal para él según las mismas; así, esta sociedad aparentemente idílica nos pone frente al dilema de hasta qué punto puede considerarse libre alguien cuya vida está totalmente determinada no por sus esfuerzos y acciones, sino por lo que un programa informático decide que es lo mejor para él, presentado además una crítica al conformismo. En esta sociedad todo está informatizado y controlado, sin embargo, la mayor parte de la población parece mostrarse totalmente conforme con la idea e incluso permiten que el sistema sea el que elija quién es la persona adecuada para ser su pareja, lo cual provoca que cuando el sistema falla no sepan cómo deben reaccionar; el argumento no está tan alejado de lo que sucede en la sociedad japonesa, pues es uno de los aspectos negativos que tiene el que los nipones sean tan protocolarios y metódicos, se quedan bloqueados cuando algo no encaja dentro de sus expectativas o sus cálculos, de esta forma encontramos una crítica velada a parte del sistema educativo del archipiélago, basado principalmente en la repetición y el desarrollo de pautas para llevar a cabo prácticamente cualquier acción, lo cual, si bien puede resultar muy práctico en algunos aspectos, deja muy poco margen para la improvisación y el desarrollo de la creatividad. Puede verse también como una crítica al uso excesivo de las tecnologías, pues en la actualidad, al igual que en la serie, hemos empezado también a recurrir a los sistemas informáticos para encontrar pareja y es que, al igual que el método japonés, la tecnología puede resultar muy útil, pero también puede convertirse en un problema cuando nos volvemos demasiado dependientes. La calificación por edades, que en las páginas japonesas y en el DVD, es recomendada para mayores de 15, aparece en muchas webs de habla hispana como no recomendada para menores de 12, siendo éste otro ejemplo de cómo se tiende a atribuir un carácter infantil a las series por el mero hecho de pertenecer al sector de la animación.

Con estos ejemplos puede verse por un lado algunas de las críticas que se presentan en el manga y, por otro, la diversidad de ideas que pueden aparecer ya que, como se señalaba en el capítulo anterior, cada autor tiene sus propias ideas y ello lleva a que cada uno elija una temática diferente. Por ello, debido a la numerosa cantidad de series diferentes, no puede hablarse de una corriente de pensamiento o una forma de ver la sociedad exclusiva, del mismo modo que no puede hacerse tampoco en la literatura o en el cine. Sin embargo, es cierto que pueden observarse ciertos valores que podrían considerarse universales, como es el valor de la vida, la importancia de la justicia, la libertad o la unidad, así como la idea de que sin esfuerzo no pueden lograrse los objetivos.

Todo ello lo consiguen, por otro lado, sin perder la capacidad para el humor y la comicidad y es que, si bien es cierto que buscan también incitar a la reflexión y reforzar la importancia de ciertas ideas, su principal función es entretener. Los japoneses tienen una gran capacidad para combinar elementos que en principio no parecen compatibles. Hemos hablado de que el carácter infantil no está reñido con la complejidad de la trama, tampoco lo está con la violencia de la misma, pues muchas series que en principio parecen inocentes pueden convertirse en una muestra de ella pocos fotogramas más tarde; del mismo modo que las historias más aparentemente serias no están cerradas a la

aparición de alguna escena que provoca fácilmente la risa, pues al ser tan largas las series se usa como un modo de aliviar la tensión.

Esta variedad se debe sobre todo a la gran oferta de series, relacionada a su vez con la producción. En Japón las series empiezan a publicarse por capítulos en revistas semanales o mensuales que recogen hasta 20 series distintas, su precio es similar al de cualquier revista o periódico, lo que las convierte en otra opción igual de buena para leer; de esta forma mucha gente que viaja en el tren suele comprar el manga para leerlo durante el trayecto, dejándolo después en el propio vagón para que el siguiente pasajero pueda leerlo, favoreciendo así que la serie se dé a conocer y permitiendo al mismo tiempo calcular hasta qué punto puede desarrollarse la trama en función de su éxito.

Las editoriales suelen realizar encuestas en las propias revistas y así ir estudiando el mercado, de forma que si la serie tiene éxito gozará de un mayor volumen de capítulos y tendrá sus propios tomos individuales. Así, no es de extrañar que el manga se haya convertido en una lectura tan común como pueden serlo las revistas o los libros, algo que queda patente cuando se observan los datos sobre las ventas de manga en Japón que el pasado año, entre el formato en papel y el formato digital, alcanzaron los 337.700 millones de yenes²⁶.

El anime, por su parte, suele ser el resultado del éxito de un manga, pues la audiencia está ya prácticamente garantizada, aunque hay excepciones en las que primero se produce el anime y posteriormente se desarrolla el manga ante el éxito del programa. La popularidad de una serie puede llevar a que incluso se produzcan películas con actores o a que se desarrolle la novela de la serie, ampliando así la vida de la misma y, por supuesto, las ganancias que pueden obtenerse con ella.

En España, por el contrario, y al igual que sucede generalmente en Occidente, las series japonesas suelen llegar primero en su versión anime y si éstas tienen éxito se importa el manga, que directamente se publica en forma de tomos individuales. Los japoneses son conscientes de esto, al igual que del público al que suelen destinarse sus producciones en los países occidentales y es por ello por lo que el anime suele adaptarse más al gusto extranjero. Algunas escenas que para los japoneses son naturales se censuran -como sucede en algunos episodios con las escenas de baño en el *ofuro*-, la trama se simplifica ligeramente, y los ritmos se hacen más rápidos, aunque esto también está relacionado con la duración de los propios episodios.

Un claro ejemplo de la adaptación que sufren las series son las propias películas de Estudio Ghibli. Disney compró los derechos de distribución de las mismas, contribuyendo de este modo a que ganasen popularidad; pero, antes de proyectar algunas de ellas pidió al compositor de la banda sonora, Hisaishi Joe, que volviese a componer la melodía para la versión Occidental. Esto se debía a que por ejemplo, en el caso de *El Castillo en el Cielo* los momentos musicales de la versión japonesa eran más

²⁶ Dato extraído de EFE, "Las ventas de manga online en Japón superan por primera vez a las de papel". En eldiario.es (Sección de cultura), Online (26/02/2018). Disponible en: https://www.eldiario.es/cultura/ventas-online-Japon-superan-primera_0_744375722.html

Fecha de consulta: 28 de mayo de 2018.

bien escasos, y Disney argumentó que los occidentales estaban acostumbrados a una mayor presencia musical²⁷.

La violencia es otro buen ejemplo tanto de la censura como de los distintos modos de acercarse al manga. Las escenas sangrientas suelen estar censuradas en la versión occidental del anime, por ello la sangre aparece o bien de color negro o como un rayo de luz, para hacer la escena más “sutil”. La visión que se tiene en Japón también es diferente a la nuestra, se entiende que la violencia no es algo bueno, pero por otro lado, el manga y el anime son sólo fantasía, y por ello no se teme a la hora de mostrarla explícitamente.

La presencia del manga no se ve sólo en el volumen de ventas, si no que en Japón se ha convertido en una parte más del día a día. Hemos mencionado ya algunos ejemplos como la comida, el deporte o el caso del autor Mizuki Shigeru, que dejan ver la popularidad del manga. Otra muestra son los premios dedicados a los mangaka, como el *Osamu Tezuka Culture Award*, o los museos dedicados a famosas series como *Gundam*, que aborda la también popular temática de los robots.

Esta influencia no se limita a las exposiciones o los premios; algunos seguidores prácticamente dedican toda su vida a esta afición, empleando el dinero que ganan en comprar tanto los tomos como las figuras de sus series favoritas, habiendo incluso ejemplos extremos como el de una empresa japonesa que ha empezado a organizar bodas con gafas de realidad virtual para que los amantes de las series puedan casarse con su personaje favorito.

Hay un auténtico mercado girando en torno al manga que no se limita al *merchandising* de las series, sino que se ha extendido al mundo de la moda, creando nuevos cánones; así por ejemplo, los ojos grandes, estética que, como ya vimos, comenzó a desarrollar Tezuka Osamu, se ha convertido hoy en día en un auténtico canon de belleza y son muchas las jóvenes que usan lentillas y maquillaje para lograr ese efecto.

Se han creado cafeterías temáticas sobre ciertas series, como por ejemplo *Pokemon*, e incluso han surgido, debido a la influencia estética del manga, un nuevo modelo de cafeterías llamadas «Meido Kisa». Estas últimas -destinadas principalmente al público masculino- se caracterizan tanto por la vestimenta de sus camareras, que imita a apariencia de *maid* (sirvienta) de los anime, como por el servicio proporcionado al cliente, quien es tratado como si fuese el señor del hogar; a este respecto cabe señalar que, por lo demás, se trata de cafeterías normales y corrientes y que, de hecho, también cuentan con su variante destinada al público femenino en la que los camareros suelen ir caracterizados como personajes de series *shojō*.

Sin embargo, una de las modas más extendida no sólo en Japón sino también a nivel internacional, y con la que mejor puede apreciarse la influencia de las series, es el *cosplay*, pues los japoneses han llevado al límite la idea de parecerse a sus personajes favoritos. El *cosplay* consiste en caracterizarse para lograr el mayor parecido posible con el personaje, muchos jóvenes se hacen sus propios trajes y estilizan ellos mismos las pelucas para lograrlo. Esta moda se ha extendido también por Occidente, e incluso hay gente que se dedica a ello de forma profesional, *cosplayers* famosos, como la japonesa Reika, que son invitados a distintos países para asistir a conferencias y salones sobre esta temática con el fin de ejercer como jurado en los concursos y permitir que los asistentes tengan la oportunidad de sacarse una foto con ellos. Sin embargo, al igual que

²⁷ CF. BELIËN op. cit.

sucede con las propias series, aunque la afición se ha extendido, Japón sigue siendo el país en el que más peso tiene, pues existe ya desde los años 80 y en la actualidad es posible encontrar incluso clubes de *cosplay* en los que los jóvenes se reúnen para intercambiar ideas y competir entre ellos.

4.3.1. Reflexión sobre la popularidad del manga y el anime

Hasta ahora hemos visto ejemplos de cómo el manga ha conseguido colarse en el día a día de los japoneses, ya sea en forma de lectura rápida durante el trayecto en metro, o como una afición más seria que llega a convertirse incluso en una forma de trabajo. Su éxito en el País del Sol Naciente es fácilmente comprensible si tenemos en cuenta que es su lugar de origen y que por ello, en mayor o menor medida, concuerda con su forma de entender el mundo, así como con sus gustos e inquietudes.

Sin embargo, este fenómeno no se ha limitado a extenderse por el archipiélago, sino que su popularidad ha ido creciendo hasta el punto de que, hoy en día, hay ferias dedicadas al comic en prácticamente cualquier ciudad del mundo, llegando –sobre todo el anime- a convertirse en uno de los productos japoneses más exportados. Desde mi punto de vista son varios los factores que han ayudado a su expansión:

La ya mencionada falta de “olor cultural”, vinculada en cierto modo a la capacidad de los nipones para adaptar su producto al mercado occidental, ha contribuido sin duda a que el número de seguidores extranjeros aumente. No sólo por su estética sino porque, como hemos visto, hay una enorme oferta de temáticas, lo que facilita encontrar al menos una o dos series que puedan resultar entretenidas al lector o espectador. Su carácter internacional se ha visto incrementado pues actualmente muchos autores extranjeros se dedican también a este género; de forma que incluso se han creado los *International Manga Adwar* como medio para promover el manga como expresión cultural.

Además a los occidentales, a pesar de lo anteriormente dicho, nos resulta de algún modo exótico; pues sigue mostrando un punto de vista algo diferente al nuestro y, sobre todo, algunas de las series nos muestran una sociedad con unas costumbres diferentes que llaman nuestra atención.

Desde mi punto de vista otro de los elementos que ha favorecido su expansión ha sido la comunidad que se ha creado en torno a este género. No puede decirse que sea una comunidad cohesionada; pues no sólo hay un montón de temáticas distintas, sino que en la actualidad se ha mezclado también con el mundo del cómic americano, la ciencia ficción y los videojuegos; pero sí que hay una cierta sensación de pertenencia al grupo. No sólo resulta posible encontrar una pluralidad de foros en internet destinados a las diferentes series donde poder debatir sobre los episodios de las mismas; también están los salones, que en España se celebran ya en un gran número de ciudades, así como asociaciones juveniles centradas en este universo. Esta sensación de unidad resulta esencial para una juventud que ha crecido en una sociedad en la que, paradójicamente, el desarrollo de internet y los medios de comunicación han llevado a una mayor individualización.

Este afán por el manga ha llevado también a una cierta “japonización” de los aficionados extranjeros, pues algunos no se limitan al disfrute de las series, sino que

estudian el idioma y han adoptado tanto seudónimos japoneses como algunas de las costumbres, como puede ser la celebración del *hanami*.

También puede ser motivo de su éxito es la capacidad que tiene este arte para llevarnos a mundos de fantasía. Si al principio hablábamos de la visita a los templos como medio para alejarse del ruido y el estrés, podríamos decir que el manga y el anime se han convertido en pequeños templos portátiles que permiten desconectar en cualquier momento de la rutina y así recuperar fuerzas para continuar con las tareas diarias.

Relacionado con la idea de la fantasía, creo que podemos encontrar otro punto, y es que el manga ha conseguido mantener de algún modo el mito. No sólo en el sentido referido a los mitos propios de su cultura, sino al mito que gira en torno a un héroe. Uno podría pensar que en la actualidad, con el avance de la ciencia, los mitos están destinados a desaparecer, sin embargo, no sólo el manga nos dice lo contrario, también lo hace el auge de los súper héroes americanos –entre los cuales podemos encontrar incluso a dioses como Thor o Loki-, sagas como *El Señor de los Anillos* y los héroes de los videojuegos. Creo que el hombre siempre ha necesitado y seguirá necesitando los mitos, la fantasía, y prueba de ello es que éstos no desaparecen, simplemente se renuevan.

CONCLUSIÓN

A lo largo del trabajo hemos visto como Japón ha mantenido vivas algunas de sus costumbres y folclore, así como sus diferentes religiones, que forman parte del modo de ser de sus habitantes.

Hemos visto también como la apertura a Occidente llevó por un lado a cambios en la forma de vida y, al mismo tiempo, promovió la búsqueda de aquellos elementos que diferenciaban a los japoneses de los extranjeros; favoreciendo precisamente la pervivencia de algunas costumbres al convertirlas en su seña de identidad, encontrando en el manga y el anime un medio perfecto para darlas a conocer y así preservarlas.

Sin embargo, una de las características del pueblo Japonés resulta ser no todas sus tradiciones en sí, sino su capacidad para lograr que estas convivan con los elementos propios de la industrialización y la influencia occidental.

Finalmente, se ha mostrado como el manga y el anime reflejan esta hibridación, motivo por el cual han logrado ganar prestigio a nivel mundial, convirtiéndose no sólo en un medio para la exportación de la cultura japonesa, sino en un puente cultural que permite el acercamiento a una sociedad que, si bien diferente a la nuestra, no está tan alejada como podría parecer en un primer momento.

Por todo ello, creo que puede concluirse que el manga es un arte digno de ser estudiado, probablemente con una profundidad mayor de la que se ha logrado en este trabajo. No solo por su valor como herramienta a la hora de acercarse a la sociedad japonesa desde un punto de vista más antropológico, como se ha intentado a lo largo de estas páginas, sino también desde el punto de vista estético e incluso moral. Los géneros y temáticas del manga son muy variados, sin embargo he decidido centrarme en aquellos elementos más conectados con la sociedad y, concretamente, con la religión y la tradición de la misma; una defensa de su estética o de la moral requerirían de un estudio más extenso de los diferentes géneros o, por el contrario, el centrarse en una serie o autor concretos.

La sociedad japonesa es también muy compleja y un estudio detallado implicaría también una mayor extensión, sin embargo, creo que se han cumplido los objetivos de dar una visión general tanto de la sociedad japonesa como de este arte que, por otro lado, también forma también parte de su cultura.

GLOSARIO

Amaterasu: Diosa del sol en el sintoísmo y antepasada de la Familia imperial de Japón según las crónicas del *Kojiki* y el *Nihongi*

Anime: Referido especialmente a los dibujos animados japoneses.

Arare Hina: Galletas dulces hechas de arroz y soja típicas del Hina Matsuri.

Bakeneko: Espíritus vengativos que pueden poseer a los gatos; tienen poderes sobrenaturales y suelen atormentar a los dueños del felino.

Bakufu: Literalmente «gobierno sobre la tierra», se emplea para referirse al gobierno por parte de los shogunes, pertenecientes a la clase militar.

Bodhisattva: Alude a quien, aun estando a las puertas de la iluminación, se ha comprometido a no convertirse en Buddha para ayudar a los demás. Término compuesto por *bodhi* -supremo conocimiento, iluminación- y *sattva* -ser-.

Buddha: Lit. «el iluminado» o «el despierto», concepto budista aplicado a aquellos que han alcanzado la iluminación espiritual.

Budismo Mahayana: Corriente surgida en la India alrededor del siglo I d.C. De carácter laico, promulgaba la salvación de todos los individuos mediante la intervención de los bodhisattvas.

Budismo Theravada: Corriente basada en el budismo indio primitivo que se centra en el cumplimiento de los preceptos budistas.

Budismo Vajrayana: Es una corriente de budismo esotérico, cuyas doctrinas deben aprenderse directamente del maestro. Se desarrolló en la India durante los siglos VI y VII.

Budismo Zen: Pertenece a la corriente Mahayana. Se conoce sobre todo por la búsqueda de la sencillez en lo estético, centrándose sobre todo en la meditación como medio para alcanzar la iluminación.

Bushi: Refiere a aquellas personas que se dedicaban profesionalmente a la guerra o pertenecían a la clase militar, se traduce como «guerrero».

Byakko: Literalmente «tigre blanco». En la mitología japonesa es el nombre de uno de los guardines de los cuatro puntos cardinales.

Chado o Ceremonia del té: Forma específica de preparación del té con un marcado carácter ritual, influenciado por el budismo zen, en la que priman la sencillez y la serenidad.

- Chitose-ame:** Dulce típico de la fiesta *Shichi-go-san*, dedicada a los niños, tiene forma de barra, con los colores blanco y rosa.
- Clan Tokugawa:** Clan perteneciente a la clase de los guerreros, ejercieron el poder durante el periodo Edo, siendo el suyo el bakufu de mayor duración.
- Cosplay:** Referido a la caracterización, el disfraz, de personajes de películas o series de animación japonesa, aunque en la actualidad suele emplearse también para los cómic, películas de ficción y videojuegos en general.
- Cosplayer:** Generalmente referido a la persona que se caracteriza como un personaje de manga o anime, pudiendo dedicarse a ello por afición o de forma profesional.
- Daruma:** Nombre japonés de Bodhidharma, el introductor del budismo zen en China. Se le da el mismo nombre a las figuras que representan la leyenda de este monje.
- Datemaki:** Alimento típico del *osechi ryōri* que, por su forma similar a la de un rollo *emakimono*, simboliza el deseo de aumentar el conocimiento a lo largo del nuevo año.
- Emaki o Emakimono:** Rollos de pintura en los que la ilustración puede combinarse con la escritura para desarrollar mejor la narración. Se realizan de forma horizontal, pudiendo alcanzar una longitud superior a los 10 metros.
- Furusato:** Hace referencia a los elementos culturales que se sienten como “propios” autóctonos, a las tradiciones. Se usa en oposición a *kokusaika*.
- Fushigi na dobutsu:** Grupo perteneciente a los *yōkai* que engloba a los animales reales a los que se les atribuye poderes mágicos.
- Genbu:** Nombre del guardián de uno de los cuatro puntos cardinales. Se le representa como una enorme tortuga acompañada de una serpiente.
- Hanami:** Lit. «Mirar las flores». Está vinculado sobre todo con la tradición de ir a ver las flores de cerezo. Durante los días en los que éstas florecen los japoneses suelen reunirse con la familia o los amigos para ir a los parques a comer o merendar bajo los cerezos, disfrutando así del aire libre y la belleza de la primavera.
- Haniwa:** Figuras de arcillas halladas en las tumbas de los siglos IV-VI pertenecientes a la clase gobernante. Estas figuras tenían la función de sustituir a los sacrificios humanos.
- Hentai:** Puede traducirse por «pervertido» o «perversión», se usa para designar el manga y el anime de contenido pornográfico.
- Hina Matsuri:** Fiesta tradicional japonesa también conocida como Festival de las Muñecas, se celebra 3 de marzo y está dedicada a las niñas.
- Inari:** Deidad japonesa de la fertilidad, el arroz y la agricultura. Se le relaciona también con los zorros, pues se cree que estos son sus mensajeros.
- Izanagi:** Deidad creadora, junto a Izanami, del archipiélago japonés. Pertenece a la tradición sintoísta. Su nombre significa «el hombre que invita».
- Izanami:** Deidad sintoísta. Su nombre significa «significa la mujer que invita». Es la pareja de la deidad Izanagi, siendo ambos los progenitores de otras deidades como Amaterasu y Tsukiyomi.
- Judo:** Puede traducirse como «el camino de la flexibilidad», arte marcial tradicional de Japón.
- Josei:** Su significado aproximado sería «femenino», se aplica a un subgénero del manga destinado principalmente a mujeres mayores de 18 años.

Kabuki: Teatro tradicional japonés nacido durante la época Edo, en el que destaca el maquillaje de los actores.

Kado o **Ikebana:** Nombre japonés para designar el arreglo floral, el término «kado» puede traducirse como «el camino de las flores».

Kami: Término que engloba a los seres venerados tradicionalmente en el sintoísmo. Se traduce como «Dios/a» o «Deidad(es)», sin embargo el concepto es más amplio que el occidental, pues incluye a espíritus y seres humanos deificados.

Kappa: *Yōkai* que según la tradición habita en ríos y lagos, su aspecto varía según las representaciones, teniendo un aspecto más cercano al humano o bien al de una tortuga. **Karasu tengu:** Tengu de aspecto antropomórfico pero con características que recuerdan a un cuervo.

Kasabake: *Yōkai* cuyo aspecto resulta similar al de un paraguas –«kasa» en japonés–.

Kodama: Son espíritus que, según la tradición japonesa, habitan en los árboles.

Kodomo: Se traduce como «niño». Referido al manga es a una variedad destinada al público infantil.

Kodomo no hi: Literalmente «día de los niños». Se celebra el 5 de mayo y es uno de los días nacionales de Japón; como su nombre indica se centra en los niños, celebrando su salud y crecimiento.

Koi: Variedad de pez, también conocida como «carpa *koi*».

Kojiki: Recopilación de relatos sobre la historia de Japón realizada en el siglo VIII.

Kokusaika: Hace referencia a lo extranjero, a aquellas costumbres o elementos que son importados, que pertenecen a otras culturas.

Koto: Instrumento de cuerda hecho de madera con trece cuerdas de diferente tamaño perteneciente a la familia de las cítaras.

Ma: Concepto filosófico japonés de carácter complejo. Refiere a un modo concreto de ver las cosas, a la idea de relación entre el tiempo y el espacio. Podría explicarse como la importancia del espacio en tanto que éste es necesario para que se produzcan los acontecimientos.

Manga: Término referido a los cómics japoneses.

Mangaka: Persona que trabaja en la creación de cómics.

Máscara Han'nya: Se emplea en el teatro *noh* para representar a aquellas mujeres que se han dejado llevar por la ira o por los celos.

Máscaras kō-omote: Esta máscara se utiliza para representar a mujeres jóvenes de gran belleza en el teatro *noh*.

Máscara okina: Empleada en el teatro *noh* para representar personajes ancianos.

Meido Kissa: Cafeterías destinadas principalmente a una clientela masculina en la que las camareras van vestidas como sirvientas con un estilo similar al presentado en las series de animación.

Momo no Sekku: Es otra forma de referirse al Hina Matsuri.

Moño chamage: Peinado característico de los samuráis.

Nekomata: Son gatos que, por su elevada edad, han obtenido poderes sobrenaturales, se caracterizan por tener dos colas.

Nihonjinron: Lit. «Teorías sobre los japoneses»; es el nombre que recibe el discurso enfocado en ensalzar las costumbres autóctonas de Japón así como el carácter único del país frente a lo extranjero.

Nihon shoki / Nihongi: Es la segunda compilación más antigua de la historia japonesa después del *Kojiki*, data también del siglo VIII pero con una década de diferencia.

Ninigi: Nieto de Amaterasu, quien lo envió a la tierra para ejercer el gobierno sobre una parte del país. Según la mitología el emperador Jimmu es su descendiente y, por lo tanto, también de Amaterasu.

- Nishiki-e:** Estampa brocada, es un tipo de impresión xilográfica japonesa con múltiples colores.
- Obras Jidai-mono:** Normalmente relatan acontecimientos históricos, son típicas del teatro *kabuki* y se caracterizan por el uso de grandes decorados y lujosos trajes.
- Obras Sewa-mono:** Pertenecientes también al teatro *kabuki* pero de carácter popular, estaban orientadas a la representación en pueblos y ciudades pequeñas, centrándose sobre todo en la vida de las clases menos pudientes.
- Ofuro:** Es el baño japonés. Los japoneses suelen separar la zona de baño de la de aseo. El baño se divide en dos partes, la zona de ducha, donde lavarse, y la bañera, que se usa una vez limpio para relajarse, evitando así ensuciar el agua.
- Omikujī:** Oráculos que predicen la fortuna, se presentan en forma de tira de papel y pueden comprarse tanto en los santuarios sintoístas como en los templos budistas.
- Omiyage:** Recuerdo comprado en los viajes para ser regalado, suele ser comida o bebida tradicional del lugar que se ha visitado. En la sociedad japonesa es tradición realizar este tipo de regalos a los compañeros o familiares al regresar de un viaje.
- Oni:** Seres pertenecientes al folclore japonés cuyo aspecto recuerda al de los ogros occidentales, protagonizan muchos de los relatos tradicionales y se les atribuye además la vigilancia del inframundo.
- Osechi Ryōri:** Comida típica de Año Nuevo en Japón, está compuesta por varios platos y suele comerse a lo largo de los tres primeros días del año.
- Otokodate:** Figuras masculinas a las que se les atribuía un gran sentido del honor, parecidas a los samuráis, son típicas del teatro y la literatura del periodo Edo.
- Rōnin:** Su significado se acerca al de «vagabundo» pero refiere a los guerreros que no tenían señor. Son también personajes muy populares en el teatro; uno de las historias más conocidas es la historia de los *47 rōnin*, basada en hechos reales.
- Restauración de Meiji:** Refiere a las reformas llevadas a cabo tras el fin del gobierno del clan Tokugawa, que conllevaron un regreso al poder y gobierno por parte del emperador.
- Rokurokubi:** Variante de *yōkai*, durante el día mantiene apariencia de mujer, pero por la noche adquieren la habilidad de estirar su cuello a voluntad.
- Samurái:** Refiere a un tipo de guerrero japonés. En un principio este término era muy amplio, su origen se encuentra en el verbo *saburau*, «servir a un superior», y por ello se aplicaba a todos los criados, incluyendo a los guerreros profesionales cuando entraron al servicio de las clases cortesanas.
- Secta Nichiren:** También conocida como «secta del Loto» por seguir los preceptos que aparecen en el *Sūtra del Loto*, fue fundada por el monje budista japonés Nichiren y es una rama del budismo Mahayana.
- Secta Sūkyō Mahikari:** Pertenece al grupo de sectas surgidas a finales de los años setenta. Fundada en 1978, su doctrina se ha extendido hasta llegar a Europa.
- Secta Tenri:** Fundada en 1838, se caracteriza por la combinación de diferentes doctrinas y por promover la igualdad entre hombres y mujeres.
- Seinen:** Término japonés empleado para referirse a los hombres jóvenes. En el manga hace referencia a un género destinado al público masculino mayor de 18 años.
- Seiryū:** Nombre de otro de los guardianes de los puntos cardinales, representado como un dragón de color azul.
- Setsubun:** La palabra hace referencia a las cuatro celebraciones japonesas del comienzo de estación, siendo en total cuatro, sin embargo destaca especialmente el *Setsubun* de primavera, celebrado el 3 de febrero.
- Shamisen:** Instrumento de cuerda tradicional japonés muy utilizado como acompañamiento musical en el teatro.

Shigi-go-san: Fiesta dedicada especialmente a los niños y niñas de siete, cinco y tres años en los que es tradición visitar los santuarios y templos para rezar por su salud.

Shinbutsu shugo: Se trata de la unión del budismo con el sintoísmo, de forma que el sintoísmo quedaba en cierto modo subordinado al budismo, se produjo durante la época Heian.

Shinsengumi: Milicia existente durante los últimos años *bakufu* del clan Tokugawa favorable al gobierno por parte de dicho clan. Se les encargó la protección y pacificación de Kioto, siendo conocidos por evitar la quema de dicha ciudad en 1864.

Shintō: Nombre de la religión autóctona de Japón, literalmente «el camino de los dioses» o «camino de los *kami*».

Shirozake: Bebida de arroz no alcohólica típica del Hina Matsuri.

Shodo: Literalmente «el camino de la escritura», se refiere a la práctica de la caligrafía tradicional con pincel y en la actualidad está considerado un arte.

Shogunato: Gobierno de Japón ejercido por parte de la clase militares en contraposición al gobierno ejercido por parte del emperador.

Shōjo: Se usa para referirse a las mujeres adolescentes, en el manga designa a un subgénero destinado a dicho público.

Shōnen: Se usa para referirse a los hombres adolescentes, dentro del manga y el anime se emplea para referirse a las series destinadas al público adolescente masculino.

Soba: Fideos de trigo sarraceno, pueden cocinarse de muchas maneras diferentes.

Susano: Es el dios del viento y también de la tempestad, hermano de Amaterasu.

Suzaku: Es el nombre de uno de los cuatro guardianes de los puntos cardinales de la mitología japonesa, representado como un fénix de color rojo.

Tanabata: Festividad japonesa celebrada el 7 de julio.

Tango no Sekku: Otra forma de referirse a la festividad del 5 de mayo Kodomo no Hi.

Tanuki: Es un mamífero similar al mapache, se le conoce también como «perro mapache». La tradición japonesa le atribuye poderes sobrenaturales, por lo que entra dentro del grupo *fushigi na dobutsu*.

Teatro noh: Similar al *kabuki* pero con un ritmo más pausado, se caracteriza sobre todo por el uso de máscaras para la representación de los personajes.

Tengu: Criaturas sobrenaturales que según la tradición habitan en los bosques y las montañas, su aspecto varía según pertenezca a la clase de los *karasu tengu* o los *yamabushi tengu*.

Ten'no: Literalmente «soberano celestial», es el título otorgado a emperador japonés, basado en la creencia de que su linaje está vinculado a la deidad Amaterasu.

Tokaidō: Nombre de una antigua carretera que unía la ciudad de Kioto con la de Edo, actual Tokio.

Toshiki soba: Nombre empleado para designar a los fideos que se comen tradicionalmente en nochevieja.

Tsukiyomi: Hijo de Izanami e Izanagi, es el dios de la Luna en el sintoísmo.

Tsukumogami: Grupo de *yōkai* en el que se inscriben todos aquellos monstruos cuyo aspecto recuerda a objetos cotidianos, un ejemplo sería el *kasabake*. En Japón existe la creencia de que los objetos, cuando llegaban a los 100 años de edad, cobraban vida, convirtiéndose así en *yōkai*.

Yamabushi tengu: De aspecto más humano que los *karasu tengu*, se caracterizan por su piel de color rojo y una larga nariz de aspecto fállico.

Yōkai: Criaturas del folclore japonés pertenecientes al mundo de lo sobrenatural. Hay distintos tipos de *yōkai*, desde monstruos y espíritus hasta animales a los que se les atribuye poderes mágicos.

Yōkaidō: Literalmente «Camino de los yōkai» es el nombre que Mizuki Shigeru otorga al conjunto de paisajes presentado en su obra *Las Cincuenta y tres Estampas del Yōkaidō*.

BIBLIOGRAFÍA²⁸²⁹

- Anónimo, *Hina Matsuri – Día de las Niñas en Japón*. En Ricon Abstracto, Online (03/03/2012). Disponible en: <https://www.riconabstracto.com/2012/03/hina-matsuri-dia-de-las-ninas-en-japon.html>
- Anónimo, *La celebración del “Shicho-go-san”*, En nippon.com, Online (01/11/2015). Disponible en: <https://www.nippon.com/es/features/jg00043/>
- Anónimo, *Religión. Raíces Nativas e Influencia Extranjera*. Web Japan. Japan Fact Sheet. Disponible en: http://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es20_religion.pdf
- BELIËN, Pim, *Exploring music in Hayao Miyazaki’s Animated Worlds. Differences between Hollywood scores and the Japanese scores of Miyazaki’s animated features*. 2014. Tesis de Master. Utrecht University, Faculty of Humanities Theses. Disponible en el catálogo en línea de la Universidad de Utrecht: <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/291613>
- EFE, “Las ventas de manga online en Japón superan por primera vez a las de papel”. En eldiario.es (Sección de cultura), Online (26/02/2018). Disponible en: https://www.eldiario.es/cultura/ventas-online-Japon-superan-primera_0_744375722.html
- GARCIA, Héctor (Kirai), *Un Geek en Japón*, Barcelona, NORMA EDITORIAL, 2015.
- GOBBI, Igor, *Inu-Yasha: Garras y Acero*, Gijón, Dolme Editorial, 2009.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte *Mil Años de Manga*, Barcelona, Editorial Electa, 2008.

²⁸ Algunos manga y anime no han sido incluidos en la bibliografía debido a: que su información ha sido extraída de los libros incluidos en esta, porque se ha recurrido a la memoria de aquellas series vistas a lo largo de los años como aficionado o porque han sido encontradas a través del buscador <https://www.animecharactersdatabase.com/index.php>

²⁹ Todos los links presentados en la bibliografía han sido revisados por última vez el 22 de Junio de 2018.

- LANZACO SALAFRANCA, Federico, *Religión y Espiritualidad en la Sociedad Japonesa Contemporánea*, Tokio (Japón), Universidad de Sofía. Disponible en: http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/12906/CC-98_art_14.pdf?sequence=1
- LÓPEZ-VERA, Jonathan, *Historia de los Samuráis*, Gijón, Satori Ediciones, 2017.
- MENDEZ B., Raquel, *Kabuki: El Teatro del Pueblo. Parte I*. En Cultura Japonesa, Online (26/06/2007). Disponible en: <http://culturajaponesa.blogspot.com/2007/06/kabuki-el-teatro-del-pueblo-parte-i.html>
- MENDEZ B., Raquel, *Kabuki: El Teatro del Pueblo. Parte II*. En Cultura Japonesa, Online (02/07/2007). Disponible en: <http://culturajaponesa.blogspot.com/2007/07/kabuki-el-teatro-del-pueblo-parte-ii.html>
- MIYOSHI, Hikaru, *Inspectora Akane Tsunemori (Tomo 1)*, España, Planeta Cómic, 2018.
- MORIARTY, Yori, *IREZUMI ITAI. Tatuaje Tradicional Japonés*, Gijón, Satori Ediciones, 2015.
- ORTUÑO ROGER, *Osechi Ryōri. La Comida Ceremonial de Año Nuevo*. En comerjaponés.com. Online (31/12/2013). Disponible en: <https://comerjapones.com/osechi-ryori-la-comida-ceremonial-de-ano-nuevo>
- OTAKUNIVERSE, *Las Cuatro Bestias Sagradas*. En ounomachi.wordpress.com, Online (17/10/2012). Disponible en: <https://ounomachi.wordpress.com/2012/10/17/las-cuatro-bestias-sagradas/>
- RUBIO LOPEZ DE LA LLAVE, Carlos, *Los mitos de Japón. Entre la Historia y la Leyenda*, Madrid, Alianza Editorial, S. A. ,2012.
- Senasa, *Las Máscaras*. En zeaminoh, Online (27/03/2013). Disponible en: <http://zeaminoh.blogspot.com/2013/03/izutsu-mascara-de-mujer-ko-omote.html>
- TANIZAKI, Junichirō, *El Elogio de la Sombra*, Madrid, Ediciones Siruela, 2013.
- TOMÁS AVELLANA, Laura, *Mayo En Japón, El Mes Del Kodomo No Hi O Día De Los Niños*, En japonismo.com, Online (01/05/2011) actualizado

(30/04/2018). Disponible en: <https://japonismo.com/blog/mayo-el-mes-del-kodomo-no-hi>

- YAZAWA, Ai, *Nana*, España, Planeta de Agostini, 2006.
- YUSA, Michiko, *Religiones de Japón*, Madrid, Ediciones Akal, S. A., 2005.

Material audiovisual

- Actuación de Suzaki Miu y Kihara Ryuichi en la competición de patinaje sobre hielo de los Juegos Olímpicos de Invierno (2018). Online. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=f0CMJLyZ5ww&t=7s&pbjreload=10>
- *Basilisk: Kouga Ninpou Chou -Basilisk: Los rollos de Kouga Ninja-* (2005). Anime dirigido por Kizaki Fumitomo. Saitama. Gonzo. [TV Saitama, Animax, TV Kanagawa, Chiba TV, Mie TV, KBS, AT-X, Jidaigeki Senmon Channel]. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/basilisk-kouga-ninpou-chou/>
- *Card Captor Sakura –Sakura Cazadora de Cartas-* (1998-2000). Anime dirigido por Asaka Morio. Japón. Madhouse. [NHK BS2] Online. Disponible en: <https://mixtoon.com/sakura-cazadora-de-cartas>
- *Chīzu Suīto Hōmu - El dulce hogar de Chi-* (2008). Anime dirigido por Masuhara Mitsuyuki. Japón. Madhouse. [TXN, TV Tokyo]. Disponible en: Youtube.com
- *Death Note* (2007-2006). Anime dirigido por Araki Tetsurō. Japón. Madhouse. [Nippon Television]. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/death-note/>
- Gala Opening. Grand Prix Final 2017. Online. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=FH4rliyyQgU>
- *Gingitsune -Zorro plateado-* (2013). Anime dirigido por Misawa Shin. Tokio. Diomedéa. [TV Tokyo, TVO, TVA, AT-X]. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/gingitsune/>
- *Hakuōki* (2010). Anime dirigido por Yamazaki Osamu. Japón. Studio Deen. [TVK]. Online. Disponible en: jkanime.net
- *Hayate no Gotoku! -¡Hayate, mayordomo de combate!-* (2007). Anime dirigido por Kawaguchi Keiichiro. Tokio. SynergySP. [TV Tokyo]. Temporada 2 Episodio 11. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/hayate-no-gotoku-2/11/>

- *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko –La guerra de los mapaches de la era Pompoko-* (1994). Película dirigida por Takahata Isao. Japón. Studio Ghibli. [DVD].
- *It is the Hina Matsuri (Girl's Day)*. The Original Pokemon Series (página de Facebook). Online. Disponible en: <https://www.facebook.com/360668792463/videos/126267920723443/>
- *Kimi ni Todoke -Llegando a ti-* (2009). Anime dirigido por Kaburaki Hiro. Tokio. Production I.G. [Nippon Ichi]. Episodio 25. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/kimi-ni-todoke/25/>
- *Kure-nai –Carmesí-* (2008). Anime dirigido por Matsuo Kō. Japón. Brain's Base. [Chiba TV, TV Kanagawa]. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/kurenai/>
- *Kureyon Shin-chan -Shin-chan-* (1992). Anime dirigido por Hongo Mitsuru, Hara Keiichi y Muto Yuji. Asahi. Shin-Ei Animation. [TV Asahi]. Online. Disponible en Youtube.
- *Kuroshitsuji -Mayordomo negro-* (2008). Anime dirigido por Shinohara Toshiya. Japón. A-1 Pictures. [MBS, CBC, TBS, TBC, SBS, RCC, HBC, RKB, Animax]. Online. Disponible en: jkanime.net
- *Mononoke Hime -La princesa Mononoke-* (1997). Película dirigida por Miyazaki Hayao. Japón. Studio Ghibli. [DVD].
- *Nana* (2006). Anime dirigido por Asaka Morio. Japón. Madhouse. [DVD].
- *Natsume yuujinchou -El libro de los amigos de Natsume-* (2008). Anime dirigido por Ōmori Takahiro. Japón. Brain's Base. [TV Tokyo]. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/natsume-yuujinchou/>
- *Non Non Biyori -Non Non Tiempo-* (2013). Anime dirigido por Kawatsura Shin'ya. Japón. Silver Link. [TV Tokyo, AT-X, TV Aichi, TV Osaka]. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/non-non-biyori/>
- *Nurarihyon no mago -Nura: el señor de los Yōkai-* (2010). Anime dirigido por Nishimura Junji. Japón. Studio DEEN. [Yomiuri TV, Tokyo MX, Chukyo TV, BS11, Animax Asia, ABS-CBN Sports+Action]. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/nurarihyon-no-mago/>
- *Psycho Pass* (2012-2013). Anime dirigido por Motohiro Katsuyuki y Shiotani Naoyoshi. Japón. Production I.G. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/psycho-pass/>

- *Psycho Pass: La película* (2015). Película dirigida por Motohiro Katsuyuki y Shiotani Naoyoshi. Japón. Production I.G. [DVD].
- *Recorder to Randoseru* (2012). Historia original de Higashiya Meme. Japón. TV Saitama. Episodio 8. Disponible en: <http://jkanime.net/recorder-to-randoseru-do/8/>
- *Rokuhōdō Yotsuiro Biyori* (2018). Anime dirigido por Kamiya Tomomi. Tokio. Zexcs. [AT-X, Tokyo MX, KBS Kyoto]. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/rokuhoudou-yotsuiro-biyori/>
- *Rozario to Banpaia -Rosario + Vampiro-* (2008). Anime dirigido por Inagaki Takayuki. Japón. Gonzo. [Tokyo MX, TV Osaka, Chiba TV, TV Kanagawa, Saitama Television, TV Aichi, Aomori Broadcasting Corporation, Kids Station, Animax]. Online. Disponible en: <http://jkanime.net/rosario-to-vampire/>
- *Sen to Chihiro no kamikakushi -El viaje de Chihiro-* (2001). Película dirigida por Miyazaki Hayao. Chiyoda. Studio Ghibli. [DVD].